



MORDHEIM

Obsah

Profil, charakteristiky a zkratky	3
Části hry a fáze kola	4
Pohyb	5
Napadení	7
Boj zblízka	8
Střelba	10
Zranění a vyřazení	12
Kritická zranění	13
Ústup z potyčky	14
Psychologie	15
Zvířata a jízdni zvířata	16
Magie	18
Výzbroj a vybavení gangů	28
Najímání gangů a jejich hodnocení	29
Zoldáci	31
Kult posedlých	36
Lovci čarodějnic	41
Sigmarovy sestry	46
Nemrtví	55
Skaveni	50
Trpasličí lvoci pokladů	60
Averlandští	64
Ostlandští	68
Kislev	73
Piráti	78
Zápasníci	87
Přebitevní část	93
Scénáře	93
Pobitevní část	98
Vážná zranění a smrt	99
Zkušenosti	101
Tabulka schopností	102
Příjem	103
Neobvyklá místa	104
Prodej vrásnivců a obchodování	105
Námezdní bojovníci	110
Dramatis personae	118
Zbraně a vybavení	120
Zbraně pro boj zblízka	120
Střelné zbraně	122
Zbraně na černý prach	122
Brnění	124
Rozličná výbava	125
Cenfk	127
Plameny v ulicích	130
Felčar	132
Moc kamenů	133

Pravidla slouží pro vnitřní potřebu mordheimového klubu U vycpaného pásovece v Brně. Byly použity staté z oficiálních pravidel Mordheim a modulu Coreheim (<http://www.indadventd.dk/mordheim/>). Překlady Alhdick a Honza Skýpala. Sestavil Alhdick.

V7.3

2011

Profil, charakteristiky a zkratky

Každý bojovník má osm bodů charakteristiky ve svém profilu:

Pohyb (M)

Označuje vzdálenost v palcích, kterou může bojovník ujít za jedno kolo.

Umění boje (WS)

Představuje bojovníkovu zručnost v boji.

Umění střelby (BS)

Představuje bojovníkovu zručnost se střelnými zbraněmi a schopnost mířit.

Síla (S)

Měří bojovníkovy svaly a sílu, kterou je schopen vložit do svých úderů.

Odolnost (T)

Představuje bojovníkovu schopnost odolat úderu.

Zranění (W)

Ukazuje, kolikrát může být bojovník zraněn, než se stane nepoužitelným.

Iniciativa (I)

Užívá se k určení, kdo útočí první v boji zblízka, k lezení po budovách, skákání a odhalování skrytých bojovníků.

Útoky (A)

Ukazuje kolik úderů provede bojovník za jedno kolo.

Morálka (Ld)

Představuje bojovníkovu schopnost velet, stejně jako jeho osobní odvalu.

Test charakteristiky

Na mnoha místech odkazují pravidla na testy charakteristiky, jako např. test Síly, test Iniciativy atd. V případě testu charakteristiky hodte D6. Pokud je výsledek stejný, nebo nižší než hodnota charakteristiky, test byl úspěšný. V opačném případě úspěšný nebyl. Výsledek hodu 6 je vždy neúspěšný bez ohledu na hodnotu charakteristiky.

Minimální Charakteristika

Charakteristika může klesnout až na hodnotu o.

- M: bojovník se nemůže hýbat.
- WS: bojovník nemůže zasáhnout protivníka v boji zblízka a sám je vždy automaticky zasažen.
- BS: bojovník nemůže používat žádné střelecké zbraně ani předměty využívající BS.

- S: bojovník nemůže zranit protivníka v boji zblízka.
- T: každý úspěšný zásah protivníka automaticky zraní (je stále možné házet na zranění z důvodu možnosti způsobení Kritického zranění)
- I: bojovník bojuje v boji vždy poslední a automaticky nesplní žádný test Iniciativy.
- A: bojovník nemůže útočit v boji na blízko.

Test na Morálku

V případě, že je vyžadován test na Morálku, musíte hodit na 2D6 stejně, nebo méně, než je hodnota bojovníkova Ld, aby byl test úspěšný.

Hod na brnění

Nejde přímo o charakteristiku, ale hod na brnění představuje kvalitu bojovníkovy zbroje. Hod na brnění představuje hod na D6 a pohybuje se v rozpětí 6+ až 2+. Pro úspěšný hod na brnění je třeba hodit stejně nebo více jako je číslo uvedené charakteristiky. I v případě, že by měl bojovník ochranu brnění 1+, hod 1 je vždy neúspěch.



Části hry a fáze kola

Hra

Hra se skládá ze tří hlavních částí:

- 1. předbitevní část** – porovnání hodnocení gangů, výběr scénářů atd. (viz. Předbitevní část str. 76)
- 2. potyčka** – hlavní částí hry je samotná potyčka v ulicích Mordheimu. Potyčka se dělí na kola a vztahují se k ní všechna pravidla fází kola (viz. níže).
- 3. pobitevní část** – po vybojované potyčce se určuje, jaké zranění utrpěli vyřazení hrdinové, kteří pomocníci potyčku nepřežili, kolik získali bojovníci zkušeností a jaké nové schopnosti, kolik našel gang vrásnivců a za kolik je zpeněžil. Nakupuje se také nové vybavení atd. (viz. Pobitevní část str. 81).



Potyčka – fáze kola

Potyčka se skládá z jednotlivých kol. V každém kole hraje nejprve jeden hráč a následně hráč druhý (pořadí určuje příslušný scénář). Každé kolo se skládá z pěti fází. S výjimkou Fáze boje zblízka jednají vždy pouze bojovníci hráče, který je na řadě. V každém kole musí být dodrženo následující pořadí kroků:

1. Fáze zotavení

1. pokud je 25% nebo více členů vašeho gangu *vyřazeno z boje*, proveďte test na Morálku aktuálního velitele gangu.
2. Testujte bojovníky trpící *tupostí*.
3. *Sražení* bojovníci vstanou. (Nemohou běžet nebo útočit, pokud vstanou v boji zblízka, útočí vždy poslední bez ohledu na druh zbraní, nebo Iniciativu.)

4. Omráčení bojovníci se stanou *sraženými*.

2. Fáze napadení

1. Vyhlase všechna napadení před tím, než pohnete kterýmkoliv bojovníkem.
2. Pohněte všemi napadajícími modely.

2. Fáze pohybu

1. Hýbejte po jednom se svými bojovníky.
2. Určete bojovníky, kteří se schovávají.

4. Fáze střelby

1. Bojovníci vybavení střelnou zbraní z ní mohou vystřelit – kroky řešte model po modelu.
2. Kouzelníci a kněží se mohou pokusit seslat kouzlo nebo modlitbu – kroky řešte model po modelu.

5. Fáze boje zblízka

1. Všichni bojovníci zapojení do boje zblízka bojují bez ohledu na to, čím kolo právě probíhá.
2. Na konci každé Fáze boje zblízka po vyřešení všech bojových situací si všichni bojovníci, zapojení samostatně do boje proti dvěma a více protivníkům testují na test na *paníku*.

Pohyb

Bojovník se hýbe do výše svého Pohybu (M) v palcích.

Bojovník může překonat překážku do výšky 1" (včetně) bez postihu pohybu. Pokud je překážka vyšší než 1", zabere její překonání 2". Na překážku vysokou 2" a více je třeba šplhat (viz. Šplhání).

Běhání

Bojovník může běžet do výše dvojnásobku svého Pohybu (M) v palcích. Pokud běží, nemůže střílet, nebo se schovat, ale může seslat kouzla.

Bojovník nemůže běžet, pokud je do vzdálenosti 8" od něj nepřátelský model. (*sražené* a *omráčené* modely se nepočítají).

Šplhání

Bojovník může šplhat po zdech a jiných vertikálních objektech nehledě na to, zda se pohybuje, nebo běží. Není možné dokončit pohyb během šplhání (model musí skončit svůj pohyb vždy před, nebo za úsekem vyžadujícím šplhání).

Při normálním pohybu stojí 1" šplhání vždy 1" z Pohybu (M). Při Běhu však stojí 1" šplhání 2" z celkové vzdálenosti pohybu. Tedy pokud se bojovník normálně pohybuje do patra o výšce 2", stojí ho to 2" pohybu, pokud běží, tak 4".

Aby bojovník úspěšně vyšplhal na zeď, musí splnit test na Iniciativu za každé 2 celé palce, které vyšplhá. Test se háze před započítáním každých 2". Pokud je test neúspěšný, bojovník spadne z výšky, kterou již vyšplhal.

Skákání z výšky

Skákání nezabírá žádný pohyb a z výšky menší než 2" nevyžaduje žádné testování.

Bojovník, který skáče z výšky 2" a více, musí splnit test Iniciativy za každé celé 2" skoku. Pokud kterýkoliv z testů neprojde, bojovník spadl z celé výšky (viz. Pád).

Skákání může být součástí normálního pohybu, běhu i napadení.

Skok z výšky větší než 6" je automatický pád.

Výšku skoku je možné měřit předem, pokud skok není součástí napadení (v takovém případě výšku měřit nelze).

Skákání přes průrvy

Bojovník může skákat přes horizontální průrvy (jako např. propadlé podlahy, střechy). Vzdálenost je možné změřit, pokud není součástí napadení. Horizontální skákání se počítá do celkové vzdálenosti pohybu.

Pokud se postava pohybuje normálním pohybem, může skákat do vzdálenosti 3". Pokud postava běží, může skočit až 4".

Pokud je vzdálenost skoku větší než 2", musí skákající bojovník splnit test na Iniciativu.

Pokud je vzdálenost větší, než je možné horizontálně skočit, nebo v případě neúspěšného Testu na Iniciativu, model spadl (viz. Pád).

Pád

Bojovník, který spadl, utrhá automatický zásah se silou rovnou výšce pádu v palcích (zaokrouhleno dolů).

Je možné spadnout pouze z výšky 2" a vyšší.

Pád nemůže způsobit kritická zranění.

Na zranění způsobené pádem se nevztahuje hod na brnění.

Bojovník, který spadl, již nemůže dělat nic po zbytek tohoto kola.

Pád přes okraj

Bojovník, který byl *sražen* nebo *omráčen* do 1" od okraje vyvýšeného místa, jako je podlaha patra budovy, balkónu a podobně, musí projít testem na Iniciativu. V případě neúspěchu spadl bojovník dolů, řídicí se pravidly pro pád.

Bojovník nepřepadne, pokud je okraj lemován zábradlím, nebo zídou.

Schování se

V případě, že bojovník skončí pohyb za nějakým terénem, který ho kryje alespoň z poloviny před zraky všech protivníků, může se schovat.

Bojovník se nemůže schovat, pokud běžel.

Bojovník se nemůže schovat za jiné modely.

Na schovaného bojovníka není možné střílet, kouzlit ani jej není možné napadnout.

Zvířata a nemyslicí bytosti (tedy ty, které nezískávají zkušenosti) se nemohou schovávat.

Schovaný bojovník je automaticky pro všechny protivníky odhalen pokud:

- napadá, vystřelí nebo se pokusí seslat kouzlo.
- nepřítel se dostane na vzdálenost menší, nebo rovnou svojí Iniciativě (I) v palcích.
- nepříteli nebrání nic v úplném výhledu na schovaný model (v tomto případě se jiné modely jako překážka ve výhledu nepočítají), tedy vidí model bez krytu.

Obtížný terén

Těžko prostupná, nebo nebezpečná místa, jako jsou nahromaděné ruiny, příkré svahy, šikmé střechy domů, se počítají jako obtížný terén. Pohybování se po takovém terénu zabírá dvojnásobek normálního pohybu.

Jakákoliv vzdálenost ušlá po těžkém terénu menší než 1" se vždy zaokrouhluje na 1". Tedy překážka s obtížným terénem o šířce půl palce zabere 2" pohybu.

Ořna

Oknem je možné prolézt pokud jeho šířkou projde podstavec. Pokud model projde i na výšku, může prolézt oknem klasickým pohybem. Pokud je okno na výšku menší, než prolézající model, počítá prolezení jako obtížný terén.

Římse

Pokud se model pohybuje po vyvýšené ploše (výška 2" a více), která je užší, než šířka jeho podstavce, musí splnit test Iniciativy (I). Testujte před opuštěním římse, nebo na konci pohybu, pokud model skončil na římse svůj pohyb. Pokud model v testu neuspěl, spadl. Pokud je možné spadnout na obě strany, vyberte stranu náhodně.



Napadení

Vyhlášení Napadení

Bojovník může vyhlásit napadení na jakýkoliv viditelný nepřátelský model (pro určení viditelného modelu viz. Kdo může střílet str. 11). Spřátelený model neblokuje výhled na protivníka, se kterým je v boji zblízka. Před vyhlášením napadení nesmíte měřit vzdálenost mezi napadajícím a napadeným.

Bojovník se při napadení hýbe dvojnásobek svého Pohybu (M). Pokud je cíl napadení dále, než je tato vzdálenost, dochází k *nezdařenému napadení* (viz. Nezdařené napadení).

Napadení musí proběhnout nejkratší možnou cestou. Pokud nejkratší cesta napadení vyžaduje test Iniciativy (šplhání, seskok), je možné zvolit delší cestu, pokud tato test nevyžaduje (např. u zdi je žebřík, nebo schody). Pokud delší cesta umožní *napadení seskokem* (viz níže), je možné zvolit tuto cestu (nutno nahlásit dopředu).

Bojovník může napadnout více modelů, pokud se s nimi dostane do kontaktu podstavců.

Všechna napadení se nejprve současně vyhlásí a teprve následně se v libovolném pořadí provedou.

Pro zjištění, kteří bojovníci se vejdou do boje s napadeným můžete přeuspořádat modely napadajících (samozřejmě v rámci možnosti vzdálenosti pohybu napadení), ne však napadený model. Jako kontakt podstavců se také počítá kontakt rohů. (Teoreticky je tedy možné aby s jedním bojovníkem bojovalo až 8 nepřátel.)

Napadení zahrnující šplhání

Bojovník může vyhlásit napadení i v případě, že je při něm nutné vyšplhat na zeď, nebo jinou překážku. Šplhání při napadení se řídí ve všech ohledech pravidly pro šplhání při pohybu (viz. Šplhání). Bojovník musí splnit test na Iniciativu (I) za každé 2 celé palce, které vyšplhá. Test se háze před započítáním každých 2". Pokud je test neúspěšný, bojovník spadne z výšky, kterou již vyšplhal.

V případě nezdařeného napadení (viz. nezdařené napadení) z důvodu špatného odhadu vzdálenosti se model pohne o svůj plný Pohyb (M). Pokud by však takto zakončený pohyb zakončil při šplhání, umístěte model pod zeď, nebo překážku, na kterou šplhal.

Napadení zahrnující skok

Při *napadení zahrnující skok z výšky* platí všechna pravidla *týkající se skoku z výšky* (viz Skok z výšky). Je třeba podstoupit test na Iniciativu (I) za každé plné 2" skoku. V případě alespoň jednoho neúspěchu spadl napadající celou výšku.

Skok z výšky se nepočítá do celkové vzdálenosti pohybu napadení.

Napadení seskokem

Pokud proběhlo úspěšné *napadení zahrnující skok* a napadající dopadl do 2" od svého cíle, jedná se o *napadení seskokem*.

Napadající si počítá bonus +1 k Síle (S) (hodnota může přesáhnout rasové maximum) a +1 na hod na zásah v prvním kole boje.

Napadení neviděného

Bojovník může napadnout nepřítele, kterého přímo nevidí (např. na druhé straně zdi, za rohem), pokud se nachází do vzdálenosti 4". Pro napadení nezpozorovaného nepřítele musí bojovník splnit test Iniciativy (I).

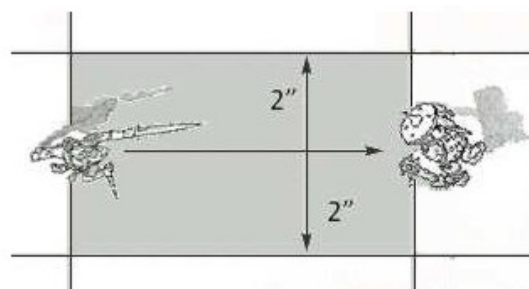
V případě neúspěchu může bojovník jednat v následujících fázích bez omezení.

Přerušení napadení

Nepřátelé, kteří se nacházejí do 2" od trasy *napadení* a nejsou dále od napadajícího bojovníka, než cíl napadení, mohou přerušit napadení vstoupením bojovníkovi do cesty. V případě, že napadající způsobuje *strach*, je třeba pro úspěšné přerušení splnit *test na strach*. V opačném případě je přerušení provedeno automaticky.

Pokud útočník napadá dva modely zároveň, přerušit napadení může jen ten bližší.

Pouze jeden model může přerušit *napadení*, nicméně pokusit se o to může více modelů (např. v případě napadajícího, který způsobuje *strach*).



Nezdařené napadení

Pokud se bojovníkovi z jakéhokoliv důvodu nezdaří *napadení*, pohne se o polovinu napadací vzdálenosti směrem k cíli napadení. Pokud při napadení spadne, je položen k úpatí místa kde šplhal, případně kam skákal.

Bojovník, kterému se nezdařilo *napadení* se dále nemůže hýbat ani střílet, může však sesílat kouzla nebo modlitby.

Boj zblízka

Řído může bojovat

Nepřítelé, jejichž podstavce se dotýkají (stačí rohy) bojují v boji z blízka v příslušné fázi. Nepřítelé oddělení nízkou zdí, plotem, nebo jinou překážkou do výšky 1" bojují také.

Bojovníci mohou bojovat 360° kolem sebe.

Není možné používat v boji střelné zbraně s výjimkou pistole a samostřílu (viz pravidla pro pistole a samostřily).

Poradí útoků

Bojovník, který v dané fázi napadal, útočí jako první (některé zbraně a schopnosti toto pravidlo upravují). Pokud napadalo více bojovníků jeden cíl zároveň, rozhoduje o jejich vzájemném pořadí Iniciativa (I). Napadající bojovník s nejvyšší Iniciativou útočí první atd. Pokud mají napadající spřátelení bojovníci stejnou Iniciativu (I), rozhoduje o pořadí útoků majitel gangu.

Bojovníci, kteří nenapadali, bojují v pořadí podle Iniciativy (I). Model s nejvyšší Iniciativou (I) útočí první (resp. po napadajících bojovnících) atd. V případě, že mají protivníci stejnou Iniciativu (I), hodte za každého bojovníka kostkou – bojovník s vyšším hodem útočí dříve.

Bojovník, který se v předcházející *Fázi zotavení* zvedl po té, co byl *sražen*, útočí v následující fázi boje zblízka vždy poslední, bez ohledu na zbraně, schopnosti a Iniciativu (I).

Pokud napadající bojovník musí při napadení šplhat (tedy provádí test na Iniciativu), nebo lézt po žebříku a napadený model se nachází do 1" od místa, kde napadající došplhal, útočí napadený vždy první. Pouze v případě, že má napadající bojovník kopí, bojuje automaticky první.

Zasažení

Pro zjištění, zda bojovník zasáhl nepřítele hodte D6 za každý Útok (A) v bojovníkově charakteristice a výsledek porovnejte s Uměním boje (WS) obou bojujících v následující tabulce. Pokud je číslo stejné nebo vyšší jako číslo v tabulce, byl nepřítel úspěšně zasažen:



		Protivníkovo WS									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Útočnickovo WS	1	+	+	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	+	+	+	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	+	+	+	+	5	5	5	5
	4	3	3	3	+	+	+	+	+	5	5
	5	3	3	3	3	+	+	+	+	+	+
	6	3	3	3	3	3	+	+	+	+	+
	7	3	3	3	3	3	3	+	+	+	+
	8	3	3	3	3	3	3	3	+	+	+
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	+	+
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	+

Za každý úspěšný zásah hodte D6 pro určení, zda jste protivníka zásahem i zranili (viz. pravidla pro Zranění a vyřazení). Se všemi postihy a modifikacemi nemůže být hod na zásah v boji zblízka horší, než 6.

Boj se dvěma zbraněmi

Bojovník, který bojuje se dvěma jednoručními zbraněmi pro boj zblízka, získá za zbraň ve vedlejší ruce jeden další Útok (A), avšak k tomuto útoku si počítá postih -1 k hodů na zásah i na zranění.

Výměna zbraní během boje zblízka

Není možné měnit zbraně během *boje zblízka*. Před hodem na zásah musí hráč určit, s jakými zbraněmi bojovník bojuje. Ty může vyměnit teprve až opustí boj.

Boj beze zbraně

Bojovníci, kteří v boji nějakým způsobem přišli o své zbraně mohou bojovat beze zbraně. V takovém případě mají pouze jeden útok bez ohledu na jejich charakteristiku Útokem (A) s postihem -1 k Síle (S). Útok navíc dává protivníkovi +1 k hodů na brnění (hod na 6+ pokud žádné brnění nemá). Boj beze zbraně se nevztahuje na modely, které zbraně nepoužívají (psi, ohaři, zombie, ghulové, posedlí, obří krysy atd.), ale pouze na bojovníky, kteří z nějakého důvodu přišli o svoji zbraň.

Boj s více protivníky

Bojovník s více než jedním Útokem (A) může libovolně rozdělit útoky mezi stojící protivníky, se kterými je v *boji zblízka*, musí však se rozhodnout předtím, než hodí hody na zásah.

Vždy, když má bojovník možnost výběru mezi útokem na *sraženého*, *omráčeného*, nebo stojícího protivníka, musí vždy útočit na stojícího a to i v případě, že má více útoků.

Opuštění boje zblízka

Bojovník bojující v boji zblízka nemůže boj opustit, pokud všichni protivníci, se kterými bojuje nejsou *sraženi, omráčeni, nebo vyřazeni z boje*. Další možnost je Dobrovolný útěk z boje (viz. pravidla pro Dobrovolný útěk z boje).

Dobrovolný útěk z boje

Na konci své *Fáze boje* se může hráč rozhodnout zkusit s kterýmkoliv bojovníkem, který se nachází v boji zblízka z tohoto boje utéci. Otočte model tváří pryč ze souboje, aby to bylo zřejmé. Útíkající bojovník musí mít volnou cestu v šířce svého podstavce.

Hod'te za utíkajícího test na Iniciativu (I).

Pokud se test zdařil, povedlo se bojovníkovi dostat se z boje, nicméně přesto dá každému nepříteli v kontaktu podstavců ještě možnost zaútočit jedním útokem, avšak s postihem -1 na zásah. Na tento útok nemůže prchající nijak reagovat (nemůže parírovat). Utíkající si počítá hod na brnění, avšak nemůže použít pravidlo *kryt* u štítu a pěstního štítu.

Pokud se prchající bojovník vyhnul zranění, můžete s modelem pohnout o dvojnásobek jeho charakteristiky Pohybu (M) pryč ze souboje od protivníka, se kterým bojoval, v kterémkoliv směru.

Pokud se test nezdařil, každý protivník může provést jeden automatický zásah proti bojovníkovi, který se snaží prchnout.

Speciální pravidla zbraní pro boj zblízka a brnění

Obouruční: Zbraně s tímto pravidlem je nutné držet v obou rukách, není tedy možné k nim v boji zblízka používat např. štít, nebo další zbraň.

Parírování: Bojovník se zbraní umožňující parírování, nebo s puklěrem se může v boji zblízka pokusit odvrátit úspěšný protivníkův zásah. Parírování provádějte hned po zásahu. Úspěšný hod na parírování závisí na poměru Umění Boje (WS) obou bojovníků: pokud útočník zasahuje úspěšně na 3+, protivník úspěšně paríruje na 6+. Pokud útočník zasahuje na 4+, protivník paríruje úspěšně na 5+. Pokud útočník zasahuje na 5+, obránce úspěšně paríruje na 4+. Hod 6 na zásah parírovat nelze, stejně jako útoky vedené Silou (S) dvojnásobku nebo vyšší Síly parírujícího. Zbraň pro boj zblízka ve vedlejší ruce (tedy ne puklěř) má postih na parírování -1. V případě, že má bojovník dvě parírovací zbraně, nebo parírovací zbraň a puklěř, může použít oba pokusy k parírování, avšak v jedné fázi boje může vždy úspěšně parírovat pouze jeden útok.

Obtížné ovládní: Bojovník užívající zbraň s tímto pravidlem může v druhé ruce držet pouze štít. Nemůže tedy používat další zbraň ani puklěř, protože zbraň vyžaduje pro své ovládní všechny jeho schopnosti.

Ochrana před zraněním: Pokud byl nositel brnění vyřazen z boje a v pobitevní sekvenci na tabulce vážných zranění padne nějaké konkrétní zranění (22, 23, 25, 26,-32) může se pokusit toto zranění zvrátit úspěšným hodem na brnění (bez štítu a *krytu*). V případě úspěchu počítejte hod jako úplné uzdravení.

Kryt: Toto pravidlo se vztahuje na štít a puklěř. Pokud jsou užívány v kombinaci s jakoukoliv jednoruční zbraní s výjimkou dýky, přidávají navíc +1 k hodům na brnění v boji zblízka. Neplatí pro jezdců na koni.



Střelba

Kdo může střílet

Bojovníci vybavení střelnou zbraní z ní mohou ve své střelecké fázi jednou vystřelit. Vyřešte postupně každý střelecký model zvlášť v libovolném pořadí.

Střelecký bojovník musí svůj cíl alespoň zčásti vidět. Jako viditelné části se počítají hlava, trup a nohy. Nepočítají se dramaticky rozpožehované paže, zbraně ani součásti oblečení, jako např. péra na kloboucích. Bojovníci mají rozhled 360° okolo sebe.

Samotní bojovníci brání ve výhledu na jiné modely v šířce svých podstavců. Model s pravidlem *velký cíl* vždy vidí přes modely které nejsou velkými cíly a naopak. Modely s pravidlem *malý cíl* nebrání ve výhledu na žádný jiný model.

Bojovník nemůže střílet v kole, ve kterém běžel, pokud je v boji zblízka, nebo pokud je *sražen*, nebo *omráčen*.

Výběh cíle

Bojovník musí střílet na nejbližší nepřátelský model, nepočítejte však *sražené* a *omráčené* modely.

Pokud se na cíl vztahuje postih na zásah (např. cíl je v krytu), můžete si vybrat vzdálenější cíl, na který se takovýto postih nevztahuje, resp. je jednodušší ho zasáhnout.

Střelec, který se nachází alespoň 2" nad úrovní země může cílit libovolný nepřátelský model, pokud se ve stejné úrovni nenachází bližší protivník.

Není možné střílet do boje zblízka, kterého se účastní spřátelení bojovníci. V opačném případě do boje zblízka střílet lze. V případě takového zásahu hodem kostkou rozhodněte, který model je zasažený.

Více výstřelů za fázi

Některé zbraně a schopnosti umožňují střelci vystřelit více, než jednou za kolo. V takovém případě mohou být jednotlivé střely libovolně rozděleny mezi cíle, nicméně je nutné cíle nahlásit před samotnými hody na zásah.

Mimo dostřel

Před rozhodnutím na který cíl bude bojovník střílet hráč nesmí měřit vzdálenost. Pokud se cíl nachází mimo dostřel zbraně, přesto došlo k výstřelu. Toto je důležité především pro zbraně řídicí se pravidlem *Náročná nabíjení* (viz. Speciální pravidla pro střelbu).

Zasažení

Pro určení, zda střelec zasáhl cíl, zjistěte střelcovo *Umění střelby* (BS), hod'te D6 a porovnejte s následující tabulkou:

BS střelce 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Hod D6 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3

Pro hod na zásah platí následující modifikace:

-1 za kryt: pokud je alespoň kus z viditelné části cíle skryt zraku střelce, nachází se cíl v krytu. Při střelbě na cíl v krytu si počítá střelec postih -1 na zásah.

-1 za pohyb: bojovník, který se v pohybové fázi pohnul normálním pohybem (tedy nepočítá se otáčení na místě a zvednutí se ze *sražené* pozice), má postih -1 k hodů na zásah.

-1 za dlouhou vzdálenost: pokud je cíl vzdálen od střelce více jak polovina dostřelu zbraně, má střelec postih -1.

Pokud je potřebný hod na zásah 7, musí střelec hodit nejprve 6 a pak 4. Pokud 8, tak 6 a pak 5, atd.

Kryt

Model, jehož alespoň kus viditelné části je skryt zraku střelce, se vůči střelci nachází v krytu. Kryt se na cíl nevztahuje, pokud je střelec vzdálen do 1" od překážky, která střelci brání v nenarušeném výhledu na cíl.

Není možné střílet na cíl, pokud vám stojí třeba jen částečně v cestě spřátelený model, nebo souboj zblízka, kterého se spřátelený model účastní.

Střelba na *sražený*, nebo *omráčený* model

Při střelbě na *sraženého*, nebo *omráčeného* bojovníka je stále nezbytný úspěšný hod na zásah i na zranění, stejně jako na vyřazení (viz pravidla pro zranění a vyřazení). Pokud je cíl již *sražen* a střelec ho ve své střelecké fázi opět srazí, cíl je stále *sražen*. Pokud je model již *omráčen* a následně střelbou *sražen*, je stále *omráčen*. Nejde tedy model jedním výstřelem omráčit a druhým zásahem automaticky dorazit jako v boji zblízka.

Střelba z oken

Pokud se alespoň část podstavce střeleckého modelu nachází v doteku se stěnou pod prostorem okna (v jeho šířce), může si měřit linii výhledu od okraje okna, i když je uvnitř budovy. Jakmile model z okna vystřelí, stává se viditelným pro všechny modely s linií výhledu k oknu, i kdyby fyzicky vidět nebyl.

Z okna v prvním patře je možné zamířit na cíl na úrovni země, jehož část se nachází ve vzdálenosti alespoň 2" horizontálně od stěny okna. Za každé další patro roste tato vzdálenost o 1".

Speciální pravidla pro střelné zbraně a střelbu

Náročná nabíjení: Toto pravidlo se vztahuje zpravidla na zbraně na střelný prach. Nabít takovou zbraň zabere celé kolo, tedy lze z ní střílet jen každé druhé kolo. Nabíjení je možné provádět pouze pokud model neběžel, nebo není v boji zblízka. Nabíjení je třeba v pohybové fázi nahlásit. Pokud se model pohnul, může nabít jednu hlavěň. Pokud zůstal model v pohybové fázi na místě (otáčení a vstávání ze *sražení* se nepočítá) může nabít až dvě hlavěně (např. pár pistolí, nebo dvouhlavňovou pistolí).

Výstřel v boji zblízka: Toto pravidlo se vztahuje na všechny druhy pistolí užívající střelný prach. Pokud má model nabitou pistolí, může ji v prvním kole boje zblízka použít. Výstřel nahradí útoky danou rukou, podle toho ve které ruce bojovník zbraň drží (tedy pokud ve vedlejší, nahradí standardní útok vedlejší zbraní, pokud v hlavní, nahradí útoky hlavní zbraní). Zásah je vyhodnocen stejně jako zásah v boji zblízka s tou výjimkou, že se na něj nevztahuje postih za útok vedlejší zbraní. Hod na zranění respektuje všechny vlastnosti konkrétní zbraně.

Pokud boj zblízka pokračuje, musí bojovník v následujících kolech používat pistolí coby palici. Výstřel je možné parírovat. Pokud padne na hod na zásah 1, házejte na tabulku Selhání.

Velký cíl: Vše, co se řídí pravidlem *velký cíl* může být zacíleno střelcem, bez ohledu zda cíl je nebo není nejbližším nepřátelským modelem ke střelci. Navíc *velký cíl* je viditelný, i kdyby podstavce obyčejných bojovníků zcela zakrývaly linii výhledu na podstavec bojovníka řídicího se tímto pravidlem.

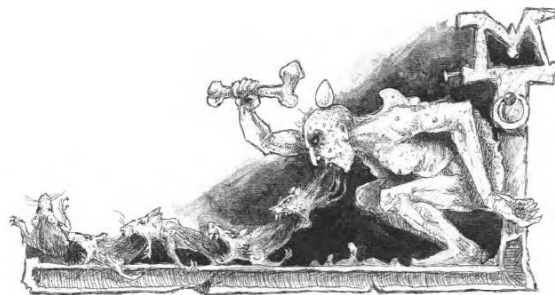
Malý cíl: Vše, co se řídí pravidlem *malý cíl*, nebrání ve výhledu na normální a *velké cíle*.

Pohyb nebo střelba. Bojovník může v jednom kole buď střílet, nebo se hýbat. Nemůže však oboje zároveň.

Selhání zbraní na střelný prach

Pokaždé, když vám padne 1 při hodu na zásah u zbraně používající střelný prach (puška, pistole, trombón, potkaní pistole apod.) hodte kostkou a následující tabulka určí, co se stalo.

- 1 PRÁÁÁSK!** Zbraň explodovala ohlušujícím výbuchem. Střelec obdrží zásah silou 4 (nezpůsobuje kritická zranění) a zbraň je zničena.
- 2 Zaseknutí.** Kule se zasekla uvnitř zbraně a ta je nepoužitelná pro zbytek bitvy. V další bitvě již můžete zbraň opět používat.
- 3 Pop.** Zbraň nevystřelila a vy musíte zbraň přebít. Bude vám trvat jedno kolo nabíjení, než budete moci zbraň opět použít.
- 4-5 Cvak.** Zbraň nevystřelila, avšak nic vážného se nestalo. V dalším kole můžete střílet (i v souboji zblízka).
- 6 BUM!** Ozval se výbuch a z ústí hlavně se vyvalil oblak černého kouře. Střela zasáhla cíl a má navíc +1 k síle.



Zranění a vyřazení

Pokud byl bojovník zasažen v boji zblízka, střelbou nebo kouzlem, porovnejte Sílu (S) útočníka a Odolnost (T) cíle v tabulce. Za každý úspěšný zásah hod'te D6 a porovnejte s tabulkou. Pokud jste hodili stejně nebo více, bylo zranění úspěšné:

Síla zbraně	Odolnost cíle									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Za každé úspěšné zranění odečtete -1 z charakteristiky Zranění (W) zraněného. Pokud hodnota klesne na 0, háže si zraněný *hod na vyřazení* (viz, Hod na vyřazení). Zranění jsou takto snížena pouze po dobu potyčky.

Kritická zranění

Pokud při hodu D6 na zranění způsobené střelbou nebo bojem zblízka (ne však kouzlem nebo modlitbou) padla šestka, útočník způsobil *kritické zranění*. Hod'te další D6 a výsledek porovnejte s tabulkou kritických zranění podle příslušného druhu zbraně (viz. str.13).

Pokud útočník potřebuje hodit šestku, aby protivníka zranil, nemůže způsobit *kritické zranění*.

Hod na brnění

Pokud je bojovník vybavený nějakým druhem brnění nebo štítu, může odvrátit způsobené zranění hodem na brnění. Potřebný úspěšný D6 hod na brnění je uveden u jednotlivých brnění.

Účinnost brnění se zmenšuje s rostoucí silou zranění. Pokud je zranění způsobeno Silou (S) 5 a vyšší, upravte hod na brnění podle následující tabulky:

Síla	úprava hodu na brnění
4	0
5	-1
6	-2
7	-3

Hod na vyřazení

Pokud bojovníkovi klesne hodnota Zranění (W) na 0, musí si okamžitě hodit na vyřazení. Hráč, který způsobil zranění, které snížilo bojovníkovi počet

Zranění (W) na 0 a za každé další způsobené v této fázi boje, hodí D6. Z hodů vyberte nejvyšší výsledek:

1-2 Sražen (obrat'te model obličejem vzhůru).

3-4 Omráčen (obrat'te model obličejem dolů).

5-6 Vyřazen z boje (odstraňte model ze hry).



Sražen

Sražený model se může plazit 2" ve své pohybové fázi, nemůže ale bojovat, střílet či kouzlit. Pokud je sražený model v kontaktu podstavců s nepřátelským modelem, může se odplazit pouze pokud je nepřítel zaměstnán soubojem na blízko s jiným modelem, jinak musí zůstat tam, kde je. V boji na blízko nemůže bojovat proti útočníkovi a útočník má velkou šanci na vyřazení tohoto modelu ze hry.

Sražený bojovník může (nemusí) vstát ve fázi zotavení svého dalšího kola. V tomto kole se může pohybovat, může střílet či kouzlit, ale nemůže běžet či napadnout jiný model. Pokud je v boji zblízka, nemůže z něj utéci, a bude bojovat jako poslední, bez ohledu na Iniciativu či speciální vlastnosti zbraní. Po tomto kole se může model pohybovat normálně, může normálně bojovat, přestože hodnota jeho zranění je 0. Pokud bude znova zraněn, házejte opět hod na vyřazení, přesně tak, jako by ztratil poslední život.

Pokud model bojuje proti *sraženému* bojovníkovi, všechny útočnickovy útoky automaticky zasahují. Pokud je *sražený* model zraněn, je automaticky *vyřazen z boje*. V případě, že *sraženému* modelu zbývají ještě nějaké body Zranění (W) (tato situace může nastat jako výsledek kritického zranění), je *vyřazen z boje*, jakmile klesne tato hodnota na 0. *Sražený* model nemůže parirovat a využívat *Kryt* u štítu a pěstního štítu.

Omráčen

Omráčený bojovník je dočasně neschopen dalšího boje a nemůže nic dělat. Ve své příští fázi zotavení může hráč své omráčené bojovníky otočit obličejem vzhůru a *omráčení* bojovníci se stanou *sraženými*.

Omráčený model je vydán na milost svým nepřátelům. *Omráčený* model je automaticky *vyřazen z boje*, pokud na něj může nepřítel v souboji zblízka zaútočit. Pokud má *omráčený* model více Zranění (W), každý útok mu automaticky jedno vezme. Jakmile klesne počet Zranění na 0, je model *vyřazen z boje*.

Vyřazen z boje

Odstraňte figurku ze stolu. Po hře je možné zjistit, kteří z vyřazených bojovníků zemřeli, či jaké zranění utržili (viz. str. 82).

Kritická zranění

Střelné zbraně

(Luky, kuše, zbraně na černý prach, vrhací nože, atd.)

- 1- Odražená střela:** Střela odskočila, nebo proletěla cílem a zasáhla druhý (nepřátelský či přátelský) model, pokud se nachází do 4" od cíle. Je zasažen nejbližší model, který se nachází ve 180° výseči se středovou osou v dráze střely. Odražená střela nemůže způsobit kritický zásah.
- 2- Zásah slabého místa:** Střela zasáhla spoj v brnění. Zasažený má -1 k hodů na brnění.
- 3- Provrtaný:** Střela prorazila brnění. Zasažený má -2 k hodů na brnění. Bez hodů na helmu.
- 4- Proražený:** Střela projela protivníkem jako nůž máslem. -3 k hodů na brnění, bez hodů na helmu, +1 k hodů na vyřazení.
- 5- Hluboká rána:** Střela pronikla do těla a zasáhla orgán. -4 k hodů na brnění, bez hodů na helmu a +2 k hodů na vyřazení.
- 6- Mistrovská rána!** Střela zasáhla s velkou silou oko, hrdlo, nebo jiný zranitelný orgán. Cíl má -5 k hodů na brnění, je automaticky sražen a musí si přičíst +2 k hodů na vyřazení.

Drtivé zbraně

(Palice, palčáky, kladiva, cepy, obouruční kladiva atd.)

- 1- Rozhození:** Protivníka vyvedla rána z rovnováhy. V tomto kole už nemůže provést žádné další útoky.
- 2- Proražení:** Rána zasáhla citlivou část zbroje, kterou prošla. Protivník má postih -1 k hodů na brnění.
- 3- Pořádná rána:** Protivník má postih -1 k hodů na brnění. Bez hodů na helmu.
- 4- Rozdrcen:** Mocný úder zasáhl protivníka do citlivého místa. Ten utrhá dvě zranění a postih -2 k hodů na brnění.
- 5- Sražen:** Síla úderu srazí protivníka k zemi a ten má navíc postih -2 k hodů na brnění, je automaticky sražen a utrhá dvě zranění.
- 6- Omráčení!** Po této hrozivé ráně se protivník svalí v bezvědomí k zemi. Je omráčen, utrhá dvě zranění a má postih -2 na brnění.

Sečné zbraně

(Meče, sekery, obouruční meče atd.)

- 1- Smršť čepelí:** S rychlou přesností získá bojovník nad protivníkem převahu a donutí ho odkrýt se. Okamžitě může provést jeden útok navíc. Hod na brnění je klasický.
- 2- Odzbrojení:** Bojovník se pokusí protivníkovi vyrazit zbraň z rukou. Protivník musí hodit test na sílu, aby udržel hlavní zbraň (přičte si +1 pokud má obouruční zbraň, v případě, že jí má útočník, tak -1). Pokud v testu neuspěl, ztrácí ji a musí bojovat záložní zbraní do konce souboje. Jakmile se protivník dostane ze souboje, opět si zbraň vezme. Hod na brnění je klasický.
- 3- Řez:** Útočník se střelil do nechráněného místa ve zbroji. Má tak postih -1 k hodů na brnění.
- 4- Zásah do masa:** To byl zásah do živého! Protivník má postih -2 k hodů na brnění a utrhá dvě zranění.
- 5- Rozetnutí:** Rána prosekla zbroj. Protivník má postih -3 k hodů na brnění, a utrhá dvě zranění. Útočník si počítá +1 k hodů na vyřazení.
- 6- Proříznutí!** Útok zasáhl krk, nebo jiné zranitelné místo. Protivník má postih -4 k hodů na brnění a utrhá dvě zranění. Útočník má navíc +2 k hodů na vyřazení.



Boj beze zbraně

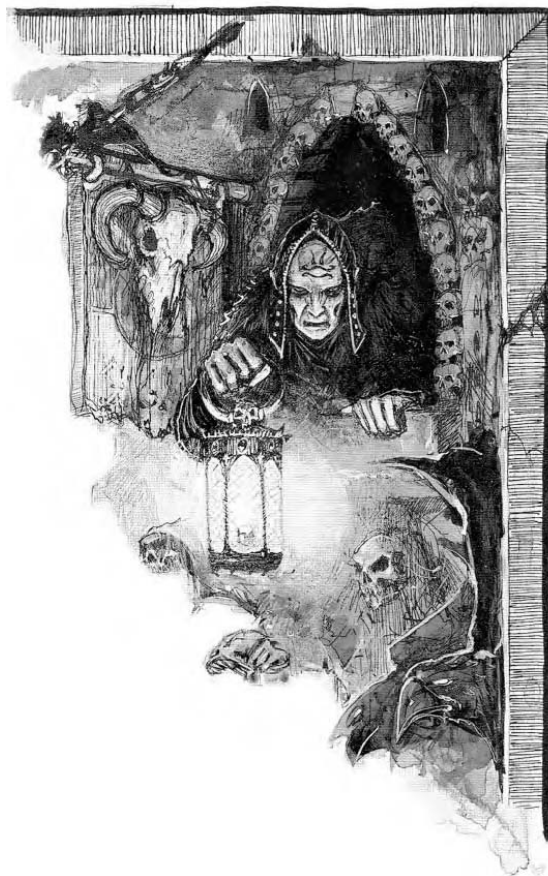
(Psi, váleční oři, zombie, Posedlí, zvířata, bič atd.)

- 1- Odkopnutí:** Protivník zavravorá a couvne. Přijde tak o jeden útok (na minimum o útoků).
- 2- Sevření:** Protivník se dostal do sevření. V tomto kole již nemůže útočit.
- 3- Sprška úderů:** Protivník je natolik zmaten, že útočník může provést okamžitě jeden útok navíc. Hody na brnění je klasický.
- 4- Drtící úder:** Rána přistála s neuvěřitelnou silou. Útočník získává +1 k hodů na vyřazení.
- 5- Praskání kostí:** Při dopadu této rány se ozvalo prasknutí. Útočník získává +2 k hodů na vyřazení.
- 6- Mocný úder:** Mocným úderem či kopem pošle útočník protivníka k zemi. Ten je automaticky sražen a útočník získává +2 na hod na vyřazení.

⚔ Dlouhé zbraně ⚔

(Kopí, halapartny, dřevce atd.)

- 1- Odražení:** Úder přistál s velkou silou. Protivník je automaticky *sražen*.
- 2- Propíchnutí:** Rána si našla cestu ve slabině zbroje. Protivník má postih 1 k hodů na brnění.
- 3- Probodnutí:** Útočník zarazí zbraň do protivníka. Ten si počítá postih -2 k hodů na brnění. Bez hodů na helmu.
- 4- Bodnutí:** Rychlým úderem prorazí útočník protivníkovu obranu. Ten má postih -3 k hodů na brnění bez hodů na helmu a útočník získává bonus +1 k hodů na vyřazení.
- 5- Skrz naskrz:** Úder prošel protivníkem skrz. Má postih -4 k hodů na brnění, bez hodů na helmu a útočník získává +2 k hodů na vyřazení.
- 6- Kebab!** Úder vrhne protivníka s neuvěřitelnou silou zpět, prorážejíce jeho zbroj i tkáň. Protivník má postih -5 k hodů na brnění, bez hodů na helmu a útočník má bonus +2 k hodů na vyřazení. Navíc protivník je odhozen o D6 palců a útočník ho následuje v dotyku podstavců. Všechny ostatní modely zapojeny do tohoto boje jsou odděleny. Pokud protivník narazí do nějaké překážky, dostane jeden zásah se silou 3.



Ústup z potyčky

Test na prohru

Pokud bylo gangu v potyčce vyřazeno ze hry alespoň 25% ze všech jeho modelů, kteří se účastní potyčky, musí si ve své fázi zotavení hodit test na prohru, což je test na Morálku (Ld) velitele gangu. Pokud je velitel gangu *vyřazen z boje*, použijte nejvyšší Morálku z žijících a stojících hrdinů. Pokud gangu chybí alespoň 50% členů, musí tento test splnit dvakrát, pokud 75% tak třikrát. V případě alespoň jednoho neúspěchu gang automaticky vyklízí pozice a hra končí jeho prohrou. Všechny modely, které doposud nebyly *vyřazeny ze hry* (i když se nacházely v boji zblízka, byly *sraženy* nebo *omráčeny*) se počítají jako přeživší bez úhony.

Dobrovolný ústup

Pokud přišel gang v potyčce již alespoň o 25% členů, může jeho hráč ve své fázi zotavení vyhlásit dobrovolný ústup a ukončit tak hru ve prospěch protivníka, který tímto automaticky zvítězí.

Všichni hrdinové vyřazení z boje

V případě, že jednomu z gangů byli vyřazení všichni hrdinové, hra automaticky končí ve fázi zotavení dotyčného gangu jeho prohrou.

Psychologie

Velitel

Bojovník, který se nachází do 6“ od velitele může používat jeho Morálku (Ld), pokud velitel není *sražen*, nebo *omráčen*, nebo *neprchá*.

Pokud je velitel *vyřazen ze hry*, musí se gang po zbytek potyčky obejít bez velitele. V případě, že v pobitevní fázi velitel zemře, nahradí jeho místo žijící hrdina s nejvyšší Morálkou (Ld). Pokud byl velitel poslední žijící hrdina a zemřel, gang se rozpadl.

Panika

V případě, že na konci Fáze boje je váš bojovník sám v boji zblízka s dvěma a více nepřátelskými modely, musí projít testem na *paniku*, resp. Morálku (Ld). Pokud se do 2“ nachází spřátelený stojící a neprchající model, může si neúspěšný hod přehodit. V případě neúspěchu bojovník zpanikařil a *prchá* z boje (viz. níže). Každý model v kontaktu s prchajícím může provést jeden volný útok. *Panika* se nevztahuje na zvířata.

U modelů s pravidlem *velký cíl* mohou způsobit *paniku* pouze jiné modely řídící se tímto pravidlem (včetně jezdců na koni).

Prchání

Prchající bojovník se pohne 2D6 palců od jednoho z náhodně vybraných nepřátel, kteří jeho prchání způsobili. Překážky vyšší, než 2“ obíhá nejkratší cestou. Ve své následující Fázi zotavení se jej můžete pokusit zastavit úspěšným testem na Morálku (Ld).

Pokud model v testu uspěl, může v tomto kole jednat, jako by byl *sražen* a následně vstal, nemůže však navíc střilet ani kouzlit.

Pokud model v testu neuspěl, pokračuje 2D6“ k nejbližšímu okraji stolu, obíhající překážky vyšší, než 2“ nejkratší možnou cestou.

Modely se základním Pohybem (M) 7 a více prchají 3D6“.

Pokud je na prchajícího vyhlášeno *napadení*, jednejte stejně jako u klasického napadení s tím rozdílem, že prchající model nemůže útočit ani používat žádné schopnosti a pravidlo *kryt* u štítu a pukléře. Pokud prchající nebyl *sražen*, *omráčen*, nebo *vyřazen*, jedněte, jako by opět nesplnil test na paniku. Prchá tedy o dalších 2D6“ a útočník může provést jeden volný útok.

Tupost

Bojovník trpící *tupostí* si musí testovat na začátku každé své Fáze pohybu, zda svoji tupost překonal, nebo se stal její obětí. Proveďte test na hrdinovu Morálku (Ld). Pokud se do 2“ od tupého hrdiny nachází stojící a neprchající spřátelený hrdina, který *tupostí* netrpí, může si testující hrdina hod přehodit.

V případě úspěšného testu se *tupost* nijak neprojeví a hrdina může dále standardně jednat. V případě neúspěchu si hodte D6:

1-2 Bojovník se pohne o polovinu pohybu směrem, kterým se hýbal naposledy

3-6 Bojovník stojí na místě a nemůže nic dělat po zbytek kola.

Pokud je hrdina v boji zblízka nebo prchá, účinky *tupostí* se na něj nevztahují, dokud boj neopustí, nebo se nezastaví.

Nenávist

Nenávadějící bojovníci musí zaútočit na cíl své nenávisti, pokud je v dosahu a zároveň si mohou v prvním kole souboje přehodit všechny neúspěšné hody na zásah protivníků, které nenávidí.

Strach

Bojovník si musí hodit test na *strach* resp. na Morálku (Ld) v následujících případech:

Pokud je napaden jedním, nebo více modely, které způsobují strach. Napadený testujte po vyhlášení *napadení* za každý napadající model, který způsobuje *strach*. Pokud je *napadení* úspěšné a napadený nesplnil alespoň jeden z testů, zasahuje své *strach* šířící protivníky v jejich prvním kole boje pouze na 6 (i když již bojuje). V opačném případě bojuje standardně. Stejně postupujte u napadajícího, jehož napadení přerušil model způsobující *strach* (to však neplatí v případě, že napadající již prošel testem na *strach* před samotným napadením).

Pokud chce napadat model, který způsobuje strach. Testujte po vyhlášení *napadení*. V případě neúspěchu zůstane napadající model stát na místě a v tomto kole již nemůže provádět žádnou aktivitu.

Modely, které způsobují *strach* nejsou samy vůči *strachu* imunní. Pokud je model šířící *strach* *sražen* nebo *omráčen*, *strach* neúčinkuje.

Zběsilost

Zběsilý model si počítá +1 k Útoku (A). Jakmile je *zběsilý* model jednou *sražen*, nebo *omráčen*, přestává být *zběsilý* do konce potyčky. *Zběsilý* model musí vždy napadnout, pokud se do jeho napadací vzdálenosti nachází nějaký nepřátelský model, o kterém ví. Toto je jediný případ, kdy je možné (nutné) měřit vzdálenost před napadením. Vzdálenost změřte po vyhlášení všech napadení. *Zběsilý* model je imunní na *strach* a *paniku*.

Imunní na psychologii

Bojovník *imunní na psychologii* je imunní na *strach* vůči některým kouzlům, a nemůže být *zběsilý*. Může však být *tupý* i *nenávidět*. Takovýto model nemůže dobrovolně opustit boj zblízka.

Zvířata a jízdní zvířata

Zvířata v Mordheimu

- Na zvířata se nevztahuje pravidlo o boji beze zbraně.
- Zvířata nemohou plnit herní cíle, jako je zabírání budov, hledání pokladu, nebo vrátniců, nemohou prorážet.
- Zvířata nezískávají žádné zkušenosti.
- Zvířata nemohou šplhat po zdech ani lézt po žebříkách, mohou však běhat po schodech.
- Zvířata se nemohou schovávat.
- V pobitevní fázi umírají vyřazená zvířata stejně jako pomocníci na hod 1-2 na D6.
- Zvířata jsou imunní proti *panice* a proti tvorům způsobujícím *strach*. Podléhají však strachu způsobenému otevřeným ohněm (loučí, košem na oheň), nemrtvými (tzn. upírem, zombiemi a vlky hrůzy) a posedlími.

Jízdní zvířata

Na následujících odstavcích jsou uvedena všechna pravidla týkající se ovládní jízdních zvířat v ulicích Mordheimu, v boji i mimo boj. Pro jízdní zvířata používejte podstavec 25x50mm. Pouze lidé mohou jezdit na jízdních zvířatech.

Nasedání a sesedání: Nasednout je možné v pohybové fázi. Zabere jeden bod pohybu neohledně na to, jestli bojovník běží, nebo jde (tedy bojovníka s pohybem 4 stojí nasednutí při chůzi 1“, při běhu 2“). Pokud bojovníkovi, který nasedl, ještě zbývá pohyb, může jej dokončit na koni.

Stísněný terén: Ulice Mordheimu nejsou příliš vhodným místem pro jízdní zvířata a gangy si je tam s sebou často neberou. Z tohoto důvodu může jeden gang vlastnit pouze jedno jízdní zvíře (mimo námezdních bojovníků).

Ovládní jízdního zvířete: Aby mohl jezdec ovládat obratně jízdní zvíře, musí ovládat schopnost *Jezdectví*. Bojovníci bez této schopnosti mohou jezdit na jízdních zvířatech, ale musí testovat na Morálku (Ld) pokaždé, když jsou zasaženi střelou a na konci každé bojové fáze pokud jsou v kontaktu se stojícím nepřítelem. Pokud je test neúspěšný, jezdec ztratí kontrolu nad zvířetem a musí si hodit na tabulku Prr!, hochu. Pokud háže jezdec na Ld (Panika, dobrovolný ústup z boje) a v testu neuspěje, háže si na tabulku Prr!, hochu. Bojovníci se schopností *Jezdectví* se mohou učit *Zvláštní jezdecké schopnosti* (viz. níže).

Bonus ke zbroji: Všechny jízdní zvířata dávají jezdcovi bonus +1 ke zbroji.

Velký cíl: Jezdec v sedle se řídí pravidlem *velký cíl*.

Pohyb v terénu: Jízdní zvíře může bez postihu přeskočit překážku do výšky 2“ a může skákat přes průrvy do vzdálenosti 4“ bez nutnosti testu na Iniciativu (I).

Vedení zvířete: V některých případech bojovník jízdní zvíře raději vede, než na něm jede. Bojovník může vést zároveň jedno zvíře, pokud nemá schopnost *Krotitel zvířete*. Pokud tuto schopnost má, může vést kolik zvířat chce. Vedené zvíře se musí dotýkat podstavce vedoucího. Vedené zvíře si neháže na splašení.

Prchající jezdec: Na napadení jezdcem, který prchá z boje pěším bojovníkem, se nevztahuje pravidlo o automatickém zásahu, pokud pěší bojovník nemá kopí.

Boj v sedle: Boj v sedle je náročná záležitost a ne všechny zbraně jsou pro tento druh boje vhodné. V sedle není možné používat zbraně pro boj zblízka, které je třeba držet v obou rukách (s výjimkou Jezdeckého kladiva) a dýky.

Kladiva a helmy a schopnosti, upravující hod na vyřazení upravují hod stejným způsobem v tabulce Prr! Hochu.

Zranění jezdcem v sedle

Pokud je jezdec v sedle zraněn a ztratil poslední život, háže si útočník namísto klasické tabulky na vyřazení na tabulku Prr!, Hochu.

Kritické zásahy: Pokud byl způsoben kritický zásah, funguje následujícím způsobem:

Pokud dává zásah bonus na vyřazení, přičítá se tento bonus od hodu na Prr!, hochu. Více hodů na poranění znamená více hodů na Prrr!, hochu a vybírán je nejhorší z nich.

Pokud kritický zásah způsobí, že je cíl automaticky *sražen*, počítá se jako automatické Hou, hou! podle tabulky Prr!, hochu.

Pokud kritický zásah způsobí, že je cíl automaticky *omráčen*, počítá se výsledek jako automatický Pád z tabulky Prr!, hochu.

V případě kritického zásahu Kebab! u dlouhých zbraní je namísto odhození cíle o D6 palců jezdec automaticky shozen z koně (Pád v tabulce Prr!, hochu).

Jezdectví

Jezdectví je akademická schopnost, kterou může mít hrdina s přístupem k této tabulce schopností. S touto schopností si jezdec v sedle nemusí testovat na ovládní zvířete a může se učit *Zvláštní jezdecké schopnosti*.

Tabulka Pr!, hochu

1-2- Hou, hou! Jezdec je dočasně dezorientován a jeho zvíře se vzpíná. Jezdec se udržel v sedle, ale musí věnovat celé své následující kolo k tomu, aby opět získal vládu nad zvířetem; nemůže se pohybovat ani střílet. Pokud je v boji zblízka, v následující bojové fázi útočí jako poslední, v případě, že je zasažen (stačí úspěšný hod na zásah), automaticky padá (výsledek 3 v této tabulce).

3-4 Pád: Jezdec spadne z koně (viz *pád z jízdního zvířete*) a je *sražen*. Utrží navíc zásah se silou 2 bez hodů na brnění. Jízdní zvíře si testuje na *splašení*.

5-6 Pohroma! Jezdec i jeho zvíře se zřítily k zemi. Oba modely jsou automaticky *vyřazeny z boje*, navíc hod'te kostkou: na 1 skončil jezdec pod zvířetem, které ho podrtilo - v takovém případě házejte pro jezdce dvakrát na tabulku vážných zranění a použijte oba výsledky. Nezapomeňte hodit kostkou také pro zvíře, které, podobně jako pomocník, na 1-2 zemře, na 3-4 se plně uzdraví.

Pád z jízdního zvířete

V případě pádu z jízdního zvířete určete hodem D6 stranu, na kterou jezdec spadl: 1-2 levá strana, 3-4 zadní strana, 5-6 pravá strana. Jezdec utrhá zásah silou 2 bez hodů na brnění. Spadlý jezdec se musí podstavcem dotýkat podstavce koně na straně, na kterou spadl. Pokud jsou na této straně s koněm v kontaktu postavců nějakí protivníci, utoupí padajícímu jezdcovi, ale zůstanou s ním v kontaktu podstavců v největším možném počtu. Pokud na nějakou stranu není možné spadnout (např. když kůň stojí bokem u zdi), případný takový výsledek přehod'te.

Osamocená jízdni zvířata: Osamocená jízdni zvířata zůstávají ve hře, dokud nejsou vyřazeny z boje a mohou být využity i nepřátelskými gangy (pokud jsou v nich lidé). Jízdní zvíře, které je na konci hry v držení (vedeno, osedláno) nepřátelského gangu, se pro jeho majitele počítá jako *vyřazeno ze hry* se všemi následky.

Splašení: Jízdní zvířata, která nejsou vedena, nebo na nich nikdo nesedí, stojí na místě, ale testují si vždy ve fázi zotavení majitelova kola, zda se nesplaší. Testujte Morálku (Ld) zvířete. V případě úspěchu stojí zvíře na místě, avšak při neúspěchu se zvíře rozběhne zD6" náhodným směrem. Osamocené zvíře se splaší automaticky, pokud je v kontaktu podstavců s členy gangů Nemrtvých, Posedlých a Skavenů.

Zvláštní jezdecké schopnosti

Jezdec s více jízdni schopnostmi může v jeden okamžik použít pouze jednu z nich.

Jízdní velitel: Hrdina s touto schopností v sedle má vynikající rozhled a může si přidat 6" dosahu ke své Velitelské schopnosti (Leader).

Obratné jezdeckví: Jezdec se umí mistrně pohybovat v sedle a krýt se za koňské tělo. Veškerá střelba proti jezdcovi má postih -1 na zásah. Navíc může jezdec před pohybem vyhlásit speciální použití této schopnosti. V tom případě, až do začátku jeho dalšího kola, má střelba postih -2 na zásah. Na konci pohybu však jezdec musí splnit test na ovládání zvířete. Pokud neuspěje, háže si na tabulku Pr!, hochu. Tuto schopnost není možné provádět v těžké zbroji.

Bojové jezdeckví: Jezdec s touto schopností má v sedle, pokud útočí, jeden útok s S4 navíc. V dalších kolech boje bojuje normálně.

Výpad: Jezdec s touto schopností útočí proti pěším modelům vždy první. Pokud na něj zaútočí, nebo s ním bojuje bojovník také s pravidlem *Bojuje vždy první*, bojují oba podle iniciativního pořádku. Pokud se i jezdec řídí podle tohoto pravidla, útočí první vždy.

Skok do sedla. Bojovník s touto schopností umí vyskočit do sedla a okamžitě se rozjet do klusu. Jakmile naskočí na koně, může na něm běžet, jet, nebo útočit o plný pohyb zvířete. Před naskočením však musí být bojovník vzdálen maximálně do poloviny svého pohybu. Tuto schopnost není možné provádět v těžké zbroji.

Jízdní střelec: Jezdec může střílet také z *běžícího* koně.

Magie

Získání kouzel a modliteb

V Magii figurují dva hlavní druhy jejich uživatelů. *Čarodějové*, kteří užívají kouzla a *kněží* užívající modlitby. Všechny pravidla pro kouzla platí také pro modlitby.

Bojovník schopný sesílat kouzla začíná s jedním náhodně vybraným kouzlem. Při výběru prvního kouzla hodíte dvěma D6 kostkami, porovnejte s tabulkou kouzel a jedno z nich vyberte. Pokud si bojovník na začátku vybírá 2 kouzla, hodí třemi kostkami a dvě čísla si vybere. Pokud padnou dvě stejná čísla, můžete si jednu z kostek přehodit dokud nepadne jiné číslo. Stejně postupujte v případě výběru z více kouzel.

Pokud získá bojovník schopný sesílat kouzla při postupu novou schopnost, může si místo schopnosti zvolit další kouzlo. Hodíte D6 a porovnejte s tabulkou. Pokud již dané kouzlo můžete snížit obtížnost seslání kouzla o 1, nebo můžete hodit znovu.

Sesílání kouzel

Kouzla se sesílají ve fázi střelby. Kouzelník může seslat jedno kouzlo v jedné fázi střelby. Pro úspěšné seslání musí kouzelník hodit na 2D6 číslo rovné nebo vyšší obtížnosti kouzla.

Specifická pravidla u jednotlivých kouzel jsou nadřazena pravidlům obecným.

Kouzelník nemůže sesílat kouzla, když se sám nachází v boji zblízka, Kouzla nemohou být seslána ani do boje zblízka, kterého se kouzelník neúčastní, (s výjimkou kouzel s plošným účinkem).

Při seslání kouzel na konkrétní modely musí mít kouzelník vždy linii výhledu na svůj cíl.

Jakmile je kouzelník *omráčen*, *vyřazen ze hry*, nebo *prchá*, přestávají okamžitě účinkovat všechna jím seslána kouzla.

Kouzelník nemůže sesílat kouzla a střelit ze střelných zbraní ve stejné fázi střelby (pistole použité v boji zblízka se nepočítají).

Kouzla, která může kouzelník seslat na spřátelené bojovníky může seslat i na sebe. Pokud je takové kouzlo možné seslat v boji zblízka, může je kouzelník v boji seslat pouze na sebe.

Kouzla, která nejsou označena jako *trvající* jsou sesláním jiného kouzla automaticky zrušena.

Kouzelník nemůže sesílat kouzla, pokud má na sobě brnění, nebo je ovládán *tupostí*.

Modlitby

Modlitby fungují stejně jako kouzla s následujícími výjimkami:

Kněží mohou nosit brnění a sesílat modlitby.

Modlitby nejsou kouzla, tedy věci, které chrání před kouzly a ovlivňují pouze kouzla se nevztahují na modlitby a obráceně.

Zvláštní druhy kouzel

U některých kouzel je uveden jeden ze čtyř zvláštních druhů, ke kterým se vztahují následující zvláštní pravidla:

Magická střela:

Některá kouzla jsou v popisu označena jako Magická střela. Tato kouzla se řídí stejnými pravidly jako střelba ze střelných zbraní s výjimkou, že úspěšné seslání znamená automatický zásah cíle (pokud není napsáno jinak) a účinek a dosah kouzla je popsán u jednotlivých případů. Magickou střelou není možné sesílat v boji.

Plošná kouzla

Plošná kouzla ovlivňují všechny modely, které se nacházejí v jejich dosahu ve všech směrech od sesílajícího. Kouzla nepůsobí přes zdi domů, působí však přes menší překážky.

Trvajcí kouzla

Některá kouzla a modlitby, mají delší účinnost a mohou trvat i několik kol, nebo i do konce potyčky. Pokud sesílatel seslal trvajcí kouzlo, může další kolo sesílat další, aniž by trvajcí kouzlo přerušil. Na jeden cíl však nemůže působit více jak jedno trvajcí kouzlo. Sesláním druhého trvajcí kouzla je účinek prvního automaticky zrušen.

Průběžná kouzla

Průběžná kouzla jsou seslána v kole sesílajícího a působí až do jeho konce. Kouzlo však může působit i v následujícím protivníkově kole, nebo dokonce i v kolech dalších.

Průběžné(1) Kouzlo působí v protivníkově následujícím kole, pokud sesílající úspěšně splní test na svoji Morálku (Ld).

Průběžné(2) Kouzlo působí dokud není dobrovolně ukončeno, sesílající však musí v každé své následující fázi zotavení projít testem na svoji Morálku (Ld). Jinak je kouzlo ztraceno.

Zranění

Pokud kouzla způsobí zranění, platí následující pravidla:

Kouzla nikdy nezpůsobují kritická zranění

Proti kouzlům je možné použít hod na brnění pokud není u kouzla napsáno jinak.

Modlitby k Sigmarovi

Oni, jež mají pevnou víru k bohům, smí žádat jejich pomoci. Sigmarovi zbožní žádají bohy o mnohé ze zázraků: zhojení ran, posílení odhodlanosti svých přátel, zkázu démonických stvůr a nemrtvých.

Hod na D6

- 1 **Kladivo Sigmarovo** (The Hammer of Sigmar) **obtížnost 7**
Tato zbraň přesných ran září zlatým svitem, naplněna pravou božskou silou Sigmarovou

Sesílající získává +2 k síle v souboji na blízko hlavní zbraní a všechny tyto zásahy způsobují nemrtvým a posedlým dvě zranění. Modlitbu je možné seslat v boji zblízka. Modlitba neguje účinky sigmarova kladiva.

Průběžné(1)
- 2 **Srdce z oceli** (Hearts of Steel) **obtížnost 8**
Jakmile jsou tři mocná slova vyřčena, vlny slávy obklopí Sigmarova služebníka. Pevní ve víře jsou povzbuzeni přítomností božských sil.

Jeden spřátelený model do 8 palců od sesílajícího v linii výhledu se stává imunním na *strach* a test paniky v boji. Navíc gang získává bonus +1 na test porážky, pokud ho musí provést. Pokud je modlitba seslána vícekrát, účinky nejsou kumulativní, tzn. bonus pro test na prohru zůstává vždy +1.

Trvající
- 3 **Plamenná duše** (Soufire) **obtížnost 9**
Hněv Sigmarův je seslán na zemi. Očistné plameny obklopí zbožného a smažou z povrchu ty, kteří se postavili oprávněnému vzteku boha-císaře.

Každý nepřátelský model do 4 palců od sesílajícího modelu bude zasažen silou 3. Temné síly a Chaos je obzvláště zranitelný touto svatou silou, proto nemrtví (tedy ne špinavci, ghúlové ani nekromanti) a posedlí dostávají zásah silou 5. Protivníci, kteří se nacházejí v boji zblízka dostanou zásah se silou 2 (včetně nemrtvých a posedlých).

Plošné
- 4 **Štít víry** (Shield of Faith) **obtížnost 6**
Štít tvořený čistým bílým světlem se objeví před zbožným. Tak dlouho, jak je jeho víra pevná, štít ho ochrání.

Sesílající a všechny spřátelené modely do 2" od něj se stávají imunním vůči nepřátelským kouzlům. *Trvající* účinek se vztahuje pouze na osobu kněze.

Plošné, Trvající
- 5 **Ruka zahojení** (Healing Hand) **obtížnost 7**

Modlitbu je možné seslat v boji i do boje zblízka. Jeden model do 2 palců od sesílajícího získává zpět jeden bod Zranění (W), který ztratil v potyčce. Pokud je sesílající v boji zblízka, může modlitbu použít pouze na sebe. Navíc všechny spřátelené modely do 2 palců, které jsou *sraženy* či *omráčeny*, vstanou a budou se chovat jako by vstali po *sražení*.

Plošné
- 6 **Brnění spravedlnosti** (Armour of Righteousness) **obtížnost 9.**

Sesílající získává hod na brnění 2+, který nahrazuje jeho současný hod na brnění. Navíc sesílající působí *strach* a je *imunní vůči strachu*. Modlitbu je možné seslat v boji zblízka. Modlitba je průběžná dokud není dobrovolně zrušena.

Průběžné(2)

Nekromancie

Nekromancie je magií mrtvých. Dává nekromantovi moc oživit mrtvé a rozkazovat jejich duším, dokáže i ničit vše živé.

Hod na D6

- 1 Zloděj života (Lifestealer)** **obtížnost 10**
Nekromant vysává samu podstatu života ze své oběti, krade tuto moc pro sebe.

Můžete si zvolit jeden viditelný nepřátelský model do 6 palců. Oběť ztrácí jedno Zranění (W) (bez možnosti hodu na brnění) a nekromant získává jedno Zranění (W) navíc, které mu vydrží do konce této bitvy. Toto kouzlo může zvýšit nekromantův počet životů nad jeho počáteční stav (i rasové maximum). Toto kouzlo neúčinkuje proti nemrtvým a posedlým.
- 2 Znovuoživení (Re-Animation)** **obtížnost 5**
Na nekromantův příkaz mrtví znova vstávají, by bojovali dále.

Jedna oživlá mrtvola (zombie), která byla vyřazena z boje předchozí bojovou, nebo střeleckou fází, se znova vrací do hry s jedním Zraněním (W). Položte model do 6 palců od nekromanta. Model nemůže být položen přímo do souboje na blízko.
- 3 Vidina smrti (Death vision)** **obtížnost 6**
Nekromant volá záhrobí, aby nechalo nepřátele spatřit svou vlastní smrt.

Všichni protivníci, kteří nejsou v boji zblízka (a nejsou imunní na psychologii a strach), si musí hodit test paniky (bez možnosti přehozu), pokud se ve své fázi zotavení nachází do 3“ od nekromanta. Nekromant navíc způsobuje *strach*. Může být sesláno v boji zblízka.

Průběžné(2)
- 4 Kouzlo zkázy (Spell of Doom)** **obtížnost 9**
Nekromant našeptává spícím mrtvým, ať vstanou ze země a zajmou jeho nepřátele.

Vyberte si jeden viditelný nepřátelský model do 12 palců nacházející se na úrovni země. Tento model musí okamžitě hodit test na Sílu (S) (méně nebo rovno jeho Síle na kostce D6), jinak mrtví spící v zemi, po které kráčí, ho začnou trhat nadpřirozenou silou. Pokud se test nezdaří, hodte hod na vyřazení, co se s nešťastníkem stalo.
- 5 Volání Vanhelovo (Call of Vanhel)** **obtížnost 6**
Nekromant volá svět mrtvých, aby posílil jeho nemrtvé služebníky.

Jedna oživlá mrtvola (zombie) nebo jeden vlk v dosahu 6 palců od nekromanta se může okamžitě pohnout až o svůj vlastní maximální pohyb. Pokud ho tento pohyb dostane do kontaktu s nepřítelem, v následující fázi boje na blízko se počítá, jako by napadnul.
- 6 Kouzlo zmrtvýchvstání (Spell of Awakening)** **automatické seslání**
Ti, kteří, ač nadáni, nevyučili se řádně magii, dokáží sesílat pouze relativně slabá kouzla. Mnoho lidských čarodějů, postrádající tradici v magii a odhodlání nekromantů a mágů chaosu, spoléhají na své přirozené vlohy a experimenty.

Pokud byl v poslední bitvě zabit nepřátelský hrdina (padlo 11–15 na tabulce vážných zranění po bitvě), Nekromant jej může povolát do svých služeb jako další oživlou mrtvolu. Hrdinovi zůstávají jeho charakteristiky s výjimkou Iniciativy, která klesne na 2. Zombie dále nemůže používat žádnou výbavu, schopnosti, nebo rasové vlastnosti. Zbraně a brnění, které měl hrdina na sobě si nekromantův gang může ponechat, jediné, co z toho však může oživená mrtvola nadále využívat, je brnění. Zombie se zařadí do gangu jako nová samostatná skupina pomocníků a nadále podléhá všem pravidlům pro zombie (nemůže již běhat, je *imunní vůči jedům*, způsobuje *strach* atd.). Po jedné potyčce je takto možné přeměnit na zombii maximálně 1 hrdinu. Toto kouzlo se vždy povede.

Rituály chaosu

Hod na D6

- 1 Představy utrpení (Vision of Torment)** **obtížnost 10**
Mág sesle na oběť hrůzné vidiny z říše Chaosu. Nepřítel padne v záchvatu hrůzy.
- Kouzlo má dosah 8 palců a musí být sesláno na nejbližší viditelný nepřátelský model. Pokud je kouzelník v boji na blízko, musí si vybrat z nepřátel, kterých se dotýká. Oběť je okamžitě *omráčena*, pokud nemůže být *omráčena*, je *sražena*. Nepůsobí na zvířata a modely *Imunní na psychologii*.
- 2 Boží oko (Eye of God)** **obtížnost 7**
Mág žádá své temné bohy, aby byli laskaví ke svým služebníkům.
- Vyberte si jeden model do 6 palců, přátelský či nepřátelský. Hod'te kostkou, co se stalo:
- 1 Hněv bohů dopadl na ubožáka. Bojovník je okamžitě *vyřazen z boje*. Po bitvě model nemusí házet na tabulku na těžká zranění.
 - 2–5 Model získává +1 k jedné ze svých charakteristik do konce této bitvy. Charakteristiku vybírá hráč, jehož kouzelník kouzlo seslal.
 - 6 Model získává +1 ke všem svým charakteristikám do konce této bitvy.
- Kouzlo je možné opět seslat až po té, co jeho účinek přestane platit (cíl je *vyřazen ze hry*, nebo magistr *omráčen*).
Trvající
- 3 Temná krev (Dark Blood)** **obtížnost 7**
Mág prořízl své dlaně a jeho krev, která vystříkla ven, spaluje kůži i brnění.
- Útok má dosah 10 palců a způsobí D3 zásahů silou 5. Zasáhne první model v cestě. Po užití tohoto kouzla si sesílající musí hodit na sebe na tabulku na vyřazení; pokud ovšem padlo *vyřazen z boje*, sesílající je pouze *omráčen*.
Magická střela
- 4 Lákání chaosu (Lure of Chaos)** **obtížnost 8**
Mág povolává náказu Chaosu, jenž dřímá a přezívá v každé živoucí duši.
- Kouzlo má dosah 12 palců a může být sesláno na libovolný nepřátelský model, který se může nacházet v boji zblízka. Hod'te D6 a přičtete Morálku (Ld) sesílajícího. Pak hráč oběti hodí znova D6 a přičtete morálku oběti. Pokud výsledek sesílajícího přebil výsledek oběti, ovládl sesílající svou oběť a získává nad ní moc (ovládá model), dokud ta nehodí úspěšný test na svoji Morálku (Ld) ve své fázi zotavení. Oběť nemůže spáchat sebevraždu, může však napadnout své (bývalé) přátele a nebude bojovat proti bojovníkům z gangu sesílajícího mága a ani ti nemůžou na ovládaný model zaútočit. Pokud byla oběť při seslání kouzla v souboji s modely z gangu mága, ukončete souboj a oddalte modely o 1 palec od sebe. Kouzlo neúčinkuje na zvířata a nemrtvé.
- 5 Křídla temnot (Wings of Darkness)** **obtížnost 7**
- Sesílající mág se může pohnout kamkoliv do 12 palců. Pokud se dostane do kontaktu s nepřátelským modelem, v následující fázi boje na blízko bude považován za napadajícího. Pokud je možno použít v boji zblízka. V takovém případě postupujte jako při útěku z boje bez nutnosti hodů na Morálku (Ld).
- 6 Slovo bolesti (Word of Pain)** **obtížnost 7**
- Všechny nepřátelské modely do 3 palců od magistra jsou zasaženy silou 3. Pokud se zasažení protivníci nacházejí v boji zblízka, jsou kouzlem zasaženi i bojující přátelé magistra. Kouzlo ignoruje hod na brnění.
Plošné

Nížeší magie

Ti, kteří, ač nadáni, nevyučili se řádně magii, dokáží sesílat pouze relativně slabá kouzla. Mnoho lidských čarodějů, postrádající tradici v magii a odhodlání nekromantů a mágů chaosu, spoléhají na své přirozené vlohy a experimenty.

Hod na D6

- 1 U'Zhulské ohně** (Fires of U'Zhu) **obtížnost 7**
Čaroděj stvořil ohnivou kouli a posílá ji na své nepřátele.

Ohnivá koule má dosah 18 palců a zasahuje první model ve své cestě silou 4. Cíl může házet na brnění.

Magická střela
- 2 Cimeřanův let** (Flight of Zimmerman) **obtížnost 7**
Užívající magických proudů, čaroděj dokáže chodit vzduchem.

Sesílající čaroděj se může pohnout kamkoliv do 12 palců. Pokud se dostane do kontaktu s nepřátelským modelem, v následující fázi boje na blízko bude považován za napadajícího. Kouzlo je možné seslat v boji zblízka. V takovém případě postupujte jako při útěku z boje bez nutnosti hodu na Morálku (Ld).
- 3 Aramarův děs** (Dread of Aramar) **obtížnost 7**
Čaroděj umísťuje strach do myslí svých nepřátel.

Jeden nepřátelský model do 12 palců musí testovat na svou Morálku. Pokud se test nezdaří, model okamžitě *prchá* 2D6 palců přímo od čaroděje (viz. Prcháání str. 15). Toto kouzlo nepůsobí na modely *imunní vůči psychologů a strachu*.
- 4 Stříbrné šípy z Arhy** (Silver Arrows of Arha) **obtížnost 7**
Šípy ze stříbra krouží kolem čaroděje a vystřelují jeden po druhém proti nepřítelům.

Kouzlo vytvoří D6+2 šípů, které může čaroděj vystřelit na jeden nepřátelský model, užívající normální pravidla pro střelbu. Šípy mají dosah 24 palců, pro hod na zasažení použijte umění střelby (BS) čaroděje, ignorujte však postih za pohyb. Házejte za každý šíp jednou kostkou. Každé zasažení šípem má sílu 3 pro hod na zranění.

Magická střela
- 5 Shemtekovo štěstí** (Luck of Shemtek) **obtížnost 6**
Čaroděj škádlí nevypočitatelné síly magie, aby ovlivnily štěstí.

Čaroděj může ve fázi boje přehodit veškeré své neúspěšné hody. Druhý hod vždy platí. Kouzlo může být sesláno v boji zblízka. Pokud čaroděj není v boji zblízka, může seslat kouzlo také na jeden spřátelený model do 8". Bojovník s tímto kouzlem si může ve fázi boje přehodit jednu kostku.

Průběžné(1)
- 6 Rezhebelův meč** (Sword of Rezhebel) **obtížnost 8**
Ohnivý meč se objevil v čarodějových rukou, slibující smrt všem, kdo stojí v jeho cestě.

Meč dává čarodějovi +1 Útok,(A) +2 k Síle (S) a +2 k Umění boje (WS). Kouzlo může být sesláno v boji zblízka.

Průběžné(2)

Magie rohaté krysy

Tuto skupinu kouzel užívají skaveni. Je to zlověstná forma magie, která vyzývá k pomoci skavení božstvo, odporného démonického boha známého jako Rohatá krysa.

Hod na D6

- 1 Zvrácený oheň (Warpfire)** **obtížnost 10**
Zelené plameny šlehají z černokněžníkůvých tlapek a spalují oběť v nepopsatelné agónii.

Kouzlo má dosah 8 palců a zasahuje první model v cestě. Způsobuje D3 zásahů silou 4 vůči této oběti a jeden zásah silou 3 každému dalšímu modelu v okolí 2 palců od oběti.
Magická střela, Plošné
- 2 Děti rohaté krysy (Children of Horned Rat)** **automatické seslání**
Kouzelník zvedá své tlapy a prosí otce všech skavenů, aby mu seslal další bojovníky.

Kouzlo může být použito jen jednou za potyčku. Když je sesláno, stvoří D3 obrůch krys (pro vlastnosti viz pravidla pro gang skavenů), které jsou položeny do 6 palců od černokněžníka, avšak mimo boj zblízka. Krysy po bitvě zmizí. Takto seslané krysy se nepočítají do maximálního množství členů gangu ani do testu na prohru.
- 3 Hryzavá zkáza (Gnawdoom)** **obtížnost 7**
Oběť je napadena hordou krys a jejich pokousání způsobí mnoho malých krvácejících poranění.

Hryzavá zkáza způsobí 2D6 zásahů silou 1 proti jednomu nepříteli do 8 palců. Kouzlo není možné seslat do boje zblízka.
- 4 Černý vztek (Black fury)** **obtížnost 8**
Kouzelník se mění v potkanovi podobné monstrum a útočí s šíleným vztekem

Kouzelník může okamžitě napadnout jeden model do 12 palců, který vidí (ignorující postihy a testy za veškerý terén) a získává +2 útoky a +1 k síle pro tuto fázi boje zblízka. Kouzlo není možné seslat v boji.
- 5 Oko pokřivení (Eye of the Warp)** **obtížnost 7**
Pozří do oka pokřivení a propadni beznaději!

Kouzlo je možné seslat v boji zblízka. Všechny stojící nepřátelské modely v kontaktu podstavců s kouzelníkem, které nejsou imunní na strach a psychologii, musí na začátku fáze boje projít testem na Morálku (Ld), jinak prchají 2D6 palců přímo od kouzelníka, stejně jako by nezvládly test *paniky* (viz Prchání, str. 15),
Průběžné(1)
- 6 Kouzelníkovo prokletí (Sorcerer's curse)** **obtížnost 6**
Kouzelník ukáže parátem na jednoho z nepřátel a prokleje jej ve jménu rohaté krysy.

Kouzlo má dosah 12 palců a působí na jeden model v dosahu. Oběť musí přehodit každý povedený hod na brnění a na zásah ve fázi boje na blízko tohoto skaveního kola a ve své vlastní následující fázi střelby a boje na blízko. Kouzlo je možné seslat do boje zblízka, avšak pouze na protivníka, se kterým je kouzelník v doteku podstavců.
Průběžné(1)

Modlitby k Ulrikovi

Podobně jako Sigmarovy sestry či Sigmaritští knězi lovců čarodějnic mají modlitby k Sigmarovi, Ulrikův vlčí kněz se může modlit ke svému bohu.

Hod na D6

- 1 Sněhová bouře (Snow Squall)** **obtížnost 6**
Modlitbu je možné seslat v boji zblízka. Všechny nepřátelské modely v, které jsou v dotyku podstavců s vlčím knězem, mají postih -1 na zásah.
Průběžné(1)
- 2 Hammerschlag (Hammerschlag)** **obtížnost 7**
Ulrik vyslyší přání svého kněze a udeří svým božským kladivem na zemi.
Úder zasáhne jeden nepřátelský model do 8 palců od kněze. Model dostal zásah silou 4 nadpozemským kladivem, pro které platí i pravidlo o otřesu mozku jako u normálního kladiva.
- 3 Krvežíznivost (Bloodlust)** **obtížnost 9**
Modlitbu je možné seslat v boji zblízka. Vlčí kněz získává +2 k Síle (S) pro všechny své útoky v boji zblízka a způsobuje kritický zásah na 5-6.
Průběžné(1)
- 4 Vlčí hlad (Wolf's Hunger)** **obtížnost 7**
Kněz může seslat modlitbu na jednoho člena gangu (ne však na sebe), který se okamžitě stává *zbesilým* (viz pravidla o zbesilosti). Modlitba může být pouze na jednom bojovníkovi ve stejné chvíli. Pokud kněz sešle tuto modlitbu na jiného bojovníka, Vlčí hlad přejde na něj a původního bojovníka opustí. Modlitbu je možné seslat do boje zblízka.
Trvající
- 5 Ulrikovo vytí (Ulric's Howl)** **obtížnost 10**
Po zbytek této bitvy jsou všichni bojovníci gangu imunní proti *strachu* a na testy *paniky*, cítíce přítomnost svého boha. Navíc má gang bonus +1 k Morálce (Ld) při k hodů na prohru. Modlitbu je možné seslat v boji zblízka. *Trvající* účinek se vztahuje pouze na osobu kněze.
Trvající
- 6 Zavolání Ulrikovo (Call of Ulrik)** **obtížnost 10**
Vlčí kněz v agónii křičí a jeho tělo se mění na obrovského bílého vlka.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Bílý vlk	6	4	0	4	4	1	5	3	7	

Ve formě bílého vlka přičtete k výše uvedené statistice všechny postupy kněze. Vlk nemůže dělat nic jiného, než bojovat na blízko; nemůže kouzlit ani používat zbraně. Může užívat pouze bojové a rychlostní schopnosti. V každé své následující fázi zotavení se může kněz pokusit o test na Morálku (užívající vlčí Morálku), aby se navrátil do své lidské podoby. Pokud je kněz v podobě vlka *vyřazen ze hry*, automaticky se promění zpět. Pokud zůstane v podobě vlka až do konce potyčky, má kněz jednu poslední šanci přeměnit se zpátky v člověka. Pokud se mu to nezdaří, stává se navždy bílým vlkem. Nadále zůstává hrdinou a získává zkušenosti a postupy, avšak schopnosti může vybírat pouze z rychlostních a bojových. Z hlediska pohybu a boje se nadále řídí pravidly pro zvířata (nemůže šplhat, užívat zbraně a vybavení, je imunní na strach, ale bojí se ohně, nemrtvých a posedlých). Modlitbu je možné seslat v boji zblízka. Vlk má podstavec 25x50 mm. Vlk nemůže být velitelem gangu. I v podobě vlka může mít kněz vlčí doprovod (viz pravidla pro Vlčího kněze). Maximální profil bílého vlka je:

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Bílý vlk	6	7	0	5	5	3	7	5	9	

Modlitby k Taalovi

Taal bývá zobrazován jako vysoký muž se širokou hrudí, mívá dlouhé rozpuštěné vlasy a hustý plnovous. Na hlavě mívá jako přílbu jelení lebku a bývá oblečen v zubří a medvědí kůži. Často se mu říká Pán zvířat a mezi jeho nejoddanější uctíváče patří lovci, stopaři, poutníci a další lidé, kteří žijí v divočině.

Hod na D6

- 1 Jelení skok** **obtížnost 7**
Mnozí Taalovi knězi nosí jelení lebku jako symbol své oddanosti a s pomocí boha lesů a zvěře dokáží získat rychlost a eleganci tohoto zvířete.

Kněz se může okamžitě pohnout až na vzdálenost 9 palců ignorující překážky do výšky 2“. Pokud se tímto pohybem dostane do doteku podstavců s nepřítelem, považuje se za napadajícího a v prvním kole boje bude mít bonus +1 k síle svých útoků.
- 2 Požehnaný mok** **obtížnost 8**
Podobně jako jeho bratr Ulrik, i Taal má velkou zálibu v silných pivech severní Říše. Během letního slunovratu každá z Ostlandských vesnic otevírá soudky na Taalovu počest!

Modlitbu je možné seslat do boje zblízka. Kněz může vyléčit 1 život jednomu modelu do 2 palců, včetně sebe. Navíc všichni nepřátelští živí tvorové (ne nemrtví a modely posedlých) do 2 palců okolo kněze budou mít v tomto kole o 1 útok méně (na minimum 1), neboť jsou omámeni alkoholovými výpary.

Plošné
- 3 Medvědí tlapa** **obtížnost 8**
Většinou je toto kouzlo nazýváno Medvědí tlapa, ale někteří Ostandští mu také říkají Losí dech.

Kněz sešle tuto modlitbu na sebe nebo jeden přátelský model do 6 palců. Cíl získá bonus +2 ke své Síle (S) na aktuální fázi boje zblízka. Modlitbu je možné sesílat do i v boji zblízka.
- 4 Zeměchvění** **obtížnost 9**

Kouzlo je sesláno na jednu budovu do 4 palců. Jakýkoliv model do 1“ od budovy nebo v ní utrhá zásah silou 3. Dále všechny modely v budově nacházející se nad úroveň země se považují jako by spadly, tedy musí házet test na Iniciativu za každé celé 2 palce výšky pádu, a v případě neúspěchu utrhá zásah silou rovnou výšce, z které spadli. Modely, které spadly položte do přízemního patra co nejbližší místu, nad kterým se před pádem nacházely.
- 5 Zapletení nohou** **obtížnost 8**
Tvrdí se, že když Taal kráčí po zemi, rostliny okamžitě vyrážejí v místech, v kterých dostoupnul.

Všechny nepřátelské modely do 6 palců od kněze a všichni ostlandští opilci mají charakteristiku Pohybu (M) sníženou na polovinu. Modlitbu je možné seslat v boji zblízka.

Plošné, Průběžné(1)
- 6 Veverky** **obtížnost 8**
Taal je bohem velkých i malých zvířat. Když se Taal na někoho hněvá, může na něho poslat horského lva, ale třeba i obrovské hejno obyčejných kousajících veverek.

Taalův kněz sešle na cíl hněv svého boha, který svolá obrovské hejno veverek a pošle je na žádaný cíl. Zuřiví hlodavci zaútočí na jeden model do 12 palců od kněze, cíl pokousají a poškrábou, a vzhledem ke své velikosti se dostanou i pod brnění. Cílový model utrhá 2D6 zranění silou 1 bez možnosti hodů na záchranu brněním.

Magie řádu Džed'hi

Učedníci řádu Džed'hi nejsou pouzí sběratelé akademických vědomostí. Jejich cesty bývají riskantní a zavádějí je do nebezpečných končin a situací, ve kterých musí často bojovat o svůj holý život. A proto je podstatná část jejich magického umění zaměřena na to, aby ochránila je samotné v podivném světě, který zkoumají.

Hod na D6

- 1 Širatio věštění** **obtížnost 6**
Zahleděn do mlžné budoucnosti, elfí mág naslouchá radám své bohyně, jaké má učinit další kroky.

Mág může ve fázi boje přehodit veškeré své neúspěšné hody. Druhý hod vždy platí. Kouzlo může být sesláno v boji zblízka. Pokud čaroděj není v boji zblízka, může seslat kouzlo také na jeden sprátený model do 8". Bojovník s tímto kouzlem si může ve fázi boje přehodit jednu kostku.

Průběžné(1)
- 2 Mihotavý štít** **obtížnost 7**

Toto kouzlo působí jako štít chránící mága. Poskytuje mu další nemodifikovatelnou záchranu 4+ proti všem útokům. Kouzlo je možné seslat v boji zblízka.

Průběžné(2), Trvající
- 3 Socha světla** **obtížnost 7**
Sloup světla z nebes zmrazí mága a další sloup zmrazí jeho nepřítele.

Mág si vybere jeden nepřátelský model, který vidí. Tento model se nemůže pohybovat tak dlouho, dokud se mág také nepohne, nebo není vyřazen z boje, omráčen nebo sražen. Mág i cíl mohou bez omezení kouzlit, ale v boji zblízka a ve střelbě mají postih -2 k WS a BS (na minimum 1).
- 4 Pomíjivé stíny** **obtížnost 8**
Mág proklouzává mezi světy, mihotá se mezi existencemi a je velmi těžké určit, kde se právě nachází.

Poprvé, když je mág zasažen v boji na blízko, ve střelbě, nebo zasažen magickou střelou, kouzlo ho ochrání, ignoruje zásah. Pohněte mágem libovolným směrem o 2 palce ve stejné úrovni. Toto je pozice, ve které se ve skutečnosti nacházel. Účinek kouzla trvá do té doby, než kouzlo ochrání mága před zásahem, poté se rozplyne. Pokud kouzlo působí, nemůže být sesláno znovu.

Trvající
- 5 Lovcova zloba** **obtížnost 7**

Kouzlo vytvoří D₃+1 šípů, které může mág použít proti jednomu nepřátelskému modelu užívající normální pravidla pro střelbu. Šípy mají dolet 36 palců. Použijte mágovu balistiku pro určení zdali zasáhl či nikoliv, ale ignorujte postihy za pohyb. Každý šíp způsobí zásah silou 3.

Magická střela
- 6 Tichý strážce** **obtížnost 9**
Zátící meč se zjeví vedle mága, ohání se na jeho obranu, pokud je na mága útočeno.

Toto kouzlo vytvoří neviditelného strážce, který bude mága chránit. Pokud je na mága zaútočeno v boji na blízko, pak strážce bude bojovat první s WS 5, S 3. Strážce bude mít 1 útok v každém kole proti každému nepříteli, který útočí na mága. Strážce mága neopustí a bude bojovat pouze tehdy, pokud někdo na mága útočí. Není možné na strážce zaútočit a kouzlo účinkuje do té doby, než mág sešle jiné kouzlo nebo je vyřazen z boje.

Čary a zaříkadla

Kouzla a čary jsou magií čarodějnic. Jejich součástí jsou různé čarovné přísady a zaříkání, která způsobují nepřítelům zničující slabost, jenž obrací bojovníky v zubožené trosky. Naopak přátele může obdařit téměř nepochopitelnou přízní štěstěny.

Hod na D6

- | | | |
|---|---|--------------------|
| 1 | Předpověď | obtížnost 7 |
| | Čarodějnice používá prastaré krystaly k předvídání budoucnosti a ovlivňování osudu svých kumpánů. Čarodějnice sešle kouzlo na jednoho člena gangu do 12 palců (ne však na sebe), který může ve fázi boje přičíst nebo odečíst 1 k výsledku všech svých hodů. Může být sesláno do boje zblízka. | |
| 2 | Kletba | obtížnost 8 |
| | Čarodějnice sešle strašlivou kletbu na jednoho z nepřátel, která podlamuje jeho sebedůvěru a odhodlání. Jeden model do 12 palců od čarodějnice musí přehazovat všechny své úspěšné hody. Může být sesláno do boje zblízka.
<i>Průběžné(1)</i> | |
| 3 | Oslepující prach | obtížnost 9 |
| | Čarodějnice vyhodí do vzduchu hrst prachu a rozfouká ho kolem sebe. Oslepující tak své nepřátele. Jeden nepřátelský model do 16 palců od čarodějnice je okamžitě oslepen. Nemůže střílet, napadat ani běžet, má poloviční Umění boje (zaokrouhlete nahoru) a pohybuje se na začátku tahu náhodným směrem o svůj základní pohyb (zastaví se, pokud narazí na zeď). Pokud opustí bojiště, je vyřazen ze hry, ale nemusí si po bitce házet na tabulku zranění. Slepota trvá dokud se čarodějnice nepohne, nesešle jiné kouzlo, není <i>omráčena</i> , <i>sražena</i> či <i>vyřazena ze hry</i> . | |
| 4 | Stáří kamenů | obtížnost 8 |
| | Šeptající slova prastaré síly, čarodějnice způsobí rychlé stárnutí nepřítele, což ho činí slabým a zranitelným. Jeden nepřátelský model do 12 palců od čarodějnice je silně oslabený a všechny jeho charakteristiky jsou sníženy o 1 (na minimum 1). Může být sesláno do boje zblízka.
<i>Průběžné(1)</i> | |
| 5 | Válečnickova zhoub | obtížnost 8 |
| | Mumlající temné a zlomyslné zaklínadlo, čarodějnice způsobí, že válečník není schopen sevřít rukojeť své zbraně, a tudíž s ní ani zaútočit. Jeden nepřátelský model do 18 palců od čarodějnice nemůže používat své zbraně, neboť mu neustále vypadávají z rukou. Nemůže střílet a v boji zblízka musí bojovat holýma rukama. Může být sesláno do boje zblízka.
<i>Průběžné(1)</i> | |
| 6 | Zvednutí | obtížnost 7 |
| | Z těla čarodějnice vychází slabá záře. Každý, koho se dotkne, cítí, jak teplo a vitalita proudí jeho žilami. Jeden model do 10 palců od čarodějnice, pokud je <i>sražen</i> či <i>omráčen</i> , vstane a bude se chovat jako by vstal po <i>sražení</i> . Může být sesláno do boje zblízka. | |

Výzbroj a vybavení gangů

Při vyzbrojování svých hrdinů a pomocníků je třeba dodržovat následující pravidla: Model může mít maximálně dvě zbraně pro boj zblízka, jednu střeleckou zbraň a jedno obranné vybavení (štít, puklér), jedno brnění a jednu helmu.

Pár pistolí stejného druhu se počítá jako jedna střelná zbraň.

Zbraň s pravidlem *obouruční* může mít bojovník pouze jednu.

Bojovník nemůže nést kombinaci dvou dlouhých zbraní (kopí, jezdecké kopí), nebo kombinaci *obouruční* a dlouhé zbraně.

Součástí vybavení každého bojovníka používajícího zbraň je osobní dýka, která je již zahrnuta v jeho ceně. Tato dýka se nepočítá do maximálního počtu bojovníkových zbraní. Bojovník se této dýky nikdy dobrovolně nevzdá.

Jezdecké kopí se nepočítá do maximálního počtu bojovníkových zbraní.

Vrhací nože se nepočítají do maximálního počtu bojovníkových střeleckých zbraní.

Pokud je bojovník vybaven těžkým brněním a štítem zároveň, má postih -1 k Pohybu (M).

Rozličná vybava

Pouze hrdinové mohou používat rozličnou vybavu.

Při sestavování gangu není možné nakupovat rozličnou vybavu, kterou gang nemá ve své tabulce,

Není omezeno, kolik předmětů rozličné vybavy může mít hrdina u sebe.

Výběr zbraní

Při sestavování gangu je možné vybírat zbraně a vybavu pouze z tabulky určené pro příslušný gang.

Přestože je možné volně kupovat všechny běžně dostupné zbraně, bojovníci mohou používat pouze ty zbraně, které mají uvedené ve vybavě gangu pro konkrétní typ bojovníka. Pouze příslušné schopnosti umožní hrdinům užívat zbraně jiné. (viz. Schopnosti).

Výměna zbraní během boje

V boji zblízka není možné měnit zbraně s výjimkou jezdeckého kopí a dřevce.

Jedý a zbraně na střelný prach

Jedý nemohou být aplikovány na zbraně na střelný prach.

Speciální vybavení gangů

Předměty z tabulky speciální vybavy gangu můžete nakoupit i při jeho sestavování. Nemusíte brát ohled na vzácnost předmětu a jako cenu použijte základní částku bez nutnosti případného dohazování ceny kostkou. To symbolizuje vybavení, které si s sebou gang přinesl ze své domoviny.

Najímání gangů a jejich hodnocení

Najímání nového gangu

Při sestavování gangů máte k dispozici 500 zl. na najmutí bojovníků a koupi jejich vybavení. Není nutné utratit všechny peníze. Ušetřené můžou být uloženy pro pozdější použití.

Všechny modely jsou umístěny na podstavcích 20x20mm pokud u popisu konkrétního typu bojovníka není napsáno jinak.

Při sestavování nového gangu není možné kupovat bojovníkům rozličné vybavení, které není uvedeno v rozpisu vybavení konkrétního gangu.

Předměty uvedené v rozpisu vybavení gangu, u kterých je pro nakoupení nutný hod na vzácnost, je možné při sestavování nakoupit bez tohoto bonusu.

Při sestavování nového gangu musíte najmout bojovníka, který je v rozpisu gangu určen jako velitel.

Hrdinové nezískávají postupy za počáteční zkušenosti.

Maximální počet hrdinů v gangu

Gang nemůže mít nikdy více než 6 hrdinů. Váš velitel může kdykoliv vyhodit jakéhokoliv člena z gangu (ovšem ne sám sebe).

Skupiny pomocníků

Pomocníci jsou najímání jako skupiny po 1-5 členech. Všichni pomocníci ve stejné skupině musí mít naprosto stejné vybavení zbraní i brnění. Při zkušenostních postupech postupuje skupina jako celek a všichni členové postupují stejně.

Skupiny pomocníků nemohou být rozděleny ani spojeny.

Hodnocení gangu

Pro určení hodnocení gangu sečtete následující položky:

1. počet členů gangu x 5 (nepočítejte námezdní bojovníky)
2. součet všech zkušeností hrdinů
3. součet všech zkušeností pomocníků (počet zkušeností skupiny pomocníků vynásobte počtem jejich členů).
4. +20 za každý velký model (ogr, medvěd, potkaní ogr)
5. hodnocení námezdních bojovníků

Do hodnocení gangu se nepočítají bojovníci, kteří do bitvy nastupují.

Velitel

Schopnost Velitel může vůdce gangu používat pokud není *sražen*, či *omráčen*. Pokud je velitel během potyčky *vyřazen ze hry*, je tato schopnost pro gang pro zbytek potyčky ztracena.

V případě, že v pobitevní fázi velitel zemře, nahradí jeho místo žijící hrdina s nejvyšší Morálkou (Ld). Tento hrdina získá schopnost Velitel. Pokud byl velitel poslední žijící hrdina a zemřel, gang se rozpadl.



Žoldáci

Nadešel čas neustálých bojů, občanské války, násilí a hladomoru. Období sirotků a bezohledného vraždění.

Jak skvělá doba pro válečníka! Od objevení Vrásnivce se stal Mordheim magnetem, který přitahuje dobrodruhy z celého Impéria. Šlechtici, obchodníci,

dokonce i Chrám Sigmarův nabízí tučné odměny za úlomky toho zázračného kamene. Mezi patrony říšských gangů nalezneme i tři nejmocnější uchazeče na císařský trůn: jeho excelence princ Reiklandský, hrabě Middenheimský a paní Magritta z Marienburgu — favoritka kupeckých gild. U říšských žoldáků se musíte rozhodnout, pro kterého uchazeče na Sigmarův trůn budete bojovat. Gangy z rozličných částí říše se v některých ohledech liší, nabízejí různé výhody a mají i specifický vzhled a povahu.



Reikland

V samém srdci Impéria leží Reikland. Altdorf, hlavní město Reiklandu, je místem, kde sídlí Velký Theogon, kde stojí chrám Sigmarův. Reiklandští jsou oddanými následovníky Sigmara, zakladatele, prvního císaře, a boha-patrona císařství. Jeho excelence princ Reiklandský (tak se Siegfried, vládce Reiklandu, nechává nazývat) může ve své snaze obsadit císařský trůn počítat s podporou Velkého Theogona, a také se vzdorem převážně hraběte Middenheimského a kněží Ulrika.

V císařství jsou Reiklandští známi pro vysoký stupeň disciplíny a loajality vojáků. Stateční a zběhlí ve válečnictví, Reiklandští pohrdají módními obleky, naopak dávají přednost kvalitní a praktické výstroji. V bitvách často nosí barevné stuhy jako symboly identifikace či autority. Jsou oprávněně pyšní na ambiciózní Jeho excelenci a pohrdají zbylími uchazeči o trůn, převážně však Mannfredem Todbringerem, hrabětem Middenheimským, kterého ironicky nazývají „Ulrikovým psíčkem“.

Speciální pravidla

Disciplinovaní: Reiklandští jsou navyklí potřebám vojenské disciplíny a mají smysl pro loajalitu. Bojovníci mohou užít kapitánovy schopnosti Velitel v dosahu 8 palců od kapitána (místo běžných šesti palců).

Elitní střelci: Reiklandští střelci (marksman) si proto mohou přidat +1 ke svému umění střelby (BS), když jsou rekrutováni (ať při sestavování gangu anebo pokud jsou později ke gangu přidáváni jako posily).

Middenheim

Město bílého vlka, tak je nazýván Middenheim, který leží na vrcholu hory obklopen nepropustnými lesy. Kněží Ulrika, Bílého vlka, patrona města, mají v těchto krajích mnoho přívrženců. Rivalita mezi Middenheimem a Reiklandem je stará již několik století, avšak nyní zažívá jeden z vrcholů, neboť Mannfred Todbringer se uchází o císařský trůn. A neshody světské jsou podporovány třenicemi kněžství Ulrikova s Chrámem Sigmarovým.

Middenheimští jsou typicky urostlí, silní lidé, mnohdy též dosti divocí. Mnozí nosí vlčí kožešiny, znak těch, kteří zabili vlka vlastníma rukama. Tito drsní válečníci jsou též známi pohrdáním nebezpečí. Často chodí do bitev prostovlasí, posmívající se těm, kteří si vezmou helmu. Middenheimští rádi pěstují dlouhé vlasy a vousy, což jim dává velmi divoký a krutý vzhled, když se řítí na své nepřátele vyjíce své válečné pokřiky

Speciální pravidla

Zuřiví bojovníci: Middenheimští jsou široce známí svou fyzickou zdatností. Proto kapitán a šampioni v Middenheimském gangu začínají se silou 4 (namísto trojky).

Marienburg

Marienburg je největším a také nejvíce prosperujícím městem starého světa. Často je nazýván městem ze zlata, tento název dobře odráží bohatství tohoto rychle rozrůstajícího se kosmopolitního města. Nikde jinde nevidíte takové řady obchůdků a krámů prodávající zboží z takových dálek jako jsou elfská království ostrova Ulthuan na západě či vzdálené Kitaje na východě. Ve městě nalezneme každé řemeslo známé člověku, a některá další, a tak jde pověst, že není činnosti, pomocí které nelze v Marienburgu rychle vydělat velké peníze.

Mnoho kupeckých gild má své ústředí v Marienburgu, nejdůležitějším ze všech je uzavřený Vznesený cech ctihodných svobodných obchodníků, který reprezentuje v kupeckém společenství nejvyšší elitu. Tento vlivný, bohatý a ambiciózní spolek se cítí svázán starými pořádky a touží uchopit moc. Jejich favoritkou pro císařský trůn je paní Magritta. Díky nepozorovanému vlivu obchodních gild byli všichni nižší Elektroři získáni pro volbu paní Magritty. Až odmítnutí Velkého Theogona korunovat ženu dočasně zabránilo v získání trůnu pro Marienburg a vrazilo klín mezi město ze zlata a Chrám Sigmarův.

Gangy vyslané do Mordheimu jsou přepychově oděny a vyzbrojeny. Ačkoliv se mnozí Marienburgům posmívají jako slabošským fintilům, jejich obratnost se zbraněmi a naprostá krutost si získávají respekt. Jsou to mistři soubojů, často používají jedů a jiných tajných metod boje. Bohatší jedinci se nápadně strojí a nosí šperky. Ovšem většina gangů je tvořena bandity, námořníky a dokaři, jenž dávají přednost jednoduššímu oblečení: kožený kabát, šátek a krátké meče, které je snadné ukrýt.

Speciální pravidla

Plné kapsy: Marienburgští mají +100 zlatých (dohromady tedy 600) při sestavování gangu.

Dobří obchodníci: Marienburgové při prodávání vrásnivce používají hodnotu o jeden sloupek vlevo, než jim určuje aktuální počet členů v gangu.

Obchodní kontakty: Marienburgští si přičítají bonus +1 k hodů na shánění vzácných předmětů.

Výběž bojovníků

Gang žoldáků musí být tvořen minimálně třemi modely. Máte 500 zlatáků na počáteční útraty. Celkový počet bojovníků v gangu nesmí nikdy překročit 15.

Kapitán: každý gang žoldáků musí mít jednoho kapitána. Ani více, ani méně!

Šampión: váš gang může mít maximálně 2 Šampióny.

Bažant: váš gang může mít maximálně 2 Bažanty.

Bojovníci: váš gang může obsahovat libovolné množství Bojovníků.

Střelci: váš gang nesmí obsahovat více jak 7 Střelců.

Šermíři: váš gang nesmí obsahovat více jak 5 Šermířů.

Počáteční zkušenosti

Kapitán začíná s 17 body zkušenosti.

Šampióni začínají s 8 body zkušenosti.

Bažanti začínají s 0 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Schopnosti Zoldáků

Schopnosti Reiklenských

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Kapitán	✓	✓	✓	✓	✓
Šampión	✓	✓		✓	
Bažant	✓	✓			✓

Schopnosti Middenheimských

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Kapitán	✓	✓	✓	✓	✓
Šampión	✓			✓	✓
Bažant	✓			✓	✓

Schopnosti Marienburgských

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Kapitán	✓	✓	✓	✓	✓
Šampión	✓	✓			✓
Bažant	✓	✓			✓

Vybavení gangů Zoldáků

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Řemdih.....	7 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Kopí.....	7 zl.
Halapartna.....	12 zl.

Střelecké zbraně

Kuše.....	20 zl.
Luk.....	10 zl.
Pistole.....	12 zl. (24 pár)
Soubojová pistole.....	24 zl. (48 pár)

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít	5 zl.
Puklér.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení střelců

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.

Střelecké zbraně

Kuše.....	20 zl.
Luk.....	10 zl.
Dlouhý luk.....	15 zl.
Pistole.....	12 zl. (24 pár)
Trombón.....	24 zl.
Ručnice.....	28 zl.
Dlouhá puška.....	120 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Štít	5 zl.
Helma	10 zl.

Žoldinové

1 Kapitán

60 zlatáků

Ríšský kapitán je zkušený profesionální válečník, člověk, který bude bojovat pro kohokoliv nebo proti čemukoliv, pokud je odměna dostatečně vysoká. Mordheim nabízí neuvěřitelnou šanci stát se bohatším než ve všech snech, ovšem s velkým rizikem. Bezohlednost, nedostatek slitování a soucitu jsou typickými znaky říšských kapitánů a tak není divu, že se hrnou do Mordheimu.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kapitán	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Vybavení: Kapitán může být vybaven ze seznamu pro gangy Žoldáků.

Speciální pravidla

Velitel: Bojovník v dosahu 6 palců od velitele může použít kapiténovu Morálku (Ld) pro testy na morálku.

0-2 Šampióni

35 zlatáků

V každém říšském gangu je nějaký bojovník, který je větší, silnější (a často ošklivější) než ostatní. Těmto se

říká šampióni (též berserkři, první šermíři a podobně). Šampióni patří k nejodolnějším a nejlepším bojovníkům v gangu. Často přijímají výzvy k soubojům a (hned po kapitánovi) si jako první rozebírají kořist.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Šampión	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Šampión může být vybaven ze seznamu pro gangy Žoldáků.

0-2 Bažanti

15 zlatáků

Toto jsou mladí bojovníci, ještě nezkušení, ale dychtí získat své ostruhy v divokých bitvách uvnitř a v okolí ruin města Mordheim.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bažant	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Výbava: Bažant může být vybaven ze seznamu pro gangy Žoldáků.

Pomocníci

Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

Bojovníci

25 zlatáků

Psí vojáci, občasní bojovníci, kteří se nebojí nikoho a ničeho, pokud mají své zbraně a brnění. Tvoří základ říšského gangu.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bojovník	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Bojovníci mohou být vybaveni ze zbraní a brnění seznamu pro říšské Žoldáky.

0-7 Střelci

25 zlatáků

Lučištníci a honci jsou ve starém světě známi svými dovednostmi, říká se, že nejlepší dokáží z dlouhého luku trefit minci na 300 kroků. V temných uličkách Mordheimu číhají na své nepřátele kryti v oknech a průrvách ruin, čekajíce na šanci střelit nepřátelského velitele.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Střelec	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Střelci mohou být vybaveni ze seznamu pro Střelce.

0-5 Šermíři

35 zlatáků

Šermíři jsou profesionální vojáci, experti na souboj s více protivníky najednou. Jsou často vyhledáváni, protože jejich schopnosti lze ideálně uplatnit právě v Mordheimu.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Šermíř	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Šermíři mohou být vybaveny ze zbraní a brnění seznamu pro říšské Žoldáky.

Speciální pravidla

Šermíř: Šermíři jsou velmi dobře vycvičeni pro boj s meči a mohou tak přehodit nepovedené hody na zásah v kole, v kterém napadli nepřítel. Tato výhoda platí pouze v případě, že jsou vybaveni normálními meči, toto pravidlo nelze použít pro obouruční meče ani žádná jiná zbraně.



Ulrikův vlčí kněz

0-1 Vlčí kněz (hrdina)

50 zlatáků

Vlčí kněz se smí připojit pouze k gangu Middenheimců, kde nahradí jednoho z šampiónů (tedy pokud máte v gangu kněze, může mít pouze jednoho šampióna). Velká je rivalita mezi kulty Ulrika a Sigmara, vlčí knězi považují lovce čarodějnic a Sigmarovy sestry za kacíře či ještě hůře.

Vlastnosti

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Vlčí kněz	4	3	2	3	3	1	3	1		8

Vybavení: Ulrikův kněz má plášť z bílého vlka, který dává knězi +1 k hodů na brnění (6+ pokud žádné nemá) proti střelbě. Tento plášť má kněz povinně a je již zahrnut v jeho ceně.

Vlčí kněz nepoužívá žádné druhy mečů.

Počáteční zkušenosti: 8 bodů zkušenosti.

Schopnosti: Vlčí kněz si smí vybírat z bojových, akademických a rychlostních schopností.

Speciální pravidla

Kněz: Vlčí kněz umí používat modlitby, konkrétně modlitby k Ulrikovi.

Vlčí doprovod: Vlčí kněz může mít jako společníka velkého vlka. Vlk doprovází pouze vlčího kněze, počítá se jako jeho vybavení a vztahují se na něj všechna pravidla pro psi v rozličné výbavě (viz. str. 110).

0-1 Vlk (pomocník, podstavec 25x50mm)

40 zlatáků

Gang si nemůže najmout mezi pomocníky vlka, pokud nemá ve svých řadách kněze.

Vlastnosti

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Vlk	6	4	0	4	4	1	4	2		5

Vybavení: Vlk používá pouze své tesáky. Hustá vlčí kožešina však ochraňuje vlka hodem na brnění 6+.

Speciální pravidla

Zvíře: Vlk je zvířetem a nesbírá tak žádné zkušenosti.

Malý cíl: Vlk se řídí pravidlem Malý cíl (viz. str. 11).

Speciální vybava pro Middenhemské

Vlčí plášť 10 zlatých speciální

(pouze pro Middenheimské hrdiny)

Výprava do Middenheimu: Hrdina, který chce nosit vlčí plášť, musí zaplatit 10 zlatých, což pokryje jeho náklady na cestu do Middenheimu a na lov. Hrdina musí na D6 hodit stejně nebo méně, než je jeho Síla (S). Pokud byl úspěšný, podařilo se mu skolit vlka a z jeho kůže si ušít plášť. Plášť dává nositeli +1 k hodů na brnění proti střelbě (6+, pokud žádnou zbroj nemá).



Kult Posedlých

Vždy se najde dostatek takových, kteří jsou ochotni riskovat svůj život pro možnost neomezené moci. Lidé, jichž ambice převyšují jejich rodná práva, nebo ti, které jejich čarodějné schopnosti či fyzické znetvoření neustále staví před možnosti perzekucí. Co mohou takoví lidé ztratit tím, že obětují svou duši temným bohům Chaosu! Jako jeden z následků zkázy Mordheimu rozličné druhy mutantů spatřily světlo, mnoho dosavad bezúhonných lidí pocítilo vzrušení temných sil, první uvědomění si čarodějných darů, které vedou až k smrti v plamenech na hranicích lovců čarodějnic.

Však nyní zjevil se vůdce, nový Temný císař, který si nárokuje vládu nad městem prokletých. Bývá nazýván Vládce stínů, Místrem posedlých, a stoupenci kultu Chaosu z celého Impéria mu upisují své duše. Ačkoliv nikdo neví, zda jde o člověka či o démona, mnozí jej nazývají novým Spasitelem, dychtivě plní veškerá jeho přání.

Jak všichni učenci temných umění dobře vědí, je to magická energie, pomocí níž dokáží nestvůry jako démoni a duchové proniknout do našeho světa. Vrásnivce, jež se hojně v Mordheimu vyskytuje, připouští nepřirozený život mnoha úděsným věcem, které za normálních podmínek nemohou existovat. Posedlí byli původně lidmi, avšak zřeknutím se sama sebe ve prospěch temných bohů dovolili démonům vstoupit do jejich tělesných schránek. Jejich vzhled je příšerný, již více nepřipomínají člověka, spíše hrozné monstrum.

Se silou Posedlých stoupenci Vládce stínů se stali velmi mocnými. Přinejmenším uvnitř města Mordheim. Během masakru ve Stříbrné uličce kult posedlých přepadl a roztrhal velký sbor vyslaný za účelem právě posedlé pochytat a zničit. Nyní ulice Mordheimu patří vládci stínů a jeho sluhům. Zamořený vzduch jim vůbec nevadí, nebo spíše ještě podporuje jejich zvrácení. Lidé, kteří se v Mordheimu pohybují sami, jsou často pochytáni a obětováni temným bohům. Všechny gangy posedlých sbírají úlomky vrásnivce pro Vládce stínů, který sídlí schován v Kráteru, kde ho prý stráží titáni Posedlí velcí jak domy. Pár úlomků si gangy nechávají — aby další lidé mutovali a stali se z nich další Posedlí.

Vůdci gangů se nazývají Magistři a řídí své skupinky přísluhovačů temným bohům Chaosu. Tito lidé sní o moci bez hranic, a jsou ochotni obětovat své duše a těla za tuto moc. Účastní se krvavých obětování, temných rituálů, vzývají demony — nic jim není svaté. A k těmto zvrhlíkům se připojily jiné zrůdy, napůl lidé, napůl zvířata, nazývají se Gory, ale lidé je označují jako bestie.

Není mnoho horších věcí než pohled na gang kultu posedlých. Vyšinutí bojovníci, páchnoucí krví a špínou, mávají zubatými zbraněmi a skandují rouhavé

pokřiky, když se vrhají na nepřátele. V mnohých již nepoznáte člověka, jejich těla jsou zjizvená a znetvořená. Stigmata mutací najdete na všech, ale nejstrašnější jsou samotní Posedlí — tam kusy člověka, onde části zvířete, jinde kovové části — vše ovládnuto nesmírnou mocí démonů.

Výběž bojovníků

Gang posedlých musí být tvořen minimálně třemi modely. Máte 500 zlatáků na počáteční útraty. Celkový počet bojovníků v gangu nesmí nikdy překročit 15.

Magistr: každý gang posedlých musí mít jednoho magistra. Ani více, ani méně!

Posedlí: váš gang může mít maximálně 2 posedlé.

Mutanti: váš gang může mít maximálně 2 mutanty.

Temné duše: váš gang nesmí obsahovat více jak 5 temných duší.

Bratři: váš gang může obsahovat libovolné množství bratrů.

Bestie: váš gang nesmí obsahovat více jak 3 bestie.

Počáteční zkušenosti

Magistr začíná se 17 body zkušenosti.

Posedlí začínají s 24 body zkušenosti.

Mutanti začínají s 8 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Schopnosti Posedlých gangů

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Magistr	✓		✓		✓
Posedlý	✓			✓	✓
Mutant	✓				✓

Vybavení gangů Posedlých

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Kopí.....	.7 zl.

Střelecké zbraně

Luk.....	10 zl.
Krátký luk5 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení temných duší a bestíí

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Cep	10 zl.

Střelecké zbraně

Žádné

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít	5 zl.
Helma	10 zl.

Hydinové

1 Magista

65 zlatáků

Magistři vedou sabat posedlých. Temní bohové jim propůjčili magické schopnosti. Jsou to naprostí fanatici s jediným cílem — přivést Chaos na zemi.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Magistr	4	4	4	3	3	1	3	1	8

Vybavení: Magistr může být vybaven ze seznamu pro gangy Posedlých.

Speciální pravidla

Velitel: Bojovník v dosahu 6 palců od velitele může použít magistrovu Morálku (Ld) pro testy na morálku.

Čaroděj: Magistr je čarodějem, který umí sesílat kouzla, konkrétně Rituály Chaosu.

0-2 Posedlí (podstavec 25x25mm)

90 zlatáků

Posedlí se provinili hříchem nejtěžším: odevzdali svá těla démonům. Staly se z nich noční můry, hrůzná monstra, spojení masa, kovů a magie. Uvnitř žije nadpřirozené zlo, démon ze vzdálených říší Chaosu. Démonovy mocné schopnosti umožňují spojit několik příšer v jednu, člověka se zvířaty, vytvořit hrůzu s mnoha tvářemi. Monstrózní Posedlí jsou asi těmi nejnebezpečnějšími stvořeními v Mordheimu, určitě však těmi nejohavnějšími.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Posedlý	5	4	0	4	4	2	4	2	7

Vybavení: Žádná. Posedlí nikdy nepoužívají zbraně nebo brnění.

Speciální pravidla

Démoničtí: Posedlí jsou hrůzná znetvořená monstra, která způsobují *strach* a jsou imunní na paniku i strach.

Mutace: Posedlí mohou začít kampaň s jednou či více mutacemi.

0-2 Mutanti

25 zlatáků

Mutanti bývají označováni jako miláči temných bohů, jejich fyzické proměny ukazují na hnus v jejich duších. Vyskytují se v mnoha proměnách tvarů i velikostí, každá více bizarní než předchozí.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Mutant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Mutanti mohou být vybaveni ze seznamu pro gangy Posedlých.

Speciální pravidla

Mutace: Mutanti musí začít kampaň s alespoň jednou či více mutacemi.

Pomocníci

Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

0-5 Temné duše

30 zlatáků

Temné duše jsou takoví, jež zešleli a démoni začínají ovládat jejich mysl. Příliš častý jev v Mordheimu. Démoni zatím nechávají na pokoji jejich těla, ale jejich duše nejsou ušetřeny. Jejich velká síla z nich dělá nebezpečné bojovníky. Chudáci sami si myslí, že jsou demony, nosí rozličné masky a užívají oblečení a brnění, jež má připomínat šupinatou kůži démonů.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Temná duše	4	2	0	4	3	1	3	1	6

Výbava: Temné duše mohou být vybaveny ze zbraní a brnění seznamu pro temné duše a bestie..

Speciální pravidla

Pobláznění: Temné duše jsou šílení jedinci a nemají z ničeho strach. Proto jsou imunní na psychologii.

Bratři

25 zlatáků

Bratři jsou fanatictí lidé, stoupcí kultu posedlých, vyznavači temných bohů, dychtiví zatracení.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bratr	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Bratři mohou být vybaveni ze seznamu pro gangy Posedlých

0-3 Bestie

40 zlatáků

Bestie jsou zmutovaná monstra, která obývají říšské lesy. Masivní rohaté stvůry s nelidskou odolností. Zkáza Mordheimu přivedla mnoho bestií do ruin města, vidina kořisti láká každého. Někteří se pak připojili k Magistrům vedoucím gangy posedlých.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bestie	4	4	3	3	4	1	3	1	7

Vybavení: Bestie mohou být vybaveny ze zbraní a brnění ze seznamu pro Temné duše a Bestie.



Mutace



Ti, kteří se zdržují v Mordheimu, na sobě brzy pocítí stigmata strašných mutací, kult posedlých je k těmto příznakům velmi náchylný. Navíc Mordheim přitahuje mutanty z celého Impéria, a ti se rychle připojují k přívržencům Chaosu. Většina mutací je nepraktická anebo skrytá, ale jsou i takové, které činí své nositele extrémně nebezpečnými v boji.

Mutace mohou být „nakoupeny“ Mutantům a Posedlým pouze tehdy, když je bojovník rekrutován do gangu — nemůžete mutace kupovat již stávajícím členům gangu! Mutant či posedlý může mít jednu anebo i více (i stejných) mutací. První mutace stojí tolik, kolik je u ní uvedeno, avšak druhá a každá další stojí dvojnásobek této částky.

Duše démona (Daemon Soul)

Démon sídlí v mutantově duši. propůjčuje záchranu 2+ proti účinkům kouzel a modliteb. Ochrana působí také proti všem účinkům zvláštních předmětů a zbraní, jako je např. Sigmarovo kladivo, nebo svěcená voda. Mutace navíc dává zvláštní ochranu proti střelbě na 6+. Ochrana je kumulativní se schopností *Úhyb*.

Další mutace: nemá efekt

Cena: 20 zlatáků

Ťklepeto (Great Claw)

Mutantova vedlejší ruka je zakončena obřím krabím klepetem. V této ruce nemůže užívat žádných zbraní, ale získává s ní 1 Útok v boji na blízko s bonusem +1 k Síle. Na tuto mutaci se nevztahuje postih za vedlejší zbraň. Posedlý touto mutací získá +1 Útok s bonusem +1 k Síle.

Další mutace: na existující klepeto přidává +1 Útok, na nové klepeto na další paži přidává +1 Útok i Sílu.

Cena: Posedlý 50 zl, Mutant 40 zl

Ťkopyta (Cloven Hoofs)

Bojovník má +1 k pohybu.

Další mutace: +1 k pohybu do maxima 6.

Cena: 40 zlatáků

Obhřzdlost (Hideous)

Mutant způsobuje *strach* a je vůči strachu imunní..

Další mutace: Při testování na strach proti tomuto mutantovi si testující odečítá -1 od Morálky (Ld).

Cena: 30 zlatáků

Chapadlo (Tentacle)

Jedna z paží posedlého (u mutantu vedlejší paže) je zakončena chapadlem. Může do něho chytit v boji protivníka a tím snížit jeho útoky o 1, na minimum 1. Mutant se může rozhodnout, který útok kterého bojovníka chytí, bojuje-li s více bojovníky najednou.

Další mutace: ubírá další útok (na minimum 1)

Cena: Posedlý 40 zl, Mutant 30 zl.

Černá krev (Blackblood)

Pokud mutant ztratí život v boji nablízko, každý model dotýkající se jeho podstavce poraní stříkající korozivá krev: obdrží zásah o síle 2 (bez kritických zásahů).

Další mutace: přidává další +1 k síle zásahu.

Cena: 30 zlatáků

Ostny (Spines)

Jakýkoliv stojící model v dotyku podstavců s mutantem obdrží zásah silou 1 na začátku každé fáze boje nablízko. Ostny nemohou způsobit kritické zásahy.

Další mutace: přidává další +1 k síle zásahu.

Cena: 35 zlatáků

Ťhopyóní ocas (Scorpion Tail)

Mutant má dlouhý článkovitý ocas zakončený jedovatým ostnem, který mu umožňuje způsobit jeden zásah navíc se silou 5 v každé fázi boje zblízka. Pokud je protivník imunní na jedy, síla zásahu je pouze 2. Útok nemodifikuje hod na brnění.

Další mutace: přidává +1 útok ocasem.

Cena: 40 zlatáků

Další paže (Extra Arm)

Mutant může v této paži užívat jednoruční zbraň, což mu dává +1 útok při boji zblízka. Případně může v této ruce držet štít (toto vybavení může překročit limit zbraní, nicméně více jak jeden štít nemá žádný účinek). Pokud tuto mutaci získá Posedlý, paže navíc mu přidá útok, avšak nemůže v ní užívat žádných zbraní ani štítů. Na další paži se nevztahuje postih za boj vedlejší zbraní.

Další mutace: přidává další +1 útok.

Cena: 40 zlatáků



Odměny vládců stínů

Když magistr či mutant z gangu posedlých získají dostatek zkušenosti, místo učení se nové schopnosti mohou navštívit Vládců stínů, který se jim odmění za jejich služby. Hod'te na následující tabulku:

- | | | | |
|-----|--|----|---|
| 2 | Hněv Vládců stínů! Bojovník zmučoval k nepoznání a zmizel v rozvalinách. Stal se dalším z přízraků, které se toulají Mordheimem. | 11 | Démoní zbraň. Bojovník obdržel zbraň se začarovaným démonem uvnitř. Zbraň přidává bonus +1 k síle v boji na blízko a bonus +1 ke všem hodům na zásah touto zbraní. Bojovník si může vybrat, o jakou zbraň se jedná (meč, sekera apod.), avšak zbraň už nebude mít schopnosti dostupné běžným zbraním tohoto typu — např. sekera s Démonem nebude mít svou modifikaci brnění. |
| 3–6 | Nic se nestalo. Náladový Vládců stínů ignoruje prosby svých služebníků. | 12 | Posednutí! Démon ovládnul tělo a duši bojovníka! Ten získává +1 k obratnosti se zbraní pro boj na blízko (WS), +1 k síle (S), +1 útok (A) a +1 život (W). Tyto přírůstky nepodléhají omezením o maximálních charakteristikách. Bojovník ztrácí D3 svých schopností (hráč si může vybrat, které schopnosti jeho bojovník ztratí) a již nemůže používat zbraně ani brnění, kromě brnění Chaosu či Démoní zbraně. |
| 7–9 | Mutace. Bojovníkovi se vyvinula mutace. Hod'te kostkou. Pokud padlo 1, mutace byla zakrněním, bojovník ztratil 1 bod z některé ze svých charakteristik (vyberte si). Pokud padlo 2 či více, můžete si zdarma vybrat jednu z mutací, které jsou uvedeny u pravidel pro gang posedlých. | | |
| 10 | Brnění Chaosu. Bojovníkovo tělo je pokryto tajemným brněním. Toto brnění dává základ pro hod na brnění 4+, zároveň neovlivňuje schopnost modelu sesílat kouzla, ani jej v kombinaci se štítem nezpomalí. | | |

Lovci čarodějnic

Řád Sigmarových templářů, známý obecně jako lovci čarodějnic, je organizací s cílem vymítit všechny kacíře: kouzelníky, čarodějnice, věštcy, nekromanty, věřící v temné bohy, devianty, mutanty, rouhače, hříšníky, sluhy démonů, hudebníky úplatných hudeb. Ve skutečnosti je jen velmi málo těch, kteří unikají podezření lovců čarodějnic, pochopitelně s výjimkou jich samotných.

Je moudré zapamatovat si, že pokusy s magií jakékoliv podoby jsou zakázány a jsou ohavným zločinem v celém Impériu. Upálení na hranici je přiměřeným trestem za takové kacířství. Mnoho obětí lovců čarodějnic podvodně unikne trestu, když zemřou již při mučení. V těchto složitých časech jsou lovci čarodějnic velmi zaneprázdněni, jelikož stále více smrtelníků se dává na víru temných bohů. Tato zvrácená individua uctívají demony a (říká se, že) dokonce nabízejí lidské oběti svým odporným vládcům. Ze všech nepřátel víry jsou tito nejnebezpečnější.

Zkáza města Mordheim dala lovcům čarodějnic ještě další impulsy pro své konání. Ve světle událostí Velký Theogon oznámil Sigmarův trest městu prokletých. Lovci čarodějnic se mohou těšit z dalších příležitostí trestání zla. Nyní mohou dokončit Sigmarův svatý trest vymícením nepřátel v ruinách zničeného města. Velký Theogon přikázal řádu vyrazit do Mordheimu a získat Vrásnivec pro církev, pro Sigmarův chrám. Tato křížová výprava je rovněž vede do arény, kde potkají své odvěké nepřátele, takzvané Sigmarovy sestry — hnusné ženštiny vzývající demony, jejichž samotná existence je otřesnou urážkou Sigmarova majestátu.

Lovci čarodějnic bývají známí vymítači, kteří dokáží přivést na konec cesty celý dav lidí. Jsou velmi obávaní, protože každý něco nebo někoho schovává, a v okolí se jistě najde pár lidí, kteří své pokrevní příbuzné udají, pokud je lovci čarodějnic o to požádají. Bandy lovců čarodějnic jsou často provázeny poblázněnými individui, flagelanty — sebemrškači, dokonce i Sigmarovým knězem, a také velkými krutými ohaři, které lovci čarodějnic používají k vystopování a zadržení uprchlíků.

Navyklí k boji, lovci čarodějnic bývají dobře vyzbrojeni

a mívají robustní postavu. Preferují pláště s kápí či pokrývky hlavy, ukrývají své tváře před zvědavci. Někteří nosí řetězy pověšené kolem krku, snad jako připomínka na padlé druhy, na staré rivaly či možná i jako ochranu před černokněžnictvím.

Stoupenci lovců čarodějnic, kteří je provázejí při jejich poutích, mívají ještě strašnější vzhled — pobláznění a sebezmrzačení lidé, kteří se vzdali všech pozemských věcí, a často i zdravého rozumu.

Výběž bojovníků

Gang lovců čarodějnic musí mít alespoň tři modely. Máte 500 zlatáků, za které můžete naverbovat členy vašeho začínajícího gangu. Maximální počet členů vašeho gangu nesmí nikdy překročit 12.

Kapitán Lovců čarodějnic: Každý gang lovců čarodějnic musí obsahovat právě jednoho kapitána

Kněz: Váš gang smí obsahovat jednoho kněze.

Lovci čarodějnic: Váš gang může obsahovat až tři lovce čarodějnic.

Blázni: Jakýkoliv počet modelů může být bláznů.

Flagelanti: Váš gang může mít až pět Flagelantů.

Ohaři: Váš gang může obsahovat až tři ohaře. Ohaři se nepočítají do maximálního počtu členů gangu!



Počáteční zkušenosti

Kapitán Lovců čarodějnic začíná se 17 body zkušenosti.

Lovce čarodějnic začíná s 6 body zkušenosti.

Kněz začíná s 11 body zkušenosti

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Schopnosti Lovců čarodějnic

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Kapitán	✓	✓	✓	✓	✓
Lovci čarodějnic	✓	✓	✓	✓	✓
Kněz	✓		✓	✓	

Vybavení Lovců čarodějnic

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Koš na oheň.....	16 zl.

Střelecké zbraně

Kuše.....	20 zl.
Pistole.....	12 zl. (24 pár)
Samostříl.....	20 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít	5 zl.
Puklěť.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení flagelantů

Zbraně pro boj zblízka

Obouruční zbraň.....	14 zl.
Cep	10 zl.
Řemdih.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Žádné

Brnění

Žádné

Vybavení Bláznů

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Kopí.....	8 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.

Střelecké zbraně

Luk.....	10 zl.
Krátký luk.....	5 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít	5 zl.
Helma	10 zl.

1 Kapitán Lovců čarodějnic

60 zlatáků

Zanícený fanatik, kapitán je posedlý touhou vyčistit Mordheim a přinést spravedlnost Sigmarovu do těchto končin. Nesouce výnos Velkého Theogona u sebe, má božské právo soudit a popravít kacíře, čarodějnice, vyznavače Chaosu... vlastně každého, kdo se pokusí postavit na odpor.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kapitán	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Vybavení: Kapitán může být vybaven ze zbraní brnění podle tabulky výbavy lovců čarodějnic.

Speciální pravidla

Velitel: Bojovník v dosahu 6 palců od velitele může použít kapitánovu Morálku (Ld) pro testy na morálku.

Upalte čarodějnice!: Kapitán nenávidí všechny modely, které umí sesílat kouzla.

0-3 Lovci čarodějnic

25 zlatáků

Lovci čarodějnic jsou členové ponurého templářského řádu, jehož cílem je vymícení Chaosu a všech jeho přísluhovačů. Většinou cestují světem osamoceni, soudíce a trestající nepřátele Sigmarovy, avšak situace v Mordheimu vyžaduje spojení jejich sil.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Lovec čarodějnic	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Lovci čarodějnic mohou být vybaveni ze zbraní a brnění podle tabulky výbavy Lovců čarodějnic.

Speciální pravidla

Upalte čarodějnice!: Lovec čarodějnic nenávidí všechny modely, které umí sesílat kouzla.

0-1 Kněz

40 zlatáků

Mnoho známých bojovníků patří k řadám věřících. Kněží jsou militantním křídlem církve a jsou obáváni v celém Impériu. Velký Theogon vybavil kněze dekretem k vyčištění Mordheimu. Se spalujícím ohněm v očích se kněží přidávají k gangům lovců čarodějnic, provolávající slávu Dei Sigmar, velebí patrona a boha Impéria..

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kněz	4	3	3	3	3	1	3	1	8

Výbava: Kněz může být vybaven ze zbraní a brnění podle tabulky výbavy Lovců čarodějnic.

Speciální pravidla

Kněz: Kněz umí sesílat modlitby, konkrétně modlitby k Sigmarovi, viz sekce o magii.



Pomocníci



Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

0-5 Flagelanti

40 zlatáků

Flagelanti jsou fanatici a šílenci posedlí myšlenkou konce světa. Často jsou to muži, kteří přišli o své rodiny ve válkách či ničivých pohromách, a ztratili také svůj rozum. S neuvěřitelnou vytrvalostí cestují Impériem, kážíce o svých vizích konce bytí. Svými vášnivými řečmi lovci čarodějnic získávají flagelanty na svou stranu a vedou je do bojů v ulicích Mordheimu, kterým se každý rozumný člověk zdaleka vyhýbá.

Flagelanti jsou extrémně nebezpeční protivníci v boji zblízka a díky sebemrzačení uvykli bolestem a zranění pro ně tolik neznamenají.

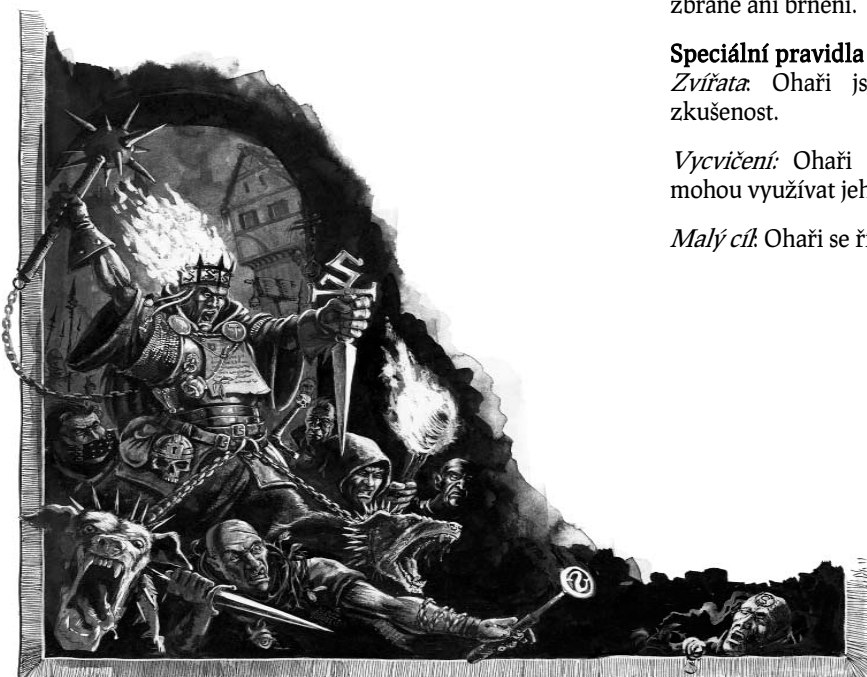
Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Flagelant	4	3	0	3	4	1	3	1	7

Vybava: Flagelant může být vybaven ze zbraní a brnění podle tabulky vybavy flagelantů. Flagelant nikdy nepoužívá střelné zbraně, ani tehdy, když by získal postupu, který by mu to umožňoval.

Speciální pravidla

Fanatici: Flagelanti jsou přesvědčeni o blízkém konci bytí, a tak se stali imunní vůči veškerým hrůzám tohoto světa. Flagelanti jsou imunní na psychologii, ale zároveň se nikdy nemůžou stát velitelem gangu.

Důtky: Flagelanti jsou zběhlí v užívání důtek, mohou proto používat řemdih v kombinaci s jinými zbraněmi (i druhým řemdihem).



Blázní

17 zlatáků

Když muž ztratí svou rodinu, domov, a všem co mělo pro něj významu, víra bývá posledním útočištěm. Tito lidé se stávají poutníky, zahořklými a nebezpečnými fanaticy, kteří jsou odhodláni pomstít svou ztrátu za každou cenu. Tito lidé jsou Blázní.

Blázní opustili své způsoby života a nyní žijí jen pro zničení zla, Chaosu, ďáblů a podobně. Původně rolníci či řemeslníci, a snad ne tak nebezpeční jak skuteční válečníci, jejich odhodlanost a fanatismus by neměl být podceňován. Lovci čarodějnic bývají pro Blázní velkými vzory a často je gang Bláznů veden skupinkou lovců čarodějnic.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Blázen	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Blázen může být vybaven ze zbraní a brnění podle tabulky vybavy bláznů.

0-3 Ohaři (podstavce 20x20 mm)

20 zlatáků

Lovci čarodějnic často drží smečku krvelačných loveckých psů. Svými obrovskými čelistmi a silným skusem jsou tito ohaři ideální kuštvání (a roztrhání) každého kacíře, mutanta, devianta či čarodějnice.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ohař	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Vybavení: Čelisti a brutalita! Ohaři nikdy nepoužívají zbraně ani brnění.

Speciální pravidla

Zvířata: Ohaři jsou zvířata a tudíž nezískávají zkušenost.

Vycvičení: Ohaři poslouchají velitele gangu, tudíž mohou využívat jeho velitelské schopnosti.

Malý cíl: Ohaři se řídí pravidlem Malý cíl (viz. str. 11).

Speciální vybavení lovců čarodějnic

Kladivo na čarodějnice 30+2D6 zl.

vzácné 10

(dostupné pouze pro Lovce čarodějnic)

Na stránkách této knihy jsou popsáni přísluhovači Chaosu, čarodějnice, kacíři, devianti, mutanti, šarlatáni, rouhači, nekromanti, hříšníci a všichni nepřátelé Sigmara.

Hrdina s Kladivem na čarodějnice bude nenávidět všechny modely gangů posedlých, nemrtvých, skavenů a Sigmarovy sestry.

Koš na oheň 16 zl. vzácné 8

(dostupný pouze pro Lovce čarodějnic)

Lovci čarodějnic si oblíbili nošení ohně v železném koši přibitém na konec dřevěné násady; v koši se válí několik hořících kousků uhlí. V boji se dá tohoto předmětu použít jako velmi dobré zbraně, neboť když nějaký uhlík šikovně zasáhne oponenta, ten bude náhle muset bojovat ještě proti jednomu nepříteli:

plamenům.

Síla: jako uživatel +1

Speciální pravidla.

Obouruční. Máchání s tímto těžkým předmětem snadno zaměstná obě ruce, v jedné ruce se koš na oheň dá nosit, ale ne s ním bojovat. Uživatel proto nemůže používat zároveň druhou zbraň, nebo štít či puklér a podobně. Bojovník se ovšem může krýt štítem proti střelbě.

Strach: Model máchající s otevřeným ohněm vyvolává strach u všech živých zvířat (ohařů, bojových psů, jízdnic koní, medvědů atd.).

Oheň. Hořící uhlí může znamenat pro nepřítele nepříjemné popáleniny. Protivník musí na začátku první fáze boje splnit test na Morálku (Ld). V případě neúspěchu má postih -1 na zásah proti bojovníkovi s košem. Nevztahuje se na bojovníky imunní vůči strachu a psychologii.



Po staletí říšská šlechta nechává posílat vzpurné a problematické dcery do kláštera Řádu milosrdných sester Sigmarových v Mordheimu, aby zde zasvětily celé své bytí Sigmarovi, říšskému bohu a patronu. Sigmarovy sestry, jak jsou nejčastěji nazývány, cestují Impériem pomáhat chorým, starají se o sirotky, léčí nemoci a ošetřují raněné. Stejně jako umění léčitelské, kde dokáží pomoci těmi nejlepšími bylinami a modlitbami, jejich rady jsou také často vyhledávány těmi, kteří potřebují udělat důležitá rozhodnutí, neboť se říká, že ony dokáží nahlédnout a předvídat vrtochy osudu.

Ač kdysi milovány prostým lidem, sláva Sester v posledních letech upadá. Dav, rozohněný lovci čarodějnic, je označil za čarodějky a kacířky, a to až tak, že i na venkově jsou na ně podnikány útoky, obyčejní rolníci je vyhánějí od svých stavení. Mnoho Sigmarových kněží si přeje řád úplně rozpustit, tvrdíce, že ženy nemají žádného práva vykládat svatá slova Sigmarova. Dokonce i Velký Theogon, údajně nejvyšší autorita nad řádem, omezil své styky s řádem, odmítnul korunovat Magrittu z Marienburgu, doporučenou řádem. Za této situace se Sigmarovy sestry stáhly do svého chrámu, který stojí na drsném ostrově zvaném Sigmarova skála uprostřed řeky Stir v Mordheimu.

Ze všech obyvatel Mordheimu pouze Sigmarovy sestry byly připravené na ničivou zkázu. Věštkyňe Kasandora předpověděla neštěstí a klášterní panny uslyšely Sigmarův hlas ve svém spánku. A tak věděly, že budou v bezpečí ve své pevnosti vysoko nad městem, vysoko na jedovatých oblakách.

Zatímco zbytek Mordheimu zažíval poslední běsné šílenství, Sigmarovy sestry přednášely modlitbu za modlitbou, vyhánějíce veškeré hříchy, přijímajíce nové skutečnosti, aby posílily své odhodlání čelit chťící zkázy obcházejícímu zdi jejich chrámu. Když přišel vlastní úder, sešly se sestry v hlavní kapli svého kláštera, dobře postavené a chráněné i staletími vyřčených modliteb, ochráněny od spalujícího žáru boží zloby.

Sestry věří ve své svaté poslání, úkol, který jim světil sám Sigmar, kterému musí obětovat tělo i duši. Jejich posvátnou povinností je sesbírat úlomky vrásnivce a pohřbít je hluboko v podzemí Sigmarovy skály, kde zavaleny kamením a stráženy modlitbami sester nemohou ubližovat lidu Sigmarovu. Je to téměř nesplnitelný úkol, tak mnoho je úlomků a tak málo sester... Ještě horší však je, že mnozí přišli do Mordheimu, aby vrásnivec sesbírali pro sebe či pro jiné, a roznášejí úlomky pryč z města, do celé říše a asi i dále.

Gangy sester jsou vedeny zdatnými Matkami představenými, každá má k dispozici několik řádových sester. Klášterní trénink a tvrdá disciplína učí i duchovní schopnosti i bojová umění, protože

umění ovládnout tělo je základním krokem k umění ovládnout mysl. Oblíbenou zbraní sester je válečné kladivo, nástroj Sigmarův, též zobrazovaný jako posvátný symbol, stejně jako dvouocasá kometa.



Výběž bojovnic

Gang Sigmarových sester musí obsahovat alespoň tři postavy. Máte 500 zlaťáků pro rekrutování vašeho počátečního gangu. Počet členů gangu nikdy nesmí přesáhnout 15.

Matka představená: Každý gang Sigmarových sester musí obsahovat právě jednu matku představenou, ani méně, ani více!

Starší sestra: Gang může mít maximálně tři sestry představené.

Vidoucí: Váš gang může mít maximálně jednu vidoucí.

Řádové sestry: Váš gang smí obsahovat jakékoliv množství řádových sester.

Novičky: Váš gang smí obsahovat maximálně 10 noviček.

Počáteční zkušenosti

Matka představená začíná s 20 body zkušenosti.

Starší sestra začíná s 8 body zkušenosti.

Vidoucí začíná s 2 body zkušenosti

Všechny *pomocnice* začínají s 0 body zkušenosti.



Schopnosti Sigmarových sester

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Matka	✓		✓	✓	✓	✓
Sestra	✓		✓	✓	✓	✓
Vidoucí			✓		✓	✓

Vybavení Sigmarových sester

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Cep.....	10 zl.
Sigmarovo válečné kladivo.....	15 zl.
Ocelový bič.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.

Střelecké zbraně

Prak.....	4 zl.
-----------	-------

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít.....	5 zl.
Puklěš.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Rozličné vybavení (pouze hrdinky)

Písmo svaté.....	60 zl.
Svěcená voda..... (3 dávky)	10 zl.
Svatá relikvie.....	15 zl.

Hrdinky

1 Matka představená

70 zlatáků (dar chrámu)

Matky představené, které tvoří Užší kruh dvanácti, se zodpovídají pouze Nejvyšší matce představené. Každá vede svůj gang sester často do města sbírat úlomky vrátnice a vyhánět zlo z ulic. Matky představené jsou až bláznivě oddány Sigmarovy kultu a neoblomnému úsilí očistit Řád v Jeho očích.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Matka	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Vybavení: Matka představená může být vybavena ze zbraní a brnění podle tabulky výbavy Sigmarových sester.

Speciální pravidla

Velitelka: Jakýkoliv model gangu do 6 palců od matky představené může použít její Morálku (Ld) pro testy na morálku..

Kněz: Matka představená umí používat modlitby, konkrétně modlitby k Sigmarovy.

0-3 Starší sestry

35 zlatáků (dar chrámu)

Každá sestra představená je dlouholetou služebnicí Sigmarova kultu, dobře se orientující v rituálech chrámu a je zároveň vzorem pro mladší sestry a novicky. Starší sestry jsou pověřeny udržováním víry a odhodlání Řádu. Žádné nebezpečí či nepřítel, které se v Mordheimu objeví, neobstojí srovnání se sestrou představenou.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Sestra	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Starší sestra může být vybavena ze zbraní a brnění podle tabulky výbavy Sigmarových sester.

0-1 Vidoucí

25 zlatáků (dar chrámu)

Slepé sestry nazývané vidoucí jsou ještě více požehnány než jejich kolegyně. Absencí svého pozemského zraku získávají druhé vidění — dar od jejich boha a patrona. Jen výjimečně mají tento dar a takové dívky jsou v chrámu velmi váženy. Na rozdíl od ostatních sester si vidoucí holí hlavy, až na jediný dlouhý cop.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Vidoucí	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Výbava: Vidoucí může být vybavena ze zbraní Sigmarových sester. Nikdy nemůže používat brnění.

Speciální pravidla

Požehnané vidění: Vidoucí smí přehodit jakýkoliv nepovedený test na charakteristiku (šplhání, strach či jakýkoliv jiný důvod) a jakýkoliv hod na zasažení při boji zblízka i střelbě. Musíte akceptovat druhý výsledek. Dále vidoucí může použít své požehnané vidění při fázi průzkumu — pokud není vidoucí vyřazena ze hry, můžete ze ni hodit dvě kostky a vybrat si tu, která má pro vás lepší výsledek. Tuto kostku není možné dále upravovat.

Pomocnice

Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

Řádové sestry

25 zlatáků (dar chrámu)

Řádové sestry vědí, že celý řád je zahanben v očích Pána. Každá z nich přísahala před Jeho oltářem uklidnění města očistění sebe sama. Všechny hrůzy a nebezpečí musí být překonány pro tento svatý úkol!

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Řádová sestra	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Řádové sestry mohou být vybaveny ze zbraní a brnění podle tabulky výbavy Sigmarových sester.

0-10 Novičky

15 zlatáků (dar chrámu)

Je tradicí, že Sigmarovy sestry rekrutují pouze ze šlechtických rodin, a rodiče považují za velikou poctu, když jejich dcera je přijata do Řádu. Pouze panny šlechtického původu mají vrozený smysl pro čest a mohou přijmout své odhodlání za službu. A těchto několik málo musí nejprve projít několik let stavem novickek, během kterých je jejich odhodlání zpevňováno a zkoušeno.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Novička	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Vybavení: Novicky mohou být vybaveny ze zbraní a brnění podle tabulky výbavy Sigmarových sester.

Učenlivé: Pokud novicky postoupí na hrdinky, mohou si vybrat tři tabulky schopností, které budou užívat.

Speciální schopnosti Sigmarových sester

Sigmarovo znamení (Sign of Sigmar)

Sestra je oblíbená samotného boha Sigmara. Posedlí, mutanti, nemrtví a oponenti podléhající pravidlu *velký cíl* v kontaktu podstaveců s touto sestrou ztrácejí jeden útok hlavní zbraní (paží), na minimum 1.

Sigmarova ochrana (Protection of Sigmar)

Sestře bylo požehnáno Nejvyšší matkou představenou. Jakékoliv kouzlo, které by tuto sestru ohrozilo, je zrušeno při výsledku 2+ na hodů kostkou. Pokud je kouzlo zrušeno, nemůže působit ani na žádné modely, nejen na tuto sestru. Schopnost navíc dává zvláštní ochranu proti střelbě na 6+. Ochrana je kumulativní se schopností *Úhyb*.

Pevné odhodlání (Utter Determination)

Pouze matka představená (resp. velitelka gangu) může mít tuto schopnost, která ji dovoluje přehodit každý nepovedený test na ústup.

Spravedlivý hněv (Righteous Fury)

Sestra cítí veliký hněv a skutečné opovržení zlem, které zaplavuje Impérium. Sestra *nenávidí* gangy Skavenů, Kult posedlých a Nemrtvých a všechny modely v těchto ganzích.

Naprostá víra (Absolute Faith)

Sestra svěřila svůj osud Sigmarovu řádu a nebojácně stojí tváří v tvář veškerým nebezpečím. Sestra může přehodit jakýkoliv test na *strach* a nikdy si nemusí testovat na *paníku*. Navíc, dokud je Matka představená (nebo aktuální velitel gangu) stojící, může sestra používat její Morálku (Ld) bez ohledu na vzdálenost.

Speciální výbava Sigmarových sester

Sigmarovo kladivo 15 zl. Běžná

Jedna z tradičních zbraní sesterstva, válečné kladivo odráží vzor *Ghal-Maraz*, veliké kladivo Sigmarovy.

Síla: uživatel +1

Speciální pravidla:

Otřes mozku: Válečná kladiva jsou skvělá k omračování lidí. Pokud je v boji na blízko použito válečné kladivo, nepřítel počítá při hodů na vyřazení výsledek 2-4 jako omráčen.

Posvátná zbraň: Každé z válečných kladiv je posvěceno Nejvyšší matkou představenou, než je předáno sestram. Kladivo má bonus +1 pro všechny zásahy proti Posedlým či nemrtvým modelům.

Pouze matky představené a sestry představené mohou nést dvě Sigmarova kladiva.

Ocelový bič 10 zl. Běžná,

Unikátní zbraň sesterstva je ocelový bič, vyrobený jako speciální ostrý řetěz. Bič může být až 12 loktů dlouhý a některé sestry jej umí výjimečně ovládat.

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Nemůže být parírován: Ocelový bič je velmi ohebná zbraň a sestry mají s jeho užíváním velké zkušenosti. Pokusy parírovat tuto zbraň jsou marné. Model, na který je útočeno ocelovým bičem, nemůže používat parírování.

Prásknutí bičem: V kole, ve kterém majitel biče s touto zbraní napadá protivníka, si může přičíst +1 útok (až po přičtení všech bonusů k útoku). Dále bojovník bojující bičem si ve svém prvním kole boje, ve kterém je napaden může přičíst +1 útok, který útočí vždy první stejně jako kopí.

Obtížné ovládní: Model užívající ocelový bič nemůže používat další zbraň ani puklér, protože bič vyžaduje všechny jeho schopnosti. Model s ocelovým bičem může používat jen štít.

Nemrtví

Silvánii, provincii Říše, vládou hrabě Vlad von Carstein se svou ženou Isabelou.

Velmi dlouho. Tak dlouho, že si již nikdo nepamatuje, že by Silvánii vládnul někdo jiný. Prostý lid hovoří o temných silách, lovci čarodějnic o černokněžnictví, Sigmarovi kněží se vyhýbají tomu kraji. Vlastně Silvánie má vůbec nejhroznější pověst v Impériu. Málo z těch, kteří byli do Silvánie vysláni na výzvědy, se vrátilo živých z temných Sylvánských hvozdů, a ještě vzácněji jim zůstal zdravý rozum.

V temných komnatách zámku Drakehof, na trůnu z černého obsidiánu sedí Vlad von Carstein, vládce Silvánie. Využívá stínu, nezajímá se o politiku a jiná hašteření ostatních provincií. Vlad zná strašné tajemství: on i veškerá aristokracie v jeho provincii jsou upíři, neumírající monstra ze záhrobí. Zde pokorně vyčkává, pije krev mladých panen ze zlatých pohárů.

Po dlouhé časy Vlad sbíral svou sílu a moc, po dlouhá léta v utajení shromažďoval své legie nemrtvých. Brzy se vydá na pochod ze svých Sylvánských hvozdů, stane v čele ohromné armády ožvlých mrtvých. Úlomky magického kamene, které leží v uličkách Mordheimu, mohou dát Vladovi sílu postavit se Imperiální šlechtě a ovládnout lidstvo tohoto světa.

Vrásnivec obsahuje dostatek spoutané magické energie k sesílání kouzel, která mohou porazit i Vladova největšího rivala, Černého Nagashe. Pokud hrabě uspěje, povolá do svých služeb všechny mrtvé z

Hor na konci světa a ze Stirlandského pohraničí, a vytáhne do války proti nejednotným vládcům Impéria. Majíce smělý plán,

Vlad vyslal své sluhý, nižší upíry, do Mordheimu připravit potřebné.

Během temných bezměsíčných nocí černé kočáry přijíždějí k Mordheimu a přivázejí rakve. Ghúlové vylézají ze svých úkrytů uvítat své nové pány, mrtvoly jsou rozhýbány příkazy, které živí neslyší. Noci patří nemrtvým, a v Mordheimu, tam je noc neustále.

Výběz bojovníků

Nemrtvý gang musí obsahovat alespoň 3 modely. Máte 500 zlatáků k naverbování vašeho počátečního gangu. Počet členů vašeho gangu nikdy nesmí překročit 15.

Upír: každý nemrtvý gang musí obsahovat jednoho upíra: ani méně, ani více.

Nekromant: váš gang smí obsahovat jednoho nekromanta.

Chátra: váš gang smí obsahovat až 3 špinavce.

Zombie: váš gang smí obsahovat libovolné množství ožvlých mrtvol.

Ghúlové: váš gang smí obsahovat libovolné množství ghúlů.

Vlci hrůzy: váš gang smí obsahovat až 5 vlků hrůzy.

Počáteční zkušenosti

Upír začíná s 28 body zkušenosti.

Nekromant začíná s 11 body zkušenosti.

Špinavec začíná s 2 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Schopnosti nemrtvých gangů

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Upír	✓		✓	✓	✓	✓
Nekromant			✓		✓	
Špinavec	✓			✓		

Vybavení gangů nemrtvých

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Kopí.....	7 zl.
Halapartna	12 zl.

Střelecké zbraně

Luk.....	10 zl.
Krátký luk	5 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít	5 zl.
Helma	10 zl.



Speciální schopnosti Nemrtvých

Upír (a pouze Upír!) může použít následující schopnosti namísto schopností běžných

Probodávající záře

Upír je schopen hypnotizovat svoji oběť pomocí svých rudých, zářících očí. Schopnost může být použita v každém kole boje zblízka na všechny protivníky, kteří jsou s upírem v kontaktu podstavců. Schopnost nefunguje na zvířata, nemrtvé a modely *imunní na psychologii a strach*. Oběť musí úspěšně splnit test na Morálku (Ld), jinak má postih -1 na zásah proti Upírovi. Na tento test není možné použít Morálku od velitele. Na Záři házejte na začátku bojové fáze.

Mlžná podoba

Upír může změnit svoji podobu v mlhavou éterickou postavu. Proměnit se může ve své i protivníkově fázi zotavení a to i pokud je *sražen*. V této podobě se pohybuje 2D6“ za kolo a může se pohybovat i když je v boji zblízka, aniž by se opuštění boje počítalo jako Útěk z boje. Nemůže útočit v boji zblízka, střílet, nebo sesílat kouzla, nemá také žádnou ochranu brnění. Všechny zásahy a zranění proti upírovi jsou úspěšné na hod 6. Jelikož nejde o fyzickou podobu, není možné tyto hody nijak modifikovat žádnými bonusy. Pokud je Upír zraněn, okamžitě se vrací do své fyzické podoby. Jedněte s upírem, jako by se právě zvedl ze země. Upír se může do své vlastní podoby vrátit během své fáze zotavení, pokud však splní test na Morálku (Ld). V mlžné podobě nemůže nést žádné herní předměty ani plnit herní cíle. Pokud upír nese nějaký herní předmět a promění se, předmět upustí.

Zvířecí podoba

Někteří Upíři jsou schopní brát na sebe zvířecí podoby, jako je krysa, netopýr, nebo vlk. Upír se může proměnit ve své fázi zotavení úspěšným testem na Morálku (Ld). V jakékoliv následující fázi zotavení se může po splnění stejného testu proměnit zpět.

V podobě zvířete nemůže Upír používat žádné zbraně ani nedostává ochranu brnění. Nemůže používat schopnosti, střílet ani kouzlit, může však bojovat v boji zblízka.

Kryší podoba

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Krysa	6	3	0	3	3	*	5	1	*

* Použijte Upírovi vlastnost

V podobě krysy (reprezentované klasickým 20x20 mm podstavcem) může upír bez postihu procházet všemi zdmi a překážkami (nevztahuje se na vodní plochy). Jako krysa může šplhat po zdech a přehodit případný nezdařený test na Iniciativu (I).

Netopýří podoba

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Netopýr	8	3	0	3	2	*	*	1	*

* Použijte Upírovi vlastnost

Jako netopýr může Upír létat a ignorovat veškeré postihy za pohyb. Přestože netopýr neběží, může si zdvojnásobit svůj pohyb jako při běhu. Netopýr má podstavec 20x20mm.

Podoba obřího vlka

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Obří vlk	9	4	0	*+1	4	*	*	*+1	*

Obří vlk má podstavec 25x50mm

* Použijte Upírovi vlastnost



Speciální vybavení Nemrtvých

Kniha mrtvých 75+D3x25 zl. Vzácná 11

Tato kniha obsahuje přepis ze známé Naghashovy knihy. Upír, vlastnící tuto knihu se může učit Nekromantskou magií. Nekromant s touto knihou získá permanentně jedno nové kouzlo dle svého výběru. Kniha je nepřenositelná.



Učidnové



1 Upír

110 zlatáků

Upíři vedou nemrtvé gangy v jejich pátrání po úlomcích vrátnice, který dá jejich pánu sílu ovládnout Impérium. Možná pouze stín v porovnání s obávanou Silvánskou šlechtou, přesto jsou i tito upíři jedněmi z nejsilnějších bojovníků v Mordheimu. Většina jich slouží nesmrtelnému Vladu Silvánskému, někteří se ale do tohoto města zamilovali a slouží pouze sami sobě.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Upír	6	4	4	4	4	2	5	2	8

Vybavení: Upíři mohou být vybaveni ze zbraní a brnění podle tabulky vybavení nemrtvých gangů.

Speciální pravidla

Velitel: Kterýkoliv model v gangu může použít upírovo Morálku pro testy na morálku, pokud se nachází do 6 palců od upíra.

Nemrtví: Upíři jsou děsivá nemrtvá stvoření. Způsobují proto *strach* a zároveň jsou sami *imunní na psychologii*.

Neživá tkáň: Upíři jsou imunní na jedy, ty na ně vůbec nepůsobí.

Necítí bolest: Upír nemůže být *omráčen*, místo toho je pouze *sražen*.

0-1 Nekromant

35 zlatáků

Nekromanti jsou černokněžníci, kteří studují zvrácené umění nekromancie. Mnoho z nich je ministranty a sluhy Vlada von Carsteina, následují vyslance svého pána do města prokletých. Najdeme mezi nimi také kouzelníky a čaroděje, kteří upadli v podezření inkvizice a utekli do Mordheimu, aby se vyhnuli pronásledování.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Nekromant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Nekromanti mohou být vybaveni podle tabulky vybavení nemrtvých gangů.

Speciální pravidla

Čaroděj: Nekromanti umí sesílat kouzla, konkrétně ovládají nekromancii.

Pán zombí: Zombie, které začínají svůj pohyb do 6" od nekromanta, který neprchá nebo není sražen či omráčen, mohou běžet.

0-3 Špinavci

17 zlatáků

Špinavci, šupáci, spodina, lůza, chátra — ubohé trosky lidí, kteří přežili zkázu Mordheimu. Znetvořená a zavržená individua, kterých se štítí ostatní lidé přebývající v městských katakombách. Upíři přijímají tyto ubožáky jako své sluhy a zacházejí s nimi s překvapující laskavostí. Odměnou se jim dostává až fanatická loajalita a odhodlání sloužit svým pánům až do smrti (a možná ještě déle).

Chátra je velmi důležitá pro upíry, protože poskytuje možnost nakupovat zbraně a jiné vybavení i v místech, kde by upíři nebo nekromanti nebyli vítanými návštěvníky. Vítaná je také služba stráže během denního světla, kdy upíři musí odpočívat ve svých rakvích.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Špinavec	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Špinavci mohou být vybaveni ze zbraní a brnění podle tabulky vybavení nemrtvých gangů.

Bomocníci

Zombie

15 zlatáků

Oživlé mrtvoly jsou nejznámější formou nemrtvých: těla lidí rozpohybovaná příkazy mocnějších nemrtvých, upírů a nekromantů.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Zombie	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Vybava: Zombie nepoužívají žádné zbraně ani brnění.

Speciální pravidla

Nemrtvé: Zombie jsou černou magií oživené mrtvoly, proto vyvolávají *strach* a jsou samy *imunní na psychologii*.

Pomalé: Zombie nemohou běhat (ale mohou stále napadat s dvojnásobným pohybem).

Neživá tkáň: Zombie jsou imunní na jedy, ty na ně vůbec nepůsobí.

Necítí bolest: Zombie nemůže být *omráčena*, místo toho je pouze *sražena*.

Bez mozku: Zombie nezískávají zkušenosti. Ony se nedokáží učit ze svých chyb. No co jste čekali?

Ghúlové

40 zlatáků

(skupiny po 1 až 5 ghúlech)

Ghúlové jsou potomky zlých a nepřítelů lidí žeroucích maso mrtvol. Když přišly hubené časy a hlad do Impéria, ti bez zábran a nejnemravnější požírali mrtvoly, aby sami přežili. Posedlí neodolatelnou chutí po lidském masu, tyto odpadlíci se odvrátili od normálního lidského života a toulají se v okolí hrobů, krypt a hrodek, vykopávají hnijící mrtvoly a konzumují jejich maso. Zkáza Mordheimu přilákala ze severu mnoho ghúlů, kteří začínají otevírat místa posledních odpočinků bývalých občanů tohoto města.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ghúl	4	2	2	3	4	1	3	2	5

Vybavení: Ghúlové *nikdy* nepoužívají žádné zbraně (teda možná kromě páru kostí) a brnění.

Speciální pravidla

Nahánějí strach: Ghúlové mívají pokřivená a ohavná těla, která způsobují *strach* a zároveň jsou na *strach* imunní.

Hrdinové: Ghúl, ze kterého se stane hrdina, nemůže používat zvláštní výbavu – jedinou výjimkou je talisman štěstí a králičí pacička, které jim na krk pověsí jejich upír. Ghúlové si také nikdy nemohou vybírat z akademických schopností.

0-5 Vlci hrůzy (podstavce 25x50 mm)

50 zlatáků

Vlci hrůzy jsou nemrtvými šelmami, oživými těly obávaných velkých vlků z Hor na konci světa. Jejich mrazivé vytí nahání strach i do těch nejstatečnějších srdcí, dokonce i trpaslíkům! Vlci se plíží ulicemi jako stíny, mnoho nešťastníků skončilo krkem v chladných čelistech vlků hrůzy.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Vlk hrůzy	9	3	0	4	3	1	2	1	4

Vybavení: Žádné.

Speciální pravidla

Napadení: Vlci dokáží skočit na protivníka a převrhnout ho na zem. Vlci hrůzy mají spchopnost *Nezastavitelný útok*.

Nemrtví: Vlci hrůzy vyvolávají *strach* a sami jsou *imunní na psychologii*.

Pomalí: Jako oživlé mrtvoly nemohou Vlci hrůzy běžet (mohou ale napadat na dvojnásobnou vzdálenost pohybu).

Neživá tkáň: Vlci hrůzy jsou imunní na jedy, ty na ně vůbec nepůsobí.

Zvířata: Vlci hrůzy, jsou sice oživlé mrtvoly, ale i ty byly kdysi zvířaty a proto podléhají obecným pravidlům pro zvířata.

Necítí bolest: Vlci hrůzy nemohou být *omráčeni*, místo toho jsou pouze *sraženi*.





Skaveni



Ač to lidé neberou na vědomí, sdílí tento svět s ještě jednou rasou. Ti, kteří se snaží vidět, už ví svoje — tam zahlédli cupitající černý stín, jinde zaslechli nelidský vriskot z kanalizačních stok, někteří hovoří o temných postavách ve sklepích. Po mnoho let tato stvoření budují svou říši, podkopávají honosná lidská města, pronikají do kanalizací a do sklepení, a propojují vše do jednoho obrovského labyrintu chodeb a tunelů. Jsou to zmutované krysy, potkani stojící na dvou nohách, výsledek dávných mutací způsobených Chaosem.

Bez pochyb jednou bude tento národ připraven vyrazit z tunelů a začne otevřenou válku proti lidstvu. Po mnohá staletí již hodují na člověčích zbytcích, rozsévají mor po lidských městech, nosí nákazu po celé zemi. Dříve byli zvyklí čekat a pozorovat, ale nyní se vše mění. Zkáza Mordheimu ukázala nové možnosti ve válce proti lidstvu.

Od pradávných věků skaveni vyhledávají mocný kámen, vrásnivec, který lidstvo ve své aroganci nazývá zvráceným, černým kamenem či kamenem mudrců. Ve skutečnosti právě magie tohoto kamene způsobila, že obyčejné krysy začaly mutovat a vytvořily tento bezpočetný nový skavení národ. Moc tohoto kamene jim tedy proudí v žilách, skaveni mohou požírat tento kámen a skavení čarodějové umí neuvěřitelně využívat jeho magii pro ta nejhrůznější kouzla.

Až dosavad bylo hledání úlomků tohoto kamene velmi obtížné, vrásnivec byl neobyčejně vzácný. Avšak nyní nový a vydatný zdroj je na světě — přímo dárek z nebes.

Pro skaveny z Eshinského klanu je tato příležitost obzvláště důležitá, protože podobně jako Impérium, i skavení rasa je rozdělená na několik táborů. Klany válčí mezi sebou, snažíce se ovládnout Koncil třinácti, který vládne celému skavenímu světu. Tajemství Mordheimu zatím není známé všem klanům, jinak by bylo toto město skavenů plné. Noční mistr, jak se nazývá nejvyšší vládce Eshinského klanu, drží toto tajemství pro sebe. Nevyslal do Mordheimu celou armádu, to by vzbudilo pozornost. Místo toho vyslal několik malých skupinek skavenů tajnými tunely do města, aby sesbírali cenný vrásnivec a přinesli jej do klanového sídla.

Skavení klanu Eshin jsou výjimečně uzpůsobeni tomuto úkolu. Jsou mistry tiché smrti, vyznají se skvěle v jedech a jsou trénováni v tisíce dovedností zabijáka. Od narození cvičí bojové schopnosti v chrámu Rohaté krysy, jejich věčně hladového a ohyzdného boha. Mezi skaveny se nenajdou vhodnější k sesbírání Mordheimského pokladu, protože přednostmi jsou rychlost, tichost a účinnost. Až odhalí ostatní klany tajemství Mordheimu, nebudou to

stovky, ani tisíce, ale miliony a miliony skavenů, které si přijdou pro vrásnivec do Města zatracených.

Výběz bojovníků

Skavení gang musí mít alespoň tři členy. Máte 500 zlaťáků pro sestavení vašeho gangu. Počet členů vašeho gangu nesmí nikdy přesáhnout 15.

Zabiják uchazeč: Váš gang bude mít jednoho Uchazeče. Ani méně, ani více!

Eshinský kouzelník: Váš gang smí obsahovat jednoho kouzelníka.

Černí skaveni: Váš gang smí mít maximálně dva černé skaveny.

Noční běžci: Váš gang smí mít maximálně dva noční běžce.

Havět: Havět není v gangu nijak početně omezena.

Obří krysy: Váš gang může mít libovolný počet obřích krys a až 5 se nepočítá do maximálního počtu členů gangu!

Potkaní ogra: Váš gang smí mít jednoho potkaního ogra.

Počáteční zkušenosti

Zabiják uchazeč začíná s 24 body zkušenosti.

Eshinský kouzelník začíná s 6 body zkušenosti.

Černí skaveni začínají s 14 body zkušenosti.

Noční běžci začínají s 4 body zkušenosti

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.

Schopnosti Škavenů

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Uchazeč	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Černý skaven	✓	✓		✓	✓	✓
Kouzelník			✓		✓	
Noční běžec	✓	✓				✓

Vybavení Škavenů

Vybavení Skaveních hrdinů

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Cep.....	10 zl.
Kopí.....	7 zl.
Halapartna.....	12 zl.
Meč.....	10 zl.
Plačící čepele.....	50 zl.
Bojové spáry.....	35 zl.

Střelecké zbraně

Prak.....	4 zl.
Potkaní pistole.....	28 zl. (56 pár)
Foukačka.....	5 zl.
Hvězdice.....	8 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Štít.....	5 zl.
Puklěf.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení Skaveních pomocníků

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice	3 zl.
Meč.....	10 zl.
Kopí.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Prak.....	4 zl.
-----------	-------

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Štít	5 zl.
Helma	10 zl.

Hrdinové

Šestého hrdinu si skaveni mohou najmout až ve chvíli, kdy gang obsahuje alespoň 14 členů (obří krysy se do tohoto počtu nepočítají).

1 Zabiják uchazeč

80 zlatáků

Noční mistr klanu Eshin vyslal adepta sesbírat drahocenný magický vrásnívec. Úspěch bude odměněn bohatstvím a vyšším postavením v klanu. Na druhou stranu, neúspěch, no raději o něm nebudeme ani uvažovat...

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Uchazeč	6	4	4	4	3	1	5	1	7

Vybavení: Zabiják uchazeč si vybírá zbraně a brnění ze seznamu zbraní a brnění skaveních hrdinů.

Speciální pravidla

Velitel: Bojovník v dosahu 6 palců od velitele může použít jeho Morálku (Ld) pro testy na morálku.

Perfektní zabiják: Uchazeč má navíc modifikaci -1 proti jakémukoliv hoďu na brnění u zranění, které uchazeč způsobil v boji na blízko, nebo střelbou.

0-2 Černí Skaveni

50 zlatáků

Černí skaveni jsou jedni z nejlepších bojovníků v Eshinů, jsou cvičeni v bojových uměních svého klanu. V Mordheimu vynikají přepadáváním a rychlým odstraňováním těch věcí – lidí.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Černý skaven	6	4	3	4	3	1	5	1	6

Vybavení: Černý skaven si vybírá zbraně a brnění ze seznamu zbraní a brnění skaveních hrdinů.

0-1 Eshinský kouzelník

50 zlatáků

Kouzelníci Eshinského klanu jsou černými čaroději, mistry ve výrobě dokonalých zabijáckých zbraní. Přestože je jejich umění slabé v porovnání s čaroději klanu Skryre či dokonce Šedými věšci, jejich černá magie je stále velmi mocná.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kouzelník	5	3	3	3	3	1	4	1	6

Výbava: Eshinský kouzelník si vybírá zbraně a brnění ze seznamu zbraní a brnění skaveních hrdinů.

Speciální pravidla

Čaroděj: Eshinský kouzelník ovládá kouzla, konkrétně magii Rohaté krysy. Více viz magická sekce pravidel.

0-2 Noční běžci

20 zlatáků

Noční běžci jsou mladí učedníci Eshinského klanu. Čerstvě zasvěceni do klanového tajemství, nahrazují své nedostatky ve znalostech ambicemi a odhodláním.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Noční běžec	6	2	3	3	3	1	4	1	4

Výbava: Noční běžec si vybírá zbraně a brnění ze seznamu zbraní a brnění skaveních pomocníků.



Pomocníci



Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

Havěť

20 zlatáků

Havěť se říká obyčejným skavenům v Eshinském klanu. Ti nejzdatnější z havětí jsou zasvěcováni do tajemství klanu, aby se z nich (snad) jednou stali zabijáci, nejobávanější z skaveních bojovníků. Každý ze skavenů o tom sní...

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Havěť	5	3	2	3	3	1	4	1	5

Vybava: Havěť si vybírá zbraně a brnění ze seznamu zbraní a brnění skaveních pomocníků

Obří krysy

15 zlatáků

Nemáme na mysli obyčejné krysy. Tyhle jsou zmutované, často velké jako pořádný pes. Většinou bojují po boku skavenů, porážejíce nepřátele svými obrovskými počty.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Obří krysa	6	2	0	3	3	1	4	1	4

Vybavení: Obří krysy nikdy nepoužívají zbraně či brnění.

Speciální pravidla

Město plné krys: Počet obřích krys v jedné skupině pomocníků není omezen.

Zvířata: Obří krysy jsou zvířata a nezískávají zkušenosti.

Malé: Obří krysy se řídí pravidlem pro Malé cíle (viz. str. 11)

Šplhající: Přesto že jsou obří krysy zvířata, mohou šplhat po zdech a navíc si při šplhání mohou přehodit neúspěšný test na Iniciativu (I).

0-1 Potkaní Ogr (podstavec 40x40 mm)

185 zlatáků

Tato otrěsná monstra jsou nejčastěji žádanou ochranou pro důležité skaveny.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Potkaní Ogr	6	3	3	5	4	3	4	3	4

Vybavení: Čelisti, drápy a brutální síla! Potkaní ogři nikdy nepoužívají zbraně ani brnění.

Speciální pravidla

Nahání strach: Potkaní ogři jsou tak strašní, že způsobují *strach* a jsou také vůči strachu imunní.

Tupost: Potkaní ogr podléhá *tuposti*, pokud není v dosahu 6" od některého ze skaveních hrdinů.

Zvíře: Potkaní ogři nezískávají zkušenosti.

Velcí: Potkaní ogři podléhají pravidlům pro *Velké cíle*.

Skavení speciální schopnosti

Černá žízeň (Black Hunger)

Skavení hrdina může na začátku svého kola oznámit, že používá tuto schopnost. Potom si může v tomto kole přidat +1 Útok (A) a pokud napadá, tak +D6 palců ke svému Pohybu (M). Tento útok navíc hod'te zvlášť – pokud padne na zásah 1, hrdina tímto útokem zasáhne sám sebe. Není možné použít zároveň se *sprintem* a *skokem*.

Boj ocasem (Tail Fighting)

Skaven může držet v ocasu dýku, štít nebo puklěř. Vybavení držené v ocasu může překročit limit vybavení zbraněmi, nicméně hrdina může zároveň používat pouze jeden štít, nebo puklěř. Na útok ocasem se nevztahují žádné další schopnosti.

Běhání po zdech (Wall Runner)

Skaven si nemusí házet test na Iniciativu (I), když chce šplhat po zdech či po jiných vertikálních plochách, skákat přes průrvy nebo z výšky nepřesahující 4".

Proměnutí (Infiltration)

Skaven s touto schopností je vždy umístěn na stůl až potom, co se rozmístil nepřítelův gang. Skaven může být umístěn kdekoliv na stole, ale žádný člen nepřátelského gangu nesmí skavena vidět a skaven musí být alespoň 12 palců od jakéhokoliv nepřátelského modelu.

Pokud mají oba hráči modely s touto možností, hod'te D6 pro každý z modelů, rozmisťovat začnete od modelu s nejnižším výsledkem.

Umění tiché smrti (Art of Silent Death)

V souboji na blízko může skaven bojovat holýma prackama a přitom nemá postih k síle. Zároveň se počítá, jako by měl dvě zbraně avšak bez postihu na zásah a zranění druhou rukou. S touto schopností navíc skavení hrdina s holýma rukama způsobuje kritické zranění na 5-6. Tuto schopnost je možné používat také s bojovými spáry, avšak pak přidává pouze jeden nemodifikovaný útok navíc.



Škavení speciální výbava



Foukačka

5 zl.

Vzácná 7

Foukačka je krátkou dutou trubičkou, z které lze vystřelovat otrávené šípky. Šípky jsou sice příliš malé na to, aby samy o sobě mohly způsobit vážnější poranění, avšak použitý potkaní jed dokáže způsobit agónii a občas dokonce i smrt.

Další výhodou foukačky je to, že je naprosto tichá, a dobře schovaný střelec dokáže střílet šípky bez rizika prozrazení úkrytu.

Dosah: 12 palců

Síla: 1

Modifikace brnění: +1



Speciální pravidla:

Jed: Šípky vystřelované foukačkou jsou namočený do jedu, který je velmi podobný účinkům černého lotosu (pokud hodíte 6 na zásah, oběť je zraněna bez nutnosti házet na zranění). Foukačka nedokáže způsobit kritická zranění.

Slabá: Foukačka má pozitivní modifikaci brnění, zlepšit brnění o 1. Dokonce i když cíl žádné brnění nemá, na zásah šípkou má záchranný hod 6+, což reprezentuje možnost uvíznutí šípky v oblečení, v srsti apod.

Potkaní pistole

28 zl. (56 za pár) Vzácna 11,

Potkaní pistole je strašnou zbraní, důkaz geniality konstruktérů klanu Skryre. Pistole střílí náboje vyrobené z magicky opracovaného vrásnivce a způsobená zranění bývají velmi nebezpečná, často způsobují infekce.

Dosah: 8 palců

Síla: 5

Modifikace brnění: -2

Speciální pravidla:

Náročná nabíjení: Z potkaní pistole lze střílet pouze každé druhé kolo, jedno kolo trvá její dobytí (viz. str. 11).



Bojové spáry

35 zl.

Vzácná 7

Bojová umění klanu Eshin zahrnují mnoho neobvyklých zbraní. Asi nejznámějšími jsou bojové spáry, ostré kovové čepele připevněné k skavením prackám. Bojovat s nimi se naučí pouze expert, ovšem uchazeč vybavený těmito spáry je skutečně obávaným protivníkem.

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Pár: Bojové spáry se vždy používají v páru, jeden spár v každé tlapě. Bojovník vybavený spáry bojuje, jako by měl dvě zbraně, avšak bez postihu na zásah zranění a parírování za druhou ruku. *Šplh:* Bojovník vybavený bojovými spáry si může přidat +1 k Iniciativě pro testy na šplhání.

Parírování: Spáry lze účinně použít k parírování, bojovník vybavený spáry může házet na parírování a přehodit neúspěšný hod, stejně jako kdyby byl vybaven mečem a pěstním štítem.

Nevyměnitelné: Model vybavený bojovými spáry nemůže během bitvy používat žádné jiné zbraně.

Plačící čepele

50 zl. (za pár)

Vzácná 9

Uchazeči Eshinského klanu používají zbraně nazývané plačící čepele, vražedné meče odlité ze železa s přídavkem vrásnivce. Plačící čepele neustále vylučují smrtelný jed — tato vlastnost jim přinesla jejich název.

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Pár: Plačící čepele se používají v párech, jedna v každé tlapce. Bojovník vybavený plačícími čepelemi má tedy dvě zbraně.

Jed: Plačící čepele vypouští jed, který proniká do krve oběti a ochromuje její orgány a svaly. Tyto zbraně se používají, jako by byly namočený do černého lotosu (ten není potřeba kupovat). Na zbraň nelze nanést žádný další jed.

Parírování: Plačící čepele jsou meče a tudíž je lze použít k parírování.

Trpasličí lovcí pokladů



Trpaslíci jsou mrzutí a velmi hrdí. Nade vše vyznávají tyto tři věci: věk, bohatství a zručnost. Není překvapením, že se i tito pochmurní bojovníci vydali do Mordheimu hledat slávu a bohatství. Mark Havener nám přináší pravidla pro družiny trpaslíků v Mordheimu.

Občas se trpasličí šlechtic ocitne v zoufalství. Jeho rodina byla vyvražděna při výpadu skřetů či skavenů, nebo snad zneuctil svůj rod a byl vyhnán. Ostatní trpaslíci mluví o takových bojovnících jako o 'odvržených.' Trpaslíci jsou velmi hrdí a není u nich zvykem, že trpaslík podlehne svému zoufalství. Místo toho obvykle takto odvrhnutý trpasličí šlechtic kolem sebe posbírání družinu kamarádů a příbuzných a vydá se hledat poklady, doufá v nalezení takového bohatství, které mu umožní založit vlastní usedlost. V těchto časech se tvrdí, že k největšímu bohatství lze přijít v jednom říšském městě. To město se jmenuje Mordheim...

Speciální pravidla

Všichni trpaslíci podléhají následujícím speciálním pravidlům.

Těžko zabít: Trpaslíci jsou odolní jedinci, kteří jsou *vyřazení z boje* pouze pokud na tabulce vyřazení padne 6 (místo standardních 5-6). Považujte 1-2 za *sražen*, 3-5 za *omráčen* a 6 za *vyřazen z boje*.

Tvrdá hlava: Trpaslíci ignorují speciální pravidla pro kladiva palčáty a hole. Není jednoduché je omráčit!

Brnění: Trpaslíci nepodléhají žádným postihům vůči pohybu v důsledku nošení brnění.

Nenávidí orky a skřety: Trpaslíci *nenávidí* všechny modely orků a skřetů. Popis nenávisť je v pravidlech Mordheimu v kapitole o psychologii.

Zášť: Trpaslíci chovají hořké nepřátelství proti elfům z dob, kdy spolu tyto dvě rasy bojovaly o ovládnutí Starého světa. Trpasličí družina nemůže najmout žádného elfího žoldnéře ani žádnou elfí speciální postavu (Dramatis Personae).

Nepřekonatelní horníci: Trpaslíci tráví velkou část svého života v podzemí hledáním rudných žil a čistých minerálů a jsou ve světě známi jako nejlepší hledači vůbec. V Mordheimu mohou své hledačské schopnosti uplatnit při hledání úlomků vrásnivce v rozvalinách budov. Když se hledá vrásnivec, trpasličí družina si může přičíst +1 k počtu nalezených úlomků.

Zavalití: Díky své tělesné konstrukci prchají trpaslíci o vzdálenost 2D6-1“.

Rozhodní: Trpaslíky jen tak něco nevyvede z rovnováhy, proto mohou běžet i když jsou do 8“ od nepřítele.

Výběh bojovníků

Trpasličí družina musí být tvořena minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 12.

Šlechtic: Každá družina musí mít jednoho šlechtice. Ani více, ani méně!

Mechanik: Družina může mít maximálně jednoho mechanika.

Trolbiji: Družina může mít maximálně dva trolbije.

Válečníci klanu: Trpasličí družina může obsahovat libovolný počet válečníků klanu.

Hromovládci: Družina může obsahovat až pět hromovládců.

Krátké fousy: Družina může obsahovat libovolné množství krátkých fousů.

Počáteční zkušenosti

Šlechtic začíná se 17 body zkušenosti.

Mechanik začíná s 11 body zkušenosti.

Trolbije začíná s 4 body zkušenosti

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Tabulka trpasličích schopností

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Šlechtic	✓	✓		✓		✓
Mechanik	✓	✓				✓
Trolobjice	✓			✓		✓

Vybavení trpaslíků

Vybavení trpasličích bojovníků

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Trpasličí sekera.....	15 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Kopí.....	7 zl.
Halapartna.....	12 zl.
Zbraň z gromrilu*.....	3x cena zbraně

Střelecké zbraně

Pistole.....	12 zl.
--------------	--------

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Brnění z gromrilu**.....	60 zl.
Štít.....	5 zl.
Pukléf.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení hromovládců

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.

Střelecké zbraně

Kuše.....	20 zl.
Ručnice.....	28 zl.
Pistole.....	12 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít.....	5 zl.
Helma	10 zl.

* Jakoukoliv zbraň lze koupit jako zbraň z gromrilu. To ztrojnásobí její cenu. Pravidla pro zbraně z gromrilu viz pravidla Mordheimu. Tato cena a nabídka platí pouze pro začínající družiny, neboť reprezentuje vybavení, které si trpaslíci přinesli ze své pevnosti. Pozdější nakupování gromrilových zbraní plně podléhá standardním pravidlům o nakupování v Mordheimu.

** Cena gromrilového brnění je nižší pro začínající družinu, což odráží fakt, že si družina přináší toto brnění ze své pevnosti, kde je mnohem dostupnější než v okolí města Mordheim. Pozdější nakupování gromrilového brnění plně podléhá standardním Mordheimovým pravidlům o obchodování.

Hrdinové

1 Šlechtic

85 zlatáků

Trpasličí šlechtici jsou hledači štěstí, kteří sesbírali podobně smyšlejší skupinku trpaslíků v domovské pevnosti. Šlechtic je velmi respektován ostatními členy gangu. Patří k některému ze šlechtických rodů a sní o nashromáždění velkého bohatství, které pomůže obnovit slávu a moc trpasličích království.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Šlechtic	3	5	4	3	4	1	2	1	9

Vybavení: Šlechtic může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpasličí bojovníky.

Speciální pravidla

Velitel: Jakýkoliv model gangu do 6 palců od šlechtice může použít její Morálku (Ld) pro testy na morálku.

0-1 Mechanik

50 zlatáků

Mechanici jsou respektovanými členy trpasličí komunity. Jsou to právě oni, kdo navrhuje a vyrábí komplexní válečné stroje a jiná zařízení, kterými se trpaslíci proslavili.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Mechanik	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Vybavení: Mechanik může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpasličí hromovládce.

Speciální pravidla

Zbrojář-expert. Mechanik se velmi dobře vyzná v mechanice a zařízeních. Použitím pevnějších materiálů a časem prověřených trpasličích tajemství

dokáže mechanik prodloužit dostřel střelných zbraní v družině. Všechny pistole v gangu mají prodloužený dostřel o 3 palce a všechny kuše a pušky o 6 palců. Tento bonus lze použít jen tehdy, je-li mechanik součástí družiny; je-li ztracen (zemře, je zajat apod.), bonus použít nelze.

0-2 Trolobijci



50 zlatáků

Trolobijci jsou členové morbidního trpasličího kultu posledního hledáním hrdinské smrti v boji. Poté, co spáchali nějaký neodčinitelný hřích či jinak se nějak jinak zlostili, opustili svůj domov a vydali se na věčné putování, při němž vyhledávají nepřátele trpaslíků a bojují s nimi. Trolobijci jsou pomatení nebezpeční jedinci, psychopatičtí divoši. Na druhou stranu se v celém světě najde jen velmi málo lepších bojovníků, a tak jsou velmi žádanými členy v trpasličích družinách.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Trolobijce	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Vybava: Trolobijce může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpasličí bojovníky. Trolobijce nikdy nepoužívá jakékoliv střelné zbraně ani žádné brnění.

Speciální pravidla

Přání smrti. Trpaslíci hledají hrdinskou smrt v boji. Proto jsou naprosto imunní na veškerou psychologii a nikdy nepotřebují testovat na osamocení v boji.

Pomocníci

Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

Válečníci hlamu

40 zlatáků

Jedná se o nejlepší z trpaslíků — odolní, neústupní a stateční bojovníci, kteří jsou odhodláni postavit se nepřátelům se zbraní v ruce.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Válečník	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Vybava: Příslušník klanu může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpasličí bojovníky.

0-5 Hromovládci

40 zlatáků

Hromovládci jsou experty na používání střelných zbraní. Mnoho orků a skřetů zemřelo šípem z trpasličí kuše či nábojem vystřeleným z trpasličí pušky některým z hromovládců

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Hromovládce	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Vybavení: Hromovládce může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpasličí hromovládce.

Krátké fousy

25 zlatáků

Krátké fousy se říká mladým trpaslíkům, kteří se poprvé připojili na dobrodružnou výpravu, ještě jsou plní ideálů a snění o pohádkových bohatstvích ukrytých pokladů.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Krátký fous	3	3	2	3	4	1	2	1	8

Vybavení: Krátký fous může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpasličí hromovládce.

Trpasličí speciální schopnosti

Zvlášť odolný (extra tough)

Trpaslík je všeobecně známý tím, že přežije i zranění, která by jiného bojovníka zabila. Když po bitvě háže model na tabulce *vážných zranění*, může kostky přehodit, pokud s výsledkem není spokojen. Druhý výsledek pak musí akceptovat, i když je horší než výsledek první.

Hledač zdrojů (resource hunter)

Trpaslík je velmi zkušený v hledání cenných zdrojů. Při fázi průzkumu může výsledek jedné kostky modifikovat o +1 nebo -1.

Zocelený (true grit)

Trpaslík je velmi tvrdé individuum a je neuvěřitelně nezdolný i v porovnání s jinými trpaslíky. Když pro tohoto hrdinu hážete na tabulce na vyřazení, pak výsledek 1-3 znamená *sražený*, 4-5 *omráčený* a 6 *vyřazen z boje*.

Tvárdá lebka (thick skull)

Hrdina má skutečně tvrdou lebku, i na trpaslíka. Má speciální hod 3+ na záchranu proti *omráčení*. Pokud se tento hod podaří, pak je trpaslík pouze *sražen*. Pokud má trpaslík zároveň helmu, pak je tento záchranný hod 2+ a trpaslík nemůže použít speciální hod přílby.

Speciální schopnosti trolobijců

Tyto schopnosti jsou dostupné pouze trolobijcům

Zběsilý útok (ferocious charge)

Trolobijce může zdvojnásobit své útoky (svou hodnotu A) v kole, v kterém napadnul; pokud to udělá, jeho útoky hlavní zbraní mají postih -1 na hod na zasažení. Nelze použít v kombinaci s Berserkem.

Berserk (berserkr)

Trolobijce si může přidat +1 k hodům na zásah v kole, v kterém napadnul. Tyto útoky nelze parírovat. Schopnost nelze kombinovat se Zběsilým útokem.

Zabýháš nestvoří (monster slayer)

Trolobijce bojující proti protivníkovi s vyšší Odolností (T), než je jeho vlastní Síla (S) zraňuje vždy na 3+.

Speciální výbava trpaslíků

Trpasličí sekera 15 zl. Vzácná 8

(pouze pro trpaslíky)
Trpasličí sekery bývají vyrobeny z lehčích (avšak silnějších) kovů než běžné sekery. Trpasličí bojovníci bývají speciálně cvičeni v jejich používání a dokáží s nimi zacházet tak obratně, jako člověk s mečem..

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Skvělé ostří: Trpasličí sekera má extra modifikaci -1 na hod na brnění.

Parírování: viz pravidla pro parírování

Úderná: Sekera má +1 k Síle (S) při útoku na *sraženého* bojovníka..

Averlandští

Averland leží na jihu Říše mezi řekami Averou a Horním Reikem, hraničí u Černých hor a svou obrovskou rozlohou se táhne až k Horám na konci světa. Je to prosperující provincie, jedna z největších a nejvlivnějších v Říši. V Černých horách a Horách na konci světa se nachází nesčetné množství dolů, spousta jich je však v držení trpaslíků. Železná ruda je pro vysoký zisk prodávána v Averheimu, hlavním městě provincie, obchodníkům z Nulnu, kteří si ji odváží po Aveře domů. V horách se stále nachází několik starověkých pevností. Některé z nich jsou obsazeny nočními skřety či skaveny, některé byly pohřbeny sopečnými erupcemi.

Průsmyk černého ohně je důležitou obchodní cestou mezi Říší a Hraničními zeměmi. Nachází se mezi Černými horami a Horami na konci světa. Stará trpasličí cesta se z ní táhne přes Averheim až do nejsevernějších území Říše. Zboží je tudy převáženo na lodích po Aveře až do Nulnu. Průsmyk je jediným místem, kde se dají hory překročit, v jiných místech je to téměř nemožné, jelikož skály jsou příliš strmé. Uvědomte si také, že počasí zde není dvakrát nejpříjemnější. Můžete se potkat s vánicí nebo dokonce lavinou. Dalším úskalím je, že hory jsou domovem kmenů nočních skřetů, trolů, skavenů a jiných příšer. Několik odvážných dobrodruhů zasvětilo život kradení vajec z nejvyšších vrcholků a prodávání je do říšské zoo. Tyto bestie jsou pak cvičeny, aby sloužily jako dopravní prostředek slavným generálům.

Averland je bohatá provincie a nebojí se pustit nějaký ten zlaták navíc za uniformy vojáků. Ostrílení veteráni preferují okázalé uniformy, aby se odlišili od obyčejných lidí, ale také aby odrážely jejich zkušenosti a postavení. Výzdoba uniformy se liší od hodnosti k hodnosti. I prostí vojáci stojí o to mít uniformu, kterou by si sami nemohli dovolit. Averlandská armáda zaměstnává tolik krejčích, že by sami mohli vytvořit malé město. Cizinci žertují, že Averlandané jsou tak výtečními střelci jen proto, protože se bojí o své šaty, které by mohly být umazány krví při boji zblízka. Takovéto narážky rozlítí nejvíce bojovníky z Průsmyku černého ohně, kteří takovýmto šaškům s radostí odstraní několik zubů. Praxi s nošením ošklivého oblečení má jistě národ maličkých půlčků, ale i pro ně jsou objednány menší verze uniformem. Spousta nováčků je ze začátku demoralizována tím, že právo nosit takovou senzační uniformu získají až po prvním roce služby v armádě. Zelenáci nejsou považováni za plnohodnotné vojáky a nosí obyčejné oblečení. Bergjaegeri jsou speciální jednotkou strážců Průsmyku Černého ohně. Jednotku tvoří lovci a hraničáři z přilehlých hor. Jsou profesionály v pohybu přes skalnatý terén a jsou také často využíváni jako průzkumníci. Některí byli hajnými, kteří své

zaměstnání ztratili anebo shledali nudným a nezajímavým. Někteří byli pytláky jež byli přiděleni do armády, aby si zde odsloužili trest, jež by jinak strávili ve vězení. Někteří bývali zloději dobytka, pro které byla armáda jedinou záchranou před rozzuřenými farmáři. Ať je jejich minulost jakákoliv, jsou perfektními střelci a jsou dobře vybaveni na drsný život v horách.

Výběž bojovníků

Averlandský gang musí být tvořena minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 15.

Kapitán: Každá družina musí mít jednoho kapitána. Ani více, ani méně!

Seržant: Gang může mít maximálně jednoho seržanta.

Bergjager: Gang může mít maximálně 2 bergjagery.

Bažant: Gang může obsahovat jednoho bažanta.

Horská stráž: Gang může obsahovat libovolné množství horské stráže.

Půlčici: Gang může obsahovat až 3 půlčíky.

Počáteční zkušenosti

Kapitán začíná se 17 body zkušenosti.

Seržant začíná s 8 body zkušenosti.

Bergjager začíná s 6 body zkušenosti.

Bažant začíná s 0 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Tabulka schopnosti Avelandských

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Kapitán	✓	✓	✓	✓	✓
Seržant	✓			✓	✓
Bergjager		✓			✓
Bažant	✓	✓			✓

Vybavení Avelandských

Vybavení zvěďů

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.

Střelecké zbraně

Krátký luk.....	5 zl.
Luk.....	10 zl (pouze pro bergjaegery)
Dlouhý luk.....	15 zl. (pouze pro bergjaegery)

Brnění

Lehké brnění.....	20 zl.
Puklěť.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení střelců

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.

Střelecké zbraně

Kuše.....	20 zl.
Ručnice.....	28 zl.
Pistole.....	12 zl.
Luk.....	10 zl.
Dlouhý luk.....	15 zl.
Trombón.....	24 zl.
Dlouhá lovecká puška.....	120 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Puklěť.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení horské stráže

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Kopí.....	7 zl.
Halapartna.....	12 zl.
Řemdih.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Pistole.....	12 zl. (24 zl. za pár)
Soubojové pistole.....	24 zl. (48 zl. za pár)
Kuše.....	20 zl.
Luk.....	10 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít.....	5 zl.
Helma	10 zl.
Puklěť.....	5 zl.

1 Kapitán

60 zlatáků

Kapitán gangu je typický, středně starý, vysloužilý voják říšské armády, často býval seržantem nebo jiným oficírem. Přežití družiny závisí více na jeho důvtipu a zkušenostech, než na tom, jak dobrým bojovníkem sám osobně je. Nezkušený velitel by se klidně mohl nechat přepadnout ze zálohy, a nebo by vedl své muže na dlouhé dobrodružství bez potravin a vybavení. Být úspěšným kapitánem znamená, že tě tví muži budou následovat do pekel a zpět, hromady zlatáků a hodování. Pokud kapitán nedokáže ochránit své muže před smrtí a před hladem, je na nejlepší cestě zůstat sám či v tom horším případě s nožem v zádech.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kapitán	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Vybavení: Kapitán může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky horské stráže.

Speciální pravidla

Velitel: Jakýkoliv model gangu do 6 palců od šlechtice může použít její Morálku (Ld) pro testy na morálku.

0-1 Seržant

35 zlatáků

Někteří vojenští velitelé jsou zchudlými obchodníky nebo šlechtici hledajícími šanci přivydělat si nějaký ten peníz navíc. Bystrý velitel si najme na výpomoc veterána jako seržanta a nechá některá rozhodnutí na něm. Seržant je uznávaný pro své jízvy, jež si přinesl z četných bojů a pro svůj cynismus, který poznamenává vojáky v armádě.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Seržant	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Seržant může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky horské stráže.



0-2 Bergjaeger

35 zlatáků

Bergjaegeri jsou hraničáři a lovci kožešin z hor, které obepínají Průsmyk černého ohně. Jsou experty v tiché chůzi a proto jsou často využíváni jako průzkumníci. Navíc dokáží líčit pasti na zvířata, které dokáží zdržet nebo rozdělit skupinku nepřátel. Nejsou však profesionálními vojáky, spoléhají více na utajení a důvtip než na sílu svých paží.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bergjaeger	4	2	4	3	3	1	3	1	7

Výbava: Bergjaeger může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro zvědy.

Speciální pravidla

Pokládání pastí: Bergjaegeri jsou skvělými lovci a jejich dovednosti mohou být v Mordheimských ruinách výborně využity. Bergjaeger může nastražit past, pokud stráví jedno kolo nicneděláním (nemůže líčit past pokud se v tom samém kole postavil ze stavu sražením). Umístěte značku představující past tak, aby byla v kontaktu s Bergjaegerem. Pokud se nějaký model (ať přátelský či nepřátelský) bude pohybovat 2 palce od značky, hod' D6. Při výsledku 3+ past spustí a daný model obdrží zásah silou 4. Bergjaeger se nikdy nechytí do své vlastní pasti. Pokud past nespustí, nebo nezraní, tak onen šťastlivec může dokončit svůj pohyb. V opačném případě leží model sražen nebo omráčen 2 palce od pasti. Bez ohledu na to, zda past spustila či ne, je značka odstraněna ze hry.

0-1 Bažant

15 zlatáků

Ačkoliv říšská armáda obsahuje dospělé muže, je tu spousta zaměstnání pro mladíky, jako pomocník v kuchyni, nosič aj. Někteří z těchto mladíků se přidali do družiny s romantickými sny o dobrodružství a slávě. Někteří z nich jsou pastýři, kteří doufají, že si tak snadněji naplní břicho, než když budou tvrdě a jistě vydělávat hlídáním zvířat, nemluvě o tom že je to docela nudná práce.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bažant	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Výbava: Bažant může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky horské stráže.

Bomocníci

Horská stráž

30 zlatáků

Horská stráž je slavnou posádkou Průsmyku černého ohně, která zahнала bezpočet pokusů zelených kůží o invazi. Jejich tradiční uniforma je ze žlutých a černých barev a stala odměnou pro averlandské vojáky sloužící v soutěse již po několik let. Horská stráž trénuje boj s tradičními zbraněmi používanými v Impériu jako jsou halapartny, meče, kuše a luky. Vysloužilci bývají často zaměstnáváni říšskými gangy, které vědí, že jejich přítomnost podstatně zvýší šance gangu na vítězství v nadcházející bitvě. Někteří z těchto veteránů se stávají seržanty nebo někdy i samotnými kapitány. Nachází se tu pár družin výhradně tvořených členy horské stráže, často jsou ze stejného regimentu nebo přeživší z velké bitvy.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Horská stráž	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybava: Horská stráž může být vybavena zbraněmi a brněním z tabulky horské stráže.

Střelci

25 zlatáků

Být střelcem neznamena jednoduše si vzít luk a zkusit trefit svého nepřítele. Střelci musí roky trénovat, aby se stali mistry své vybrané zbraně. Říšští odvedenci často navštěvují střelecké soutěže a snaží se vstoupit do elity profesionálních střelců. Někteří jsou trénováni ve zbraních na střelný prach místo tradičních luků a kuší. Střelci často vlastní své osobní zbraně. Jejich najmutí bývá ve většině případů tak drahé, jako kdyby jste kupovali novou pušku. Proto nejsou střelci nuceni dělat příliš obtížné práce jako jiní bojovníci.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Střelec	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Střelci mohou být vybaveni zbraněmi a brněním z tabulky střelců.

0-3 Půlčící

20 zlatáků

Averland je sousedem Mootu — provincie půlčíků. V roce 1707 orčí generál Gorbad Železný Pařát napadl údolí a zdevastoval Moot. Poté Moot nabádal své lesníky, aby sloužili alespoň pár let v posádce strážící průsmyk. Pokud se zase nějaký jiný dobyvatel pokusí napadnout Moot, setká se nejdříve s půlčíky střežícími soutěsku.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Půlčík	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Vybavení: Půlčík může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro zvědy.

Speciální pravidla

Půlčík hrdina: Půlčík, který se stal hrdinou, když při postupu padlo *Chlapík má talent*, si nemůže vybrat tabulku schopností síly jako jednu z těch dvou, které bude jako hrdina mít. Není známo, že by jediný půlčík oplýval fyzickou silou.





Ostlandští

„Můj jediný prohřešek bylo, že jsem se před Oslí knajpou porval s nějakým prasečím farmářem. Potom tucet jeho bratrů zatoužil po mé krvi.“

Udo Verkonnen, žoldněř

Ostlandské knížectví je velmi řídké osídlené. Zdejší lidé mají mnohem více společného se svými severními sousedy z Kislevské země, než s občany Říše z jižních provincií. Tak tomu je neboť Les stínů a Středohory vytvářejí přirozenou hráz mezi Ostlandem a ostatními říšskými provinciemi. Les stínů je plný divoké zvěře, ale také temných stvoření, jako jsou např. bestie či lesní skřeti. Středohory jsou nejvyšším říšským pohorím a jsou domovem početných tlup ogrů.

Izolace Ostlandu se podepsala na jeho obyvatelích, kteří jsou chudí, avšak velmi tvrdí. Nejmenší vesničky žijí v trvalé chudobě a nejčastěji jsou tvořeny jednou velkou rodinou. Ostlandští muži bývají vysocí se širokými rameny, naopak ženy bývají buď vysoké a štíhlé jako proutek, anebo naopak menší a tlustší. Ženatí muži jsou nejčastěji farmáři, kteří se ale též vydávají do lesů na sběr kořínků, hlíz a ořechů, zatímco svobodní muži se většinou živí jako lovci a stopaři. V tomto regionu je velmi rozšířené uctívání Taala, boha lesů a zvěře, v západní části Ostlandu se také uctívá Taalova žena Ryha a jeho bratr Ulrik.

Ačkoliv Ostlandští nebývají bojechtiví, nikdy se nevyhýbají opilecké rvačce a vzhledem ke své zálibě v tmavých pivech jsou jejich tváře a ruce posety mnoha jizvami. Během Velké války proti Chaosu shromáždili Ostlandští velké množství lučištníků a kopiníků, které poslali na pomoc v obraně své sousední zemi, Kislevu. Ostland tak více než kterákoliv jiná říšská provincie zakusila této války a nenávisť ke zlým stvořením mezi Ostlandskými nezná mezí.

Speciální pravidla

Soběstační: Ostlandští nevidí žádný smysl v placení cizích posil pro své gangy. Proto Ostlandští nemohou najmout žádné žoldněře s výjimkou ogrů (ogři nejsou v Ostlandu žádnou výjimkou).

Výběž bojovníků

Ostlandské gangy bývají tvořeny z rodinných klanů. Otcí, strýcové, bratři, bratrance a občas i nějaká teta se do gangu připojí. ‚Rodina‘ musí mít nejméně 3 bojovníky a nikdy nesmí mít více jak 12 bojovníků. Máte 500 zlatáků na Vaše počáteční útraty.

Stařešina: Každá družina musí mít jednoho stařešinu. Ani více, ani méně!

Pokrevní bratři: gang může mít maximálně dva pokrevní bratry.

Taalův kněz: gang může mít maximálně jednoho Taalova kněze.

Příbuzní: gang může mít libovolné množství příbuzných.

Opilci: gang může mít maximálně pět opilců.

Lovci: gang může mít maximálně sedm lovců.

Ogr: gang může mít maximálně jednoho ogra. Nikdy nebudete mít dostatek jídla pro více jak jednoho ogra!

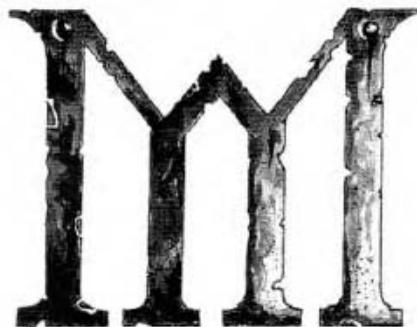
Počáteční zkušenosti

Stařešina začíná se 17 body zkušenosti.

Pokrevní bratři začínají s 8 body zkušenosti.

Taalův kněz začíná s 8 body zkušenosti

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Tabulka ostlandských schopností

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Stařešina	✓	✓		✓	✓	✓
Pokrevní bratři	✓			✓		✓
Taalův kněz	✓		✓	✓	✓	✓

Vybavení Ostlandských gangů

Vybavení Ostlandských

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Kopí.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Luk.....	10 zl.
Pistole.....	12 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Těžké brnění.....	40 zl.
Štít.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení opilců

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
--------------------	--------

Vybavení lovců

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Kopí.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Pistole.....	12 zl.
Luk.....	10 zl.
Ručnice.....	28 zl.
Trombón.....	24 zl.
Dlouhá lovecká puška.....	120zl.
Dvuhlavňová pistole.....	24 zl.
Dvuhlavňová puška.....	180 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Štít.....	5 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení ogrů

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
--------------------	--------

1 Stařešina

60 zlatáků

V Ostlandu je nejstarší obyvatel vesnice nazýván stařešinou. Jeho slova se těší velké důvěře a pouze z jeho rozhodnutí se všichni muži z vesnice vydali na dalekou výpravu do města prokletých.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Stařešina	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Vybavení: Stařešina může být vybaven ze seznamu vybavení pro Ostlandery.

Speciální pravidla

Velitel: Jakýkoliv model z Ostladského gangu do 6 palců od stařešiny může použít jeho Morálku (Ld) pro své testy na morálku.

0-2 Pokrevní bratři

35 zlatáků

Ostladské vesnice jsou tvořeny v naprosté většině případů jedinou rozvětvenou rodinou. Každý je něčí bratr, bratranec nebo strýc (dokonce občas svůj vlastní!). Aby nevznikaly problémy u toho, jak komu říkat, důležitým lidem, kteří spolu se stařešinou rozhodují o osudu vesnice, se říká pokrevní bratři.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bratr	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Pokrevní bratr může být vybaven ze seznamu vybavení pro Ostladské.

0-1 Taalův kněz

45 zlatáků



Tvrdí se, že každý Taalův kněz se narodil, když měsíc byl v novu. Ti, kteří se stávají Taalovými knězi, bývají samotáři, kteří se často vydávají na dlouhé poutě divokými lesy severních částí Říše. Není zcela zřejmé, proč se kněží přidávají k Ostladským gangům, které se vydávají do prokletého města Mordheimu — Taalovi služebníci si drží toto tajemství pro sebe. Asi nezbyvá než si vystačit s poznatkem, že lesní bůh posiluje svou přítomnost v Mordheimských ruinách, snad aby jednou byly pohlceny stromy a jinou vegetací a aby se sem nastěhovala zvěř z okolních lesů...

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kněz	4	2	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Taalův kněz může být vybaven ze seznamu vybavení pro Ostladské, nikdy však nemůže nosit těžké brnění.

Speciální pravidla

Kněz Taalův kněz ovládá modlitby, konkrétně modlitby k Taalovi, které najdete v pravidlech pro magii.



Pomocníci

Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

Příbuzní

25 zlatáků

Většina bojovníků v Ostlandském gangu jsou stařešinovi bratři a bratřanci. Mnozí jsou ženatí, zanechali své manželky a děti doma, neboť lákání Mordheimských ruin bylo příliš silné.

Vlastnosti M WS BS S T W I A Ld

Příbuzný	4	3	3	3	3	1	3	1	7
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Vybava: Příbuzný může být vybaven ze seznamu vybavení pro Ostlandské.

0-7 Lovci

25 zlatáků

Někteří Ostlanderé se rozhodnou neoženit, ale dají přednost osamělému životu v hlubokých hvozdech Starého světa. Ačkoliv neudržují taková rodinná pouta jako ostatní Ostlanderé, jsou velmi uznáváni pro svou znalost lesů a pro svou rozhodnost. Chudý Ostlandský lovec bude vybaven asi jen podomácku vyrobeným lukem, ale snem každého lovce je vlastnit loveckou zbraň na střelný prach, nejlépe dvouhlavňovou, neboť ty jsou uznávány jako nejlepší lovecké zbraně.

Vlastnosti M WS BS S T W I A Ld

Lovec	4	3	3	3	3	1	3	1	7
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Vybavení: Lovec může být vybaven ze seznamu vybavení pro lovce.

0-5 Opilci

25 zlatáků

Ačkoliv většina Ostlanderů miluje své pivo, pouze pár mužů z každé vesnice dovede tuto lásku do extrému. Tyto věčně nalité existence vrávorají ulicemi Mordheimu a pořvávají nadávky na každého, koho potkají. Jsou to vandalové, kteří nedělají nic jiného než nepořádek. Tito kašpaři jsou většinou pokládáni za neškodné, tohoto názoru však někteří již litují. Velká kvanta chlastu z nich činí nebezpečné a nepředvídatelné bojovníky, kteří Vám vrazí rozbitou láhev do obličeje, pak se šíleně rozesmějí a začnou zpívat nějakou opileckou odrhovačku.

Vlastnosti M WS BS S T W I A Ld

Opilec	4	2	3	3	3	1	3	1	7
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Vybavení: Opilci mohou být vybaveni ze seznamu vybavení pro opilce. Opilci nikdy nepoužívají střelné

zbraně, neboť často vidí dvojmo a tudíž nedokáží mířit. Proto ani když se z Opilce stane hrdina, nikdy nebude moci používat střelné zbraně, i kdyby získal schopnost, která by mu to umožňovala.

Speciální pravidla

Ožralí: Opilci nejsou nikdy střízliví, vždy je jejich mysl pod vlivem levného chlastu. Proto opilci nedbají toho, co se děje kolem, a automaticky projdou jakýmkoliv testem na morálku, který mají dělat.

Nejsou respektováni: Všichni v gangu opilcema opovrhují, občas se jich i někdo bojí. Opilec se nikdy nemůže stát velitelem gangu.

0-1 Ogr (podstavec 40x40 mm)

160 zlatáků

Více než kdekoliv jinde v Říši jsou ogrové běžní v hornaté lesy porostlé krajině Ostlandu. Tato brutální svalnatá stvoření jsou vítána Ostlandery jako pomoc při výpravě do Mordheimu. Ogří síla je legendární a jejich schopnost vydržet nějaké to zranění z nich dělá ideální údernou sílu gangu. Stejně známá je i chuť ogrů k jídlu a proto si gang jen velmi těžko může dovolit více ogrů.

Vlastnosti M WS BS S T W I A Ld

Ogr	6	3	2	4	4	3	3	2	7
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Vybavení: Ogr může být vybaven ze seznamu vybavení pro ogry.

Speciální pravidla

Strach: Ogři jsou velcí hrůzu nahánějící jedinci, kteří působí strach a sami jsou na strach imunní.

Velký cíl: Ogři podléhají pravidlům pro velké cíle (viz. str. 11)

Natvrdlý: Ačkoliv ogři dokáží získávat zkušenosti a zlepšovat se, nejedná se o moc chytré tvory. Ogři proto získávají postupy dvakrát pomaleji než ostatní, tedy ogr potřebuje nasbírat dvakrát tolik zkušenosti, aby si mohl házet na postup. Bude tedy mít postupy, když nasbírá 4 a 10 bodů zkušenosti. Pokud získá ogr 10 zkušeností, další už mu nepřibývají.

Nedůvěryhodní: Vzhledem k tomu, že ogři nejsou nijak příbuzensky spojeni s gangem a také díky jejich přirozené natvrdlosti nezískají nikdy dostatek důvěry, aby se stali hrdinou gangu. Pokud při postupu ogra padne možnost Ten chlapík má talent, hod přehod'te.



Býčí napadení

Tento bojovník je obrovský, a to i na Ostlandera, a dokáže použít svou sílu k poražení oponenta. Když tento bojovník *napadá*, může se pokusit srazit protivníka místo normálních útoků. Hodíte jednou na zásah s bonusem +1. Pokud se hod na zásah zdařil, není zapotřebí házet na zranění, model je automaticky *sražen*. (Modely s touto schopností by měly mít vymodelován dosti velký pivní břich). Není možné srazit býčím napadením větší model (porovnávej podle velikosti podstavců)

Zápach

Všichni Ostlandeři jsou známí pijani a málokterý z nich dbá na hygienu. Jeho neprané, špinavé a propocené oblečení neuvěřitelně zapáchá a všechny živé modely (tedy ne nemrtví či modely posedlých) mají postih -1 na zásah v boji na blízko. Navíc tento bojovník nemůže nosit žádné předměty s ohněm (lucerny, pochodně atd.), neboť by se vystavoval velkému riziku, že alkoholové výpary z jeho oblečení vzplanou. Dále jakékoliv ohnivé útoky proti tomuto modelu (včetně magických ohnivých) mají šanci 4+ na vzplanutí (viz pravidla pro vzplanutí), neboť mnohem snáze zapálí bojovníkovo oblečení.

Nadávky

Léta hospodských pitek a rvaček naučila bojovníka těm nejhorším nadávkám. Ve střelecké fázi se může bojovník rozhodnout namísto střelby či sesílání kouzla zakřičet nějakou nadávkou na soupeře. Soupeř musí být viditelný a platí všechna další pravidla jako pro střelbu, např. že musíte nadávat nejbližšímu

soupeři atd. Hráč by měl vymyslet nějakou vhodnou nadávku, kterou chce na protivníka zakřičet (např. že je opelichaný holub, anebo že jeho matka byla Bretonka, či podobně). Neprátelský model si musí hodit test na Morálku (Ld). Pokud testem prošel, nic se nestalo, ovšem v opačném případě se oponent urazil a ve příští Fázi napadení musí vyhlásit napadení nadávajícího hrdiny a to i v případě, že je zřejmé, že cíl příliš daleko. V takovém případě se jedná automaticky o nezdařené napadení.

Přítel zvířat

Bojovník vyrostl v blízkosti lesa, kde si často hrál i s lesní zvěří. Získal si jakýsi respekt u zvířat, který dokáže v Mordheimu využít u normálních zvířat (tedy koně, váleční oři, psi, ale ne vlci hrůzy apod.). Zvířata na bojovníka nikdy nezaútočí (bojovník na válečném oři může přítele zvířat napadnout, ale oř nebude útočit). Přítel zvířat si také může pořídit až dva psi (viz rozličné vybavení z pravidel Mordheimu) za cenu 20 zl, a bez hodu na vzácnost, kteří budou bojovníkovi patřit, a nepočítají se do maxima modelů v gangu.

Krvavá přísaha

Velitel gangu někdy složí takzvanou krvavou přísahu, že nikdy neopustí své padlé příbuzné. Pouze velitel gangu může mít tuto schopnost. Pokud si gang má házet test na prohru a velitel s touto schopností nebyl *vyřazen ze hry*, gang si může ve hře přehodit jeden nepovedený test na prohru.



Dvouhlavňová pistole 24 zl. Vzácna 10

Ostladští se proslavili svou zálibou v působivých zbraních (a jsou ochotni za ně zaplatit neuvěřitelné částky). S touto znalostí se Hochlandští zbrojíři rozhodli posadit na pistoli dvě hlavně a prodávat takovou pistoli za dvojnásobek ceny.

Dvouhlavňová dlouhá puška 180 zl

Vzácná 12

Když Ostlandští poprvé uviděli dvouhlavňovou pistoli, byli tak uchváteni, že požádali o podobnou úpravu dlouhé lovecké ručnice. Od těch chvil jsou zbrojíři zaplaveni objednávkami od nejbohatších gangů.

Dvě hlavně: Dvouhlavňová střelná zbraň se užívá stejně jako její jednohlavňová příbuzná s následující výjimkou. Jakýkoliv cíl, který byl úspěšně zasažen, byl zasažen ne jedním, ale dvěma náboji (tedy např. pistole způsobí dva zásahy silou 4). Jedna hlavě se nabíjí stejně, jako běžná pistole, takže pokud model vyhlásí nabíjení a pohne se, může nabít jednu hlavě, pokud zůstane stát na místě, stihne nabít obě hlavě. Z dvouhlavňové pistole lze střílet i pokud má nabitou pouze jednu hlavě – v takovém případě funguje jako běžná pistole.

Poruchové: Takovéto sofistikované zbraně jsou velmi účinné, ale o to nebezpečnější, když se stane zádrhel. Při selhání zbraně (hod 1 na zásah) si nešťastník háže dvěma kostkami na tabulku selhání a vybere si horší (nižší) hod.

Kislev

Země Kislevu leží severovýchodně od Říše. Čím východněji člověk cestuje, tím hustší lesy na čím dál strmějších svazích Hor na konci světa brání člověku v postupu. Zimy jsou v Kislevu tvrdé a krutě dlouhé, po měsíce je země zmítána sněhovými bouřemi a pokryta sněhem a ledem. Budovy jsou v Kislevu stavěny ze dřeva, neboť kámen je vzácná surovina a jen nejbohatší města si mohou dovolit kamenné městské hradby. Ve starobylém hlavním městě, nazvaném stejně jako celé království Kislev, jsou masivní bílé budovy obklopeny ještě vyššími věžemi kupolí chrámů ozdobenými nespočtem zlatých soch a chrličů. Říká se, že Kislev je chudá země, které vládnou pohádkově bohatí vladaři.

Rozhodně je pravdou, že lidé žijící v této zemi mají na život hodně jiný pohled, který cizinci obvykle shledávají naivně optimistickým. Neboť Kislev je příliš často zmítán válkou. Armády divokých Norů si často troufnou do Kislevu, rabují a drancují, a aby toho nebylo málo. Kislev leží na hranicích pustin Chaosu, takže jakákoliv invaze Chaosu zasáhne tuto zemi a její lid jako první.

Na pomoc ve svém strádání proti těmto vražedným silám kislevští carové uzavřeli spojení s Říší. Tato aliance je přínosem pro obě země, neboť říšští císaři si velice dobře uvědomují výhodu toho, že mezi jejich zemí a pustinami Chaosu se nachází ještě jedna země. Obě země udržují tradici ve vysílání pomocných vojenských posil druhé zemi v časech potřeby. Dokonce Gryfí legie, pýcha kislevské šlechty, byla zformována jako symbol spojení mezi těmito dvěma zeměmi. Tento rytířský řád je tvořen čistě z kislevských šlechticů, avšak jeho posádka sídlí a je cvičena v Říši.

Přes neustálou hrozbu invaze nepřátelských vojsk je Kislevský lid veselý, rád zpívá, tančí a hraje si asi více než lidé v jakékoliv jiné zemi Starého světa. Někteří tvrdí, že jejich zdánlivé štěstí pochází z lásky k silným alkoholickým nápojům. Ať je to pravda nebo ne, Kislevitě skutečně nedají dopustit na své kořalky a drtivá většina lidí z této země připisuje léčivé, či až dokonce magické, účinky nejznámějšímu z Kislevských nápojů — vodce.

Kislevský gang reprezentuje skupinu individuí z této unikátní severské země. Kislevitě bývají tišší až trochu plaší před neznámými cizinci, ale ve svém srdci jsou vstřícní k vřelému přátelství. Ve skutečnosti, pokud jsou mezi svými, bývají velmi hluční a bouřliví. Kislevitě jsou známi jako neobyčejně stateční bojovníci. Lid této země má odpor k Chaosu nejsilnější ze všech obyvatel Starého světa. Tam kde někteří obyvatelé Říše dokáží ignorovat počáteční známky Chaosu ve svém okolí, Kislevitě okamžitě hledají příčiny a vše Chaosem zkažené odhodlaně ničí mečem a ohněm. Nezapomeňte na toto, když budete hrát za Kislevský gang. Každý obyvatel Kislevu přišel

o někoho blízkého kvůli nájezdům Chaosu a tak si uvědomuje, že cokoli jiného než neustálá ostrážitost by mohlo vést k pádu jeho země. Proto je neustále připraven okamžitě bojovat proti svým odvěkým nepřátelům. Nedej silám Chaosu nic zadarmo, a neočekávej nic jiného od nich.

Výběž bojovníků

Kislevský gang musí sestávat z alespoň tří bojovníků. Máte 500 zlatáků na vaše počáteční nákupy. Maximum bojovníků v gangu je 15, ačkoliv nějaké stavby v táboře gangu mohou toto číslo zvýšit.

Družinik: Každý kislevský gang musí mít jednoho družinika, ani více, ani méně!

Medvěďár: Gang může mít maximálně jednoho medvěďáře.

Jesaul: Váš gang může mít jednoho jesaula.

Mladíci: Váš gang může mít maximálně dva mladíky.

Válečníci: Váš gang může obsahovat jakýkoliv počet válečníků.

Kozáci: Váš gang může obsahovat jakýkoliv počet kozáků.

Strjelci: Váš gang může obsahovat maximálně tři střelce.

Cvičený medvěd: Váš gang může obsahovat maximálně jednoho cvičeného medvěda. Gang může obsahovat cvičeného medvěda pouze v případě, že také obsahuje medvěďáře.

Počáteční zkušenosti

Družinik začíná se 17 body zkušenosti.

Medvěďár začíná s 8 body zkušenosti.

Jesaul začíná s 8 body zkušenosti.

Mladíci a všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti



Tabulka schopnosti Kislevitů

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Družiník	✓	✓	✓	✓	✓
Jesaul	✓	✓			✓
Medvědář	✓			✓	✓
Mladík	✓			✓	✓

Vybavení Kislevitů

Vybavení kislevských bojovníků

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Řemdih.....	7 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Halapartna.....	12 zl.
Kopí.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Luk.....	10 zl.
Krátký luk.....	5 zl.
Kuše.....	20 zl.
Pistole.....	12 zl. (24 zl. za pár)
Soubojové pistole.....	24 zl. (48 zl. za pár)
Vrhací nože.....	15 zl.

Brnění

Těžké brnění.....	40 zl.
Lehké brnění.....	20 zl.
Puklér.....	5 zl.
Helma.....	10 zl.
Štít.....	5 zl.

Vybavení kislevských střelců

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Řemdih.....	7 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Halapartna.....	12 zl.
Kopí.....	7 zl.

Střelecké zbraně

Luk.....	10 zl.
Krátký luk.....	5 zl.
Kuše.....	20 zl.
Pistole.....	12 zl. (24 zl. za pár)
Soubojové pistole.....	20 zl. (40 zl. za pár)
Ručnice.....	28 zl.

Brnění

Lehké brnění.....	20 zl.
Štít.....	5 zl.
Helma.....	10 zl.

1 Družiník

60 zlatáků

Družiník je označení pro nižšího Kislevského šlechtice. V časech války tito šlechtici velí jednotkám Kislevské armády. Družinici vypadají velmi působivě ve svých starodávných brněních a se starodávnými zbraněmi — mnohé jsou předávány z otce na syna. Družiník je dostatečně bohatý na to, aby si mohl dovolit vlastního koně a válečnou výzbroj a musí být připraven vyrazit do boje, když ho o to car požádá. Na oplátku je družiníkům umožněno vlastnit zemi a jsou zproštěni běžných daní.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Družiník	4	4	4	3	3	1	4	1	8	

Vybavení: Družiník může být vybaven ze seznamu vybavení pro kislevské bojovníky.

Speciální pravidla

Velitel: Jakýkoliv model gangu do 6 palců od šlechtice může použít jeho Morálku (Ld) pro testy na morálku.

Dědictví: Když tvoříte nový Kislevský gang, můžete pro družiníka koupit jeden předmět ze seznamu předmětů pro kislevské bojovníky za poloviční cenu. Tento předmět představuje ceněný dědičný rodinný klenot, který je předáván z generace na generaci. Ztráta tohoto předmětu je považována za nepopsatelnou hanbu a pokud se tak stane (např. skrze výsledek *okraden* na tabulce vážných zranění), Družiník musí koupit tentýž předmět, velmi kvalitní kus, co nejdříve, jinak mu hrozí pronásledování duchů předků. Náhrada tohoto předmětu vyjde na 150% ceny, tedy o polovinu dražší, než je běžná cena tohoto předmětu. Tato vyšší cena reprezentuje lepší materiály a zpracování. Dokud není dědičný předmět nahrazen, družiník má postih -1 ke všem testům a k hodům na zásah.



0-1 Medvěďář

35 zlatáků

Od dávných časů byli medvědi v Kislevu zdrojem legend a mýtů. Kislevité mají velký respekt před těmito zvířaty a s oblibou navštěvují kočovné cirkusy, v nichž zdatní artisté ukazují cvičené medvědy. Těmto silným mužům trénujícím medvědy se říká medvěďáři a nejznámější z nich jsou proslaveni po celém Kislevu. Medvěd může být cvičen i k boji a medvěďáři často najdou uplatnění i v Kislevské armádě, kde se těší speciálnímu postavení.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Medvěďář	4	3	3	4	3	1	3	1	7	

Vybavení: Medvěďář může být vybaven ze seznamu vybavení pro kislevské bojovníky.

Speciální pravidla

Medvěd: Kislevský gang, který obsahuje medvěďáře, si může koupit cvičeného medvěda jako jednoho z pomocníků. Tento medvěd je vycvičen a poslouchá medvěďářovy příkazy, proto automaticky projde testy na *tupost*, pokud je stojící a neprchající medvěďář do 6 palců od něj.

0-1 Jesaul

35 zlatáků

Jesaul je starodávným kozáckým termínem pro „nejlepšího bojovníka“ a byl tradičně dáván nejlepším bojovníkům v kmenu. Toto slovo přežilo generace a dnes je tento titul dáván velitelem svému nejoddanějšímu a nejstatečnějšímu příteli, občas je též používán pro označení zkušeného veterána. Většina Kislevských měst má alespoň jednoho šedovlasého veterána v řadách svého vojska, kterému jeho muži neřeknou jinak než jesaul.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Jesaul	4	4	3	3	3	1	3	1	7	

Výbava: Jesaul může být vybaven ze seznamu vybavení pro kislevské bojovníky.

0-2 Mladíci

15 zlatáků

Silní urostlí mladíci z venkova se často přidávají k bandám dobrodruhů, aby našli své štěstí.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Mladík	4	2	2	3	3	1	3	1	6	

Výbava: Mladík může být vybaven ze seznamu vybavení pro kislevské bojovníky.

Pomocníci

Verbování ve skupinách 1 až 5 pomocníků.

Válečníci

25 zlatáků

Kmen Gospodarů tvoří většinu z obyvatel Kislevu a je obecně považován za nejvíce civilizovaný ze všech kmenů žijících v této drsné zemi.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Válečník	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybava: Válečník může být vybaven ze seznamu vybavení pro kislevské bojovníky.

Kozáci

30 zlatáků

Kozáci jsou nomádští lidé žijící na dalekém Kislevském severu. Jsou prvními, na něž narazí nájezdníci Chaosu a tak chovají hořké nepřátelství ke všem sluhům Chaosu. Kozáci jsou známí svými jezdeckými schopnostmi a jejich oblíbenými zbraněmi jsou šavle a krátký luk.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kozák	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Kozák může být vybaven ze seznamu vybavení pro kislevské bojovníky.

Speciální pravidla

Nenávist k Chaosu: Roky hořkého boje proti Chaosu se podepsaly na nátuře kozáků. Kozáci podléhají pravidlům pro nenávist vůči všem silám Chaosu

0-3 Střelci

25 zlatáků

Ručnice byly přivezeny do Kislevu knížetem Bojdinovem Erengradským. Přes počáteční nedůvěru byly pušky postupně akceptovány jako důležité zbraně.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Střelec	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Vybavení: Střelec může být vybaven ze seznamu vybavení pro střelce.

Speciální pravidla

Podpěra pro pušku. Střelec vybavený zároveň halapartnou a puškou může použít halapartnu jako podpěru pro pušku. V takovém případě střelec získá pro hod na zásah bonus +1, ale jen v případě, že se v tomto kole nepohyboval (to platí v každém případě, i pokud má střelec schopnost, že se může ve stejném kole pohybovat a střílet ze zbraně, u níž nelze standardně vystřelit, pokud se model pohyboval, pro takovéto použití halapartny se příslušný model ani s touto schopností v dotyčném kole nesmí pohybovat).

0-1 Cvičený medvěd (podstavec 25x25 mm)

125 zlatáků

Medvěď s sebou často přivede i svého medvěda, kterého připraví pro zapojení v bitvě. Tato velká zvířata mají před máločím respekt a obyčejnému člověku trvá roky, než si získá medvědovu důvěru a poslušnost. Přesto se trpělivost při výcviku medvěda vyplatí, protože nikdo si nemůže přát ve špatných situacích lepšího kamaráda po ruce, než je loajální medvěd.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Medvěd	6	3	0	5	5	2	2	2	6

Vybavení: Žádné, jen drápy a zuby!

Speciální pravidla

Zvíře: Medvěd je zvíře se všemi okolnostmi.

Strach: medvěd působí strach

Cvičený: Medvěd se nestará o záměry gangu či o nepřátelství vůči protivníkovi, pouze poslouchá rozkazy svého medvěďáře. Občas se začne nudit, pokud na rozkazy příliš dlouho čeká. Z tohoto důvodu medvěd podléhá pravidlům pro *tupost*. Pokud mu medvěďář věnuje pozornost, bude medvědovo chování pod kontrolou, proto si medvěd nemusí dělat testy na tupost, dokud je do 6" od stojícího a neprchajícího medvěďáře. Ve skutečnosti medvěďář je jediným členem gangu, kterého bude medvěd poslouchat; medvěd nebude nikdy na testy na morálku používat Ld velitele, ale může použít Ld medvěďáře, pokud je ten do 6" od něj.

Gang nemůže používat medvěda bez medvěďáře. Proto, pokud se medvěďář nemůže zúčastnit nějaké bitvy, nemůže se této bitvě zúčastnit ani medvěd. To také znamená, že pokud gang přišel o medvěďáře, musí držet medvěda zamčeného v kleci ve svém táboře, dokud si gang neobstará medvěďáře nového.

Medvědí sevření: Pokud se medvědovi podaří v jednom kole úspěšně zasáhnout jednoho protivníka oběma svými tlapami (oběma útoky), hráč se může rozhodnout změnit útok na ‚medvědí sevření‘ namísto normálního řešení souboje. V tomto případě si oba hráči hodí kostkou a k výsledku přičtou sílu svých modelů. Pokud je výsledek medvěda vyšší, pak nepřítel utrhne jedno automatické zranění bez možnosti hodu na brnění. Pokud je výsledek protivníka vyšší nebo stejný, pak se nepřátelskému modelu podařilo sevření vyhnout a zraněn není.

Naprosto loajální: Medvěd chová ke svému medvěďáři tak silné citové pouto, že pokud je medvěďář zraněn, medvěd se většinou postaví nad jeho tělo a bude jej bránit, či dokonce jej odtáhne do bezpečí. Pokud nebyl medvěd v bitvě *vyřazen z boje*, pak medvěďář u vážných zranění používá namísto výsledku *prodán zápasníkům, okraden a zajat* výsledek *plně uzdraven*.

Piráti

Mordheim zpívá vábivou píseň o snadném bohatství, a mnozí pirátští kapitáni slyšeli příběhy o lodích putujících buď plných zlata do Mordheimu, či naopak plných chaotitu vracejících se zpátky po řece Stir vstříc srdci Říše. Ve věčné mlze, která zahalila Mordheim, lodě jen těžko manévrují v již tak úzkém korytu řeky. S naprostým překvapením se piráti zjevují a přepadají lodě, rabujíce jakékoliv cennosti, které na lodi najdou. Někteří pirátští kapitáni dokonce našli bezpečí v docích a podnikají nejen přepady lodí, ale též výpravy na suchou zem, do centra města. Tito piráti se tak stávají dalšími rivaly v boji o chaotit, dalšími dobrodruhy, kteří se odvážili vstoupit do města prokletých.

Speciální pravidla

Zajatci. Piráti sice občas „najmou“ dobrovolníka, který touží po dobrodružství a pokladech, většinu z posádky ovšem tvoří lidé, kteří jako jedinou alternativu k možnosti stát se pirátem dostali procházku po prkně. Piráti tedy mohou získat člena pro svůj gang i výhružkami a násilím (viz odstavec níže). Tímto způsobem ale mohou najmout pouze jiné lidi — ani ten nejzvrácenější pirát by nedůvěřoval skavenovi nebo bestii, případně některé rasy (trpaslíci, elfové) by se nikdy nesnížily k tomu, aby se přidali k takovým odpadlíkům. Tedy následující pravidla lze použít pro získávání dalších lidských posil:

Zajatec! Pokud v pobitevní fázi padne nějakému lidskému hrdinovi z protivníkovy gangu jako vážné zranění výsledek *zajat* (tedy 61 na D66), mají piráti mimo klasických možností příležitost si zajatce ponechat pro svůj gang. Pokud se piráti rozhodnou hrdinu si ponechat, stává se z něj *Zajatec*. Takto získaný *Zajatec* si zachová své původní statistiky, avšak protože bojuje z donucení, nebude používat žádné ze svých schopností a jeho Morálka (Ld) klesne na 6 (pokud je původně stejná nebo nižší, k žádné změně nedojde). Veškeré zbraně a vybavení jsou zajatci odebrány (gang je může prodat, nebo nadále používat) a je mu pořízeno vybavení ze seznamu pro *Zajatce*. Od té chvíle může *Zajatec* používat pouze vybavení z tohoto seznamu.

V případě, že v potyčce vítězné pro piráty přijde protivník o některého lidského pomocníka (padne 1–2 na vážná zranění pro pomocníka), i zde je možnost, že se pirátům podaří stále ještě žijícího nebožáka vytáhnout z ruin. Úspěšné „zachránění“ se podaří na hod 5+. Po té, co je mu věnována nejnětější péče aby byl postaven opět na nohy, je zařazen mezi *Zajatce*. Pomocníci proměnění na *Zajatce* od té chvíle užívají statistiky *Zajatců* z rozpisu gangu.

Žoldnéři a Dramatis Personae jsou příliš schopní a zkušenější a nikdy se pirátům nepodaří odtáhnout jejich těla na loď. Tedy pirát nikdy nemůže získat žoldnéře

či speciální postavu jako nového člena posádky či nového zajatce.

Neobvyklá místa. Hej, kamaráde, přemýšlel jsi o kariéře u pirátů? Pokud pirátům padnou při fázi průzkumu neobvyklá místa *blázen* (44) nebo *vězni* (333), je možné, že piráti získají další posilu pro svou loď. Následující pravidla se u pirátů používají namísto normálních pravidel pro tato neobvyklá místa.

Pokud piráti potkali *blázna*, pirátský kapitán se ho pokusí přemluvit k pirátskému životu. To se mu podaří, pokud kapitán úspěšně hodí test na morálku. *Blázen* se v takovém případě přidá ke gangu jako nový *Zajatec* (je příliš vyšinutý, aby se stal členem *posádky*).

Pokud piráti našli *vězně*, hodte D3, kolik vězňů piráti ve skutečnosti osvobodili. Pokud kapitán hodí test(-y) na morálku (házejte pro každého vězně zvlášť), vězeň se nadšeně přidá ke svým osvoboditelům jako člen *posádky*, buď vytvoří novou skupinu *posádky* anebo se přidá k existující skupině, pokud ta má 4 nebo méně členů. Pokud začne novou skupinu *posádky*, pak budou jeho charakteristiky rovny začínajícímu členu *posádky* a bude mít o bodů zkušenosti. Pokud se přidává k existující skupině, není zapotřebí platit za toto přidání nic navíc, nový člen *posádky* bude mít profil a zkušenosti jako ostatní členové této skupiny, pouze je pochopitelně třeba vybavit ho stejně jako zbytek *posádky*. Pokud kapitán svůj test na morálku nezvládne, pak vězeň není příliš přesvědčen o výhodách života na moři a je pouze přinucen přidat se k *posádce* jako *Zajatec*.

Námezdní bojovníci. Pro najímání námezdních bojovníků platí, jako by se jednalo o říšský gang.



Výběž bojovníků

Pirátský gang musí být tvořen minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 15.

Kapitán: Každá družina musí mít jednoho kapitána. Ani více, ani méně!

Bocman: Gang může mít maximálně 2 bocmany.

Plavčík: Gang může mít maximálně 2 plavčíky.

Posádka: Gang může obsahovat libovolné množství posádky.

Dělostřelci: Gang může obsahovat max. 7 dělostřelců.

Lodníci: Gang může obsahovat až 5 lodníků

Zajatci: Gang může mít nejvíce 5 zajatců. Až 3 zajatci se nepočítají do maximálního počtu členů gangu.

Počáteční zkušenosti

Kapitán začíná s 17 body zkušenosti.

Bocman začíná s 8 body zkušenosti.

Plavčík začíná s 0 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.

Tabulka schopnosti pirátů

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Kapitán	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bocman	✓	✓		✓		✓
Plavčík	✓	✓			✓	✓

Vybavení pirátů

Vybavení pirátů

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Lodní hák.....	5 zl.
Devítiočáská kočka.....	8 zl (pouze pro hrdiny)
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl

Střelecké zbraně

Kuše.....	20 zl.
Pistole.....	12 zl. (24 zl. za pár)
Soubojové pistole.....	24 zl. (48 zl. za pár)

Brnění

Helma	10 zl.
Kožená kazajka.....	8 zl
Lehké brnění.....	20 zl
Puklěť.....	5 zl

Vybavení dělostřelců

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.

Střelecké zbraně

Ručnice.....	28 zl.
Pistole.....	12 zl (24 za pár).
Soubojové pistole.....	24 zl. (48 zl. za pár)
Trombón.....	24 zl.
Falkonet.....	60 zl.

Brnění

Lehké brnění	20 zl.
Kožená kazajka.....	8 zl.
Helma	10 zl.

Vybavení zajatců

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.
Lodní hák.....	5 zl.

Brnění

Kožená kazajka.....	8 zl
Puklěť.....	5 zl.

1 Kapitán

60 zlatáků

Pouze nejdrsnější a nejpřísnější mořští vlci se dokáží stát kapitány lodě. Dobrý kapitán musí být chytrý a dělat rychlá avšak dobrá rozhodnutí v boji a musí být schopen udržet svou neposlušnou posádku na uzdě. Ačkoliv u pirátů bývá většinou kapitán „demokraticky“ zvolen posádkou, musí se naučit poroučet, musí si získat respekt, často i vybudovat strach v posádce, a hlavně musí udržet loajalitu svých mužů dostatečně velkým platem, jak zlatáky tak rumem.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Kapitán	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Vybavení: Kapitán může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pirátů.

Speciální pravidla

Velitel: Jakýkoliv model gangu do 6 palců od kapitána může použít jeho Morálku (Ld) pro testy na morálku.

0-2 Bocman

35 zlatáků

Každá loď má několik bocmanů, kteří zajišťují, že jsou kapitánovy rozkazy skutečně plněny. Také potajmu pečlivě pozorují kapitána i náladu posádky, jelikož každá kapitánova slabá chvíle či vzpoura posádky by mohla právě je vynést na nejvyšší místo, a právě o tom každý lodní důstojník sní. Do toho dne ovšem budou plnit kapitánovy příkazy, pečlivě dohlížet na posádku a na loď a stát po boku svého kapitána při přepadech a plundrování.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bocman	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Bocman může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pirátů.

0-2 Plavčíci

15 zlatáků

Mořské dálky často lákají mladé chlapce, kteří se rozhodnou odvrhnout svůj nudný pevninský život a vydat se vstříc vzrušujícímu dobrodružství. Někteří bývají mladšími šlechtickými syny, kteří dobře vědí, že nikdy dědit nebudou, nebo jejichž rodina upadla do nepřízně či bídy. Jiní jsou obyčejnými kluky, jež nelákala představa života v poddanství. Ať tak či onak projevili určitý talent a kapitán se rozhodl z nich udělat své plavčíky, díky čemuž se naučí nejen obyčejnému pirátskému životu, ale také jak velet lodí. Neboť jednou, až budou mít více zkušeností, určitě přijde jejich čas a i oni budou obávanými kapitány vlastních lodí!

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Plavčík	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Výbava: Plavčík může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro piráty.



Pomocníci

Posádka

25 zlatáků

Základ pirátské lodi vždy tvoří posádka, míchanice dobrodruhů, jež zlákala představa moře a plundrování.

Posádka je cvičena v ovládnutí lodi, ale také v ovládnutí zbraní! Oblíbenými zbraněmi pirátů bývají meče, šavle a zbraně na střelný prach.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Posádka	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Posádka může být vybavena zbraněmi a brněním z tabulky pirátů.

0-7 Dělostřelci

25 zlatáků

Dělostřelci pečují o artilerii a střelivo na lodi. Jejich dobrá znalost střelného prachu je nezbytná ke správnému ládování lodních děl, aby se dělo výstřelem neroztrhlo, ani příliš nepřehřálo, či zpětnou ránu neprozrazilo díru v některé z lodních stěn. Na souši jsou střelci nejužitečnější, pokud je kapitán vybaví pistolemi či jinými zbraněmi na střelný prach.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Dělostřelec	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Dělostřelci mohou být vybaveni zbraněmi a brněním z tabulky dělostřelců.

Speciální pravidla

Falkonet je nebezpečný, kamaráde! Dělostřelci bývají nejdůležitějšími piráty a těší se úctě mezi zbytkem posádky, neboť ne každý se odváží zahrávat si se střelným prachem. Ale i mezi dělostřelci se najde jen pár takových, kteří se odváží používat falkonet — ani dělostřelci nedokáží odhadnout, kdy falkonet vybuchne! Proto se dělostřelci takových šílenců raději straní. Gang pirátů může mít pouze jeden falkonet, nikdy více. Protože celá skupina pomocníků musí být vybavena stejně, pak můžete falkonem vybavit buď samostatného dělostřelce (který je ve skupině o jednom členu), anebo můžete od vícečlenné skupiny jednoho dělostřelce oddělit a toho falkonem vybavit. U druhé možnosti oddělenému pomocníkovi zůstávají veškeré zkušenosti a postupy, které získal.

0-5 Lodníci

30 zlatáků

Lodníci jsou na lodi zodpovědní za výstroj lodi a plachtoví, za to, že pomoci tisíce lan, která na lodi jsou, lze loď správně ovládat. Jsou experty na šplhání a pohyb po lanech ve výškách mezi stěžni. V Mordheimu využívají tuto svou obratnost při pohybu v ruinách, kde mnohem obratněji šplhají a skákají mezi patry pobořených domů.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Lodník	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Lodník může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro piráty a navíc je vybaven lanem a hákem. Toto vybavení nikdy neprodá.

Speciální pravidla

Provazolezec. Lodník je velmi zkušený v užívání lan, neboť právě on se na lodi o její složité lanoví stará. Lodník si může přehodit nepovedený test na Iniciativu (I) pro skákání dolů, napadení seskokem a horizontální skákání, navíc k přehazování které mu umožňuje lano a hák (pro šplhání nahoru a dolů).

0-5 Zajatci

Nelze koupit

Ne všichni členové posádky jsou na lodi dobrovolně. Někteří jsou zajatci z přepadených lodí, případně když v docích kapitán zjistil, že potřebuje ještě pár mužů navíc a nemá na jejich zaplacení peníze, posádka v některém temném koutu obstoupí nešťastníka a nabídne mu výběr: smrt nebo plavbu na pirátské lodi. Většina zajatců se smířila se svým osudem, ale pokud se jim naskytne jakákoliv šance na útěk, bez váhání ji využijí, i kdyby to mělo být v prokletých ruinách města Mordheim.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Zajatec	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Výbava: Zajatci mohou být vybaveni zbraněmi a brněním z tabulky pro zajatce.

Speciální pravidla

Nelze koupit: Zajatce nelze najmout za peníze. Jediným způsobem, jak je získat, je nedobrovolné přinucení ke spolupráci - viz speciální pravidla v úvodu tohoto článku.

Nezískávají zkušenosti: Zajatci většinou nemají zájem, aby lépe sloužili svým pánům, a tak se odmítají cokoli naučit. Jediné co je zajímavé, je přežít a využít první šanci na útěk!

Sebranka: Zajatci mohou být vybaveni sice každý jinak, ale pouze ze seznamu pro vybavení zajatců.

Hrome, oni zdrhli! Pokud pirátský gang uteče ze stolu (ať dobrovolně nebo nedobrovolně) všichni zajatci, kteří byli vyřazení ze hry nebo na konci hry prchali (případně již uprchli) na paniku předchozích kolech, jsou vyškrtnutí z gangu na hod 1-3.

Nevšímejte si jich, kamarádi, to nejsou skuteční piráti! Zbytek gangu nehledí na to, když jsou zajatci vyřazení z boje nebo utíkají. Po bitvě je stejně chytí a vyřídí si to s nimi. Zajatci vyřazení z boje se nepočítají do počtu vyřazených modelů vzhledem k testům na prohru avšak ani do počtu ze kterého se počítá procento ztrát pro tento účel.



Speciální schopnosti pirátů



Hrdinové v pirátském gangu mohou používat následující schopnosti navíc k standardním schopnostem při svých postupech.

Proslulý mořský pěvec

Piráť proslul po všech mořích jako jeden z nejlepších pěvců. Dokáže dodat posádce kuráže strhujícím procítěním písní „Šalupa Johan Vosa“, „Co uděláme s ožralým půlčíkem“ a dalších pirátských odrhovaček. Na začátku každé fáze boje zblízka může znenadání pirát začít zpívat, což odvede pozornost nepřátelských modelů, jenž je v doteku podstavců se zpěvákem. Bojovník musí hodit test na Morálku (Ld), pokud v testu neuspěje, ztrácí 1 útok na minimum 1. Tato schopnost nepůsobí na nemrtvé či jinak magicky ovládnuté tvory, jako jsou např. posedlí.

Bezpečná chůze

Piráť se naučil udržet rovnováhu na nohou i za těch nejprudších mořských bouří. Hrdina na hod 4+ ignoruje výsledek *sražen*, pokud v bitvě spadne z výšky nepřesahující 6“, pak může ignorovat zranění na 2+. Dále, pokud je *sražen* nebo *omráčen* v blízkosti 1 palce od kraje, může si přehodit nepovedený test na Iniciativu (I), jestli spadnul a nemusí si testovat při pohybu na římskách.

Mistři šavlí

Tyto krátké meče s čepelí jen po jedné straně jsou oblíbenou pirátskou zbraní a v ruce cvičeného bojovníka se stávají ideální zbraní pro boj na blízko. Pokud je pirát vybaven mečem a má tuto schopnost, může si přičíst +1 v hodu na parírování. Tuto schopnost lze použít jen tehdy, když pirát nestojí na otevřeném prostranství, tedy je do 2 palců od nějaké překážky — zdi, barikády, stromu apod.

Vřmotný hlas

(Pouze pro kapitána) Kapitán už prošel mnoha bitvami jak na moři tak na souši a dokáže překřičet bitevní vřavu. Kapitán má dosah své velitelské schopnosti 8“ a navíc jednou za kolo může zařvat rozkaz (nejspíš výhružky) jednomu členovi gangu do 8 palců, který neprošel testem na *paniku*, *strach*, či *prchá*. Tento pirát může přehodit svůj nepovedený test na Morálku (Ld). Tuto schopnost kapitán dokáže použít pouze pokud sám stojí na nohou a navíc sám není v souboji na blízko.

Vytrvalý

Dlouhé měsíce na moři a hlavně dlouhé měsíce pouze o sucharech zocelily pirátovo tělo tak, že je schopen vydržet situace, v nichž by se kdokoliv jiný fyzicky zhroutil. V bitvě, pokud pirát utrhne kritický zásah, pak hoďte kostkou. Na 3+ se kritický zásah nepovedl (stále platí normální zranění, je pouze zrušeno to, že se jedná o kritický zásah).

Odskož z boje

Piráť téměř tančuje před oponentem, šerm míchá s akrobatickým pohybem a doplňuje to jadrnými poznámkami. Dokonce i ti nejhorší zlosyni v Mordheimu uznávají (a proklínají) jeho schopnost uniknout soupeři ze spárů. Když je pirát v souboji na blízko, může na konci fáze boje na blízko hodit test na Morálku (Ld). Pokud se test zdařil, může se okamžitě pohnout o vzdálenost své charakteristiky M (ale nemůže běžet ani napadat) a protivník ho nemůže zasáhnout. Pokud se test nezdařil, model ustává v boji, který pokračuje v následujícím kole.



Speciální výbava pirátů

Piráti nejsou omezeni na nákupy na souši. Občas obchodují s jinými loděmi, občas jiné lodě přepadnou. Piráti se tak dostanou i k některým exotickým předmětům, které nejsou dostupné jiným gangům. Předměty, které nejsou uvedeny v cenících pirátů, dělostřelců a námořníků, nemohou být nakoupeny na začátku kampaně, ale až během kampaně.

Lodní hák

Dlouhé lodní háky se používají na vytahování lan či jiných věcí z vody, ale jejich ostrý zahnutý konec z nich činí i zajímavou zbraň.

Síla: jako uživatel
Speciální pravidla

Útočí první, obouruční zbraň. Lodní háky se používají v boji na blízko. Lodní hák umožňuje v pirátově prvním kole souboje bojovníkovi zaútočit jako prvním, bez ohledu na to, zda napadl či byl napaden. V dalších kolech pořadí útočení určuje iniciativa a ostatní standardní pravidla. Lodní hák vyžaduje držení oběma rukama, tedy modely bojující v boji nablízko lodním hákem nemohou zároveň používat druhou zbraň, štít, pušku apod.

Devíticasá kočka

Na lodi často není jiné cesty udržet pořádek než exemplárně potrestat provinilce. Nejčastějším trestem je bičování devíticasou kočkou. V bitvách se lze s devíticasou kočkou také setkat, v nich je ovšem nejčastěji trestán nepřítel.

Speciální pravidla

Devíticasá kočka nemůže být parírována, a ve svém prvním kole boje má jeden útok navíc, který útočí vždy první, i když je majitel devíticasé kočky napaden (rozhodne iniciativa (I), pokud má napadající kopí). Protože je ale devíticasá kočka vyrobena kůže, , zasažený cíl má na zásah touto zbraní +1 k hodů na brnění (tedy 6+ pokud žádné brnění nemá).

Falkonet

Pirátské dělostřelci občas vyrábějí a do bitev nosí menší a lehčí variantu skutečného lodního děla, již říkají falkonet. Ačkoliv je tedy falkonet o něco menší a lehčí, stále je mnohem větší než puška, a tak těžký, že při střelbě je nutné mít hlaveň položenou na dřevěném nosníku.

Speciální pravidla

*Náročná nabíjení
Pohyb nebo střelba*

Malé dělo. Falkonet je zbraň na černý prach. Pirátský gang může vlastnit jen jeden falkonet, Dále falkonet je velmi těžký, takže model používající tuto zbraň má postih -1 k pohybu (M) a -1 k iniciativě (I)..

Speciální střelivo

Falkonet používá několik druhů střeliva, které je však objemné a těžké. Proto může mít bojovník s falkonetem u sebe pouze 4 dávky. Před začátkem hry si hráč poznamená, které 4 druhy střeliva si s sebou dělostřelec bere do potyčky.

Koule

Z falkonetu lze vystřelit těžkou olověnou koulí, která dokáže zastavit i napadajícího ogra!

Dosah: 30 palců

Síla: 5

Modifikace hodů na brnění: -2

Speciální pravidla

Tvrký zásah. Zásah tímto nábojem omráčí bojovníka na 2-4, namísto standardního 3-4.

Koule spojené řetězem

Tato střela je tvořena dvěma menšími koulemi spojenými řetězem. Ačkoliv nedokáže napáchat tolik škody jako koule, může obmotat zasažený cíl a srazit ho k zemi.

Dosah: 24 palců

Síla: 4

Modi

kace hodů na brnění: -

Speciální pravidla

Obtočení. Nepřítel, který byl zasažen koulemi spojenými řetězem, ale nebyl zraněn, bude automaticky sražen, a to i v případě modelů, které nemohou být normálně srazeny.

Sekané olovo

Velmi malé broky, kamínky, úlomky kovů, anebo dokonce i sůl kamenná je nacpána do hlavně a tato směs je vystřelena proti nepřátelské lodi, aby se zametlo na palubě.

Dosah: 24 palců

Síla: 3

Speciální pravidla

Rozptyl. Pokud se podařilo zasáhnout, D6 dalších nepřátelských modelů do 4 palců v okolí zasaženého cíle je také zasaženo. Střílející model musí vidět i tyto ostatní zasažené cíle, modely, které nevidí, zasáhnout nemůže (ignorujte je). Nejbližší nepřátelský model k původnímu cíli schytá první rozptýlený zásah, potom druhý nejbližší atd. Tímto výstřelem lze zasáhnout i *schované* modely, pokud jsou dostatečně blízko k původnímu cíli. Zásah sekaným olovem nijak nemodifikuje hod na záchranu brněním. V momentu, kdy dělostřelec zapálí doutnák svého falkonetu, ostatní piráti poznají nebezpečný zvuk hoření doutnáku a odskočí od případné cesty vystřeleného náboje; proto piráti nebudou nikdy zasaženi výstřelem z falkonetu, který odpálil dělostřelec z jejich gangu.

Zpevněná kožená kazajka

Nic nedokáže vytvrdit kůži tak jako měsíce na slaném mořském vzduchu. Správná kazajka je pokryta vrstvou soli, potřísněna rumem a jinými méně voňavými věcmi, čímž se piráti mezi sebou rádi chlubí. Překvapivě taková procedura kazajce dodá i určité pevnosti a lze ji potom použít jako jednoduché brnění v boji.

Speciální pravidla

Zpevněná kožená kazajka funguje stejně jako lehké brnění, tedy dává bojovníkovi hod na brnění 6+, ale nemůže být kombinována s žádným jiným brněním kromě helmy a pěstního štítu. Toto omezení znamená, že koženou kazajku nelze kombinovat ani se štítem.

Hej kámo, ta ale smrdí! Kazajka používaná jedním člověkem brzy načichne a nikdo jiný ji už nebude chtít. Proto když nějakému modelu dáte koženou kazajku, nemůžete mu ji později vzít a dát ji někomu jinému ani ji nemůžete prodat zpátky kupcům. Můžete ji maximálně vyhodit, ona fakt hrozně zapáchá.



Rozličná výbava



Kompas

Kompas dokáže být obrovskou pomocí na dalekých cestách, a dokonce i na pevnině v Mordheimu dokáže pomoci pirátům orientovat se v jinak jakoby stále stejných ruinách. U jakéhokoliv scénáře, v kterém si gangy házejí o to, kdo se bude dříve rozmisťovat, si gang vlastníci kompas může přehodit svůj výsledek. Tento přehoz lze ale použít jen tehdy, když pirát s kompasem nevynechal minulou hru. I když má více modelů v gangu kompas, lze přehazovat výsledek jenom jednou, a pokud mají oba gangy kompas, nemůže přehazovat ani jeden z gangů.

Suchary

(jen na jedno použití, max. jedny suchary na jeden model) Jakýkoliv pirát si může vzít s sebou tuto potravinu do bitvy, aby se v pravý čas posilnil. Na začátku kteréhokoliv svého kola může model suchary sníst, pokud není v boji na blízko. Odolnost modelu bude dočasně zvýšena o +1, toto zvýšení potrvá po toto kolo a po následující kolo soupeře, poté odezní. Po tomto soupeřově kole (tedy na začátku dalšího kola tohoto modelu) znova hod'te kostkou: pokud padlo 1, suchary byly zkažené a byly v nich červi. Poznačte toto u modelu v rozpise — model musí vynechat příští bitvu, neboť se zotavuje (a také nadává lodnímu kuchaři, co že to od něj dostal). Pokud by měl pirát vynechat příští bitvu i z nějakého dalšího důvodu (např. vážné zranění způsobující vynechání příští bitvy), pak se tyto účinky nekumulují.

Hák na ruku

(max. jeden pro jeden model)

Piráta, který přišel o svou ruku kvůli vážnému zranění *poranění ruky* či *poranění paže*, si může na zbývající pahýl nechat nasadit protézu ve formě kovového háku. Nositel tohoto nového módního doplňku sice stále nemůže používat zbraně, které vyžadují držení

oběma rukama, ale počítá se, jako by v této ruce měl další zbraň. Pro útoky hákem používejte pravidla, jako by model útočil dýkou bez postihu za levou ruku. Když najímáte nového hrdinu do gangu, můžete rovnou najmout piráta, který bude mít místo ruky hák. Když totiž kdykoliv dále během kampaně model s hákem utrhá vážné zranění *poranění ruky* nebo *poranění paže*, může tento výsledek na 4+ ignorovat (jako kdyby padlo *úplné uzdravení*), neboť zásah šel do háku a bojovník vyvázl ve skutečnosti nezraněn. Hrdina s hákem nemůže šplhat.

Pirátská vlajka

Ó, pirátská vlajka vějící ve větru nenechá žádného správného piráta chladným. Kterýkoliv hrdina může nést pirátskou vlajku v jedné ruce. Cena odráží náklady na výrobu menší verze toho, co visí na nejvyšším stěžni lodě. Piráti v dosahu 12 palců od vlajky nikdy nemusí testovat na osamocení v boji. Nesení vlajky zaměstná jednu ruku, tedy model v této ruce nemůže používat žádnou zbraň, štít, pěstní štít ani jiný předmět, ani nemůže používat zbraně, které vyžadují dvě ruce k ovládní. Nedobrovolně do gangu přinucení zajatci nemají z pirátské vlajky žádný pozitivní dojem, a tak oni nemohou používat výše zmíněnou výhodu ignorování testů na osamocení.

Papoušek

Zlato, pirráti, vrrrrásnivec! Zlato, pirráti, chaotit! Pestrobarevný mluvící papoušek dokáže skvěle upoutat pozornost nepřítelových bojovníků, ať už svými řečmi anebo poletováním nad jejich hlavami. Každý nepřátelský model, který se dostane do souboje na blízko s majitelem papouška, si musí hodit test na Morálku (Ld). Pokud v testu neuspěl, pak v prvním kole souboje má postih -1 na hody na zásah.

Dřevěná noha

(max. jedna na jeden model)

Jakýkoliv pirát, který utržil vážné zranění *poranění nohy* nebo *rozdrčené chodidlo*, si může nechat nohu nahradit dřevěnou protézou. To sice sníží jeho pohyb (a také maximum charakteristiky M) o -1, ale zase je šance, že zásahy v dalších bojích půjdou do dřevěné nohy a bojovníka ve skutečnosti nezraní. Dřevěná noha propůjčí bojovníkovi extra hod na záchranu 6+ (jedná se o extra hod, který se nesčítá s ostatním brněním, ale hází zvlášť). Házejte tento hod až poté, co selhaly ostatní hody na záchranu, které model měl. Tuto záchranu lze použít proti všem zásahům ze střelby a boje na blízko. Tento hod na záchranu není možné modifikovat silou zbraně a lze jej aplikovat i tehdy, když zásah ruší veškeré hody na zranění. Když gang najímá nového piráta, může zrovna najmout piráta s dřevěnou nohou. Pokud model s dřevěnou

nohou následovně během kampaně utrží vážné zranění *poranění nohy* nebo *rozdrčené chodidlo*, může toto zranění na 4+ ignorovat, zásah šel do dřevěné nohy a bojovník zůstal nezraněn.

Lodní dalekohled

Piráta může použít svůj dalekohled a hledat, kde se kdo schovává. Na začátku svého kola se pirát může pokusit odhalit jeden *schovaný* nepřátelský model, z něž alespoň něco vidí (tedy model není vůči pirátovi s dalekohledem úplně za nějakou překážkou). Hodte kostkou a na 4+ tento model přestává být *schovaný*. Pokud model s dalekohledem takto pátral svým zrakem v ruinách, může se v tomto kole normálně pohybovat, avšak nemůže běhat ani napadat.

Ceník

Zbraně a zbroj

Předmět	Cena	Dostupnost
Lodní hák	5	Běžná
Devíticásá kočka	8	Běžná
(pouze pro hrdiny)		
Falkonet	60	Vzácná 8
(max. 1 falkonet v gangu)		
Kožená kazajka	8	Běžná

Rozličná výbava

Předmět	Cena	Dostupnost
Kompas	20+2D6	Vzácná 8
Suchary	5	Běžná
Hák na ruku	4	Běžná
Pirátská vlajka	10+2D6	Vzácná 8
Papoušek	20+2D6	Vzácná 8
Dřevěná noha	8	Běžná
Lodní dalekohled	20	Vzácná 8

Zápasníci

Po celé Říši lze nalézt gladiátorské zápasy, kde zápasníci jsou nuceni bojovat v brutálních soubojích jeden proti druhému, často až na život a smrt, jen pro krvežíznivé potěšení přihlížejícího publika. V osadách obklopujících prokleté město lze nalézt spoustu zápasnických arén, od knajpy zvané Hrdlořezův útulek až po Černé zápasště, všude lze zaslechnout řinčení ocele. Na většině území Říše jsou tyto souboje postaveny mimo zákon, ale lid má o tento druh zábavy zájem, a tak mnoho ex-žoldnéřů, uprchlých trestanců a potulných rváčů vždy podplatí místní úřady a tento brutální sport žije dál.

Existuje tolik různých druhů zápasů, kolik existuje zápasišť. Od malých pěstních potýček ve starých stodolách nebo v zastrčené uličce až po velké konflikty mnoha dobře vyzbrojených bojovníků. Lze vydělat obrovské peníze v nezákonných sázkách, dokonce některé kupecké gildy se podílejí na organizaci tohoto gamblerství. V těch částech Říše, kde se právo méně uplatňuje, jako právě v okolí prokletého města, zápasy jsou větší, rozšířenější a také sázky jsou šílenější. Existuje mnoho různých druhů zápasníků: obrovští a brutální ogři, zběsilí a nebojácní trpasličí trolobijci, a dokonce i nešťastní lidé, kteří jsou prodáváni jako zápasníci, mají mnoho různých bojových stylů.

Každý druh zápasníka je snadno rozpoznatelný podle brnění a zbraní, které jsou stylizovány tak, aby připomínaly hlavní nepřátele Říše. Specialisté na blížké boj nosí na ramenou těžké pláty brnění, mohutné železné rukavice a těžké holenní brnění. Také nosí těžké helmy s rohy, které karikují bojovníky Chaosu, helmy s falešnými kly a šklebem napodobujícím orky či helmy ve stylu lebky připomínající nemrtvé. Tito bojovníci jako své zbraně typicky používají těžké cepy, rukavice s ostrými břity připomínajícími ghúli drápy či orčí sekery. Na druhé straně bývají lehce vybavení mrštní pronásledovatelé, kteří připomínají stylem volné formace ještěřích skinků nebo čarodějek temných elfů, a i jejich brnění a zbraně toto připomíná. Kromě helmy mívají jen velmi málo brnění a často používají dva lehké meče, kopí a síť nebo několik oštěpů. Na rozdíl od těžce oděných zápasníků, tito bojovníci používají taktiku 'udeř a uteč', využívají rychlost a mrštnost před brutální silou.

Nejobávanějším a nejrespektovanějším zápasníkem je král zápasníků — veterán mnoha zápasů, těžce zjizvený stroj na zabíjení, oděn v těžké brnění připomínající hrdiny Říše zašlých časů, ozdoben vavřínovým věncem, který je symbolem jeho postavení. Tito dynamičtí bojovníci mají přístup k mnoha zbraním, přičemž nejčastěji dávají přednost obouručním sekerám a mečům, kterým dokáží dokonale vládnout.

Drtivá většina ze zápasníků jsou otroci, kteří bojují 'pro obživu'. Tito nešťastníci ani neabsolují žádný

řádný výcvik, ale jsou často přímo posláni do zápasště, aby svou smrtí v zápasech proti zkušeným protivníkům rozehřáli publikum před těmi hlavními zápasy dne. Někteří z těch, kteří přežijí a dostatečně dlouho vítězí, si nakonec od svého pána vyslouží jako odměnu za jeho výdělků svobodu. I tak ale spousta těchto úspěšných zápasníků zůstává u zápasů, protože se většinou již nedokáže živit ničím jiným.

Ti výjimeční zápasníci, kteří na své svobodě odejdou, případně skupinka zápasníků, kterým se podaří utéci ze svého zajetí, vytvářejí gangy a nechávají se najmout na nebezpečnou práci, například jako průvodci těch, kteří se odváží prohledávat ruiny Mordheimu. Bojovníci v gangu zápasníků jsou velmi nebezpeční, ale také nejzkušenější bojovníci, které lze v ulicích prokletého města potkat.

Zápasníci bývají specialisty na boj v uzavřených prostorech s omezenými možnostmi manévrování, tak typickým prostředím úzkých uliček a ruin domů, což je činí velmi obávanými oponenty mezi ostatními gangy. Zápasníci jsou zkušení veteráni, pokrytí mnoha jizvami. Jejich těla bývají velmi svalnatá. Zápasníci také používají různé neobvyklé zbraně, avšak nenosí téměř žádné oblečení a jen výjimečně brnění.

Speciální pravidla

Osvobodte otroky! Zápasníci nenávidí otrokáře. Zápasníci nikdy neprodají zajatce otrokářům. Místo toho, pokud gang zápasníků zajme nějaký model, může ho poslat do arény, aby bojoval o svou svobodu.

V aréně se zajatec utká proti jednomu hrdinovi z gangu zápasníků vybraného jeho hráčem. Pokud zvítězí zápasník, gang získá veškeré vybavení zajatce a obecnostvo zvednutím palce rozhodne o osudu poraženého. Hodte D6. Na výsledek 1 si diváci vyžádali zajatcovu smrt a hrdina je zabit. V opačném případě je zajatý hrdina v hadrech vyhozen na okraji Hrdlořezova útulku a může se poté vrátit ke svému gangu. Pokud počet zkušeností vítězného zápasníka nebyl vyšší o více jak 9, než počet zkušeností zajatce, získává zápasník +2 zkušenosti navíc. Gang zápasníků utrhne za vstupné na zápas 4D6 zlaťáků. Pokud prohraje zápasník, musí si hodit na tabulku vážných zranění (výsledky 61 a 65 počítejte jako úplné uzdravení). Zajatec si vybojoval svobodu a získá +2 body zkušeností navíc.

Zápasníci: Hrdinové si mohou vybrat schopnost *Zápasník* i v případě, že již tuto schopnost jiný hrdina má aniž by byly v gangu alespoň čtyři jiné schopnosti ze stejné tabulky.

Námezdní bojovníci. Zápasníci mohou najímat všechny námezdní bojovníky s výjimkou všech elfů, kteří se odmítají spolčit s takovou spodinou a ogry, kteří nesnesou konkurenci uvnitř gangu.

Výběž bojovníků

Gang zápasníků musí být tvořen minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 15.

Král zápasníků: Každá družina musí mít jednoho krále. Ani více, ani méně!

Trolobijce: Gang může mít maximálně jednoho trolobijce.

Veterán: Gang může mít maximálně 2 veterány.

Ogr: Gang může obsahovat maximálně jednoho ogra.

Zápasníci: Gang může obsahovat libovolné množství zápasníků.

Stíhači: Gang může obsahovat až 5 stíhačů.

Počáteční zkušenosti

Král začíná s 20 body zkušenosti.

Trolobijce začíná s 6 body zkušenosti.

Veteráni začíná s 11 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.

Tabulka schopnosti zápasníků

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Král	✓			✓	✓	✓
Trolobijce	✓			✓		✓
Veterán	✓			✓	✓	✓

Vybavení zápasníků

Vybavení zápasníků

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl
Řemdih.....	7 zl
Cep.....	10 zl.
Trojzubec.....	17 zl.
Rukavice s hřeby.....	12 zl.

Brnění

Helma	10 zl.
Lehké brnění.....	20 zl
Štít.....	5 zl.

Výbava z arény *

Orčí styl boje	
Helma/Sekera/Štít.....	15 zl.

Nemrtvý styl boje

Helma/Rukavice s hřeby/Meč.....	25 zl.
---------------------------------	--------

Říšský styl boje

Helma/Obouruční zbraň/Lehké brnění.....	40 zl.
---	--------

Styl boje Chaosu

Helma/Cep nebo řemdih a štít/Lehké brnění.....	35 zl.
--	--------

Vybavení stíhačů

Zbraně pro boj z blízka a vrhací zbraně

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Meč.....	10 zl.
Kopí.....	7 zl.
Trojzubec.....	17 zl.
Oštěpy.....	9 zl

Rozličné vybavení

Sít.....	5 zl
----------	------

Brnění

Puklěř.....	5 zl.
-------------	-------

Výbava z arény *

Skinčí styl boje	
Helma/Trojzubec /	
Sít nebo puklěř nebo oštěpy.....	25 zl.

Styl boje elfích čarodějek

Helma/2×meč nebo kopí a sít.....	22 zl.
----------------------------------	--------

* - Výbava z arény je osobní záležitostí každého zápasníka. Tuto výbavu můžete pořídit pouze při sestavování gangu, nebo nákupu nových hrdinů, nebo skupin pomocníků. Zápasník se této výbavy dobrovolně nikdy nezbaví.

Vybavení ogrů a trolobjců

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Palice.....	3 zl.
Kladivo/palcát.....	5 zl.
Sekera.....	5 zl.
Trpasličí sekera**	15 zl.
Meč.....	10 zl.
Cep.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl

** - pouze trolobjce

Brnění

Helma***	10 zl
Lehké brnění***	20 zl

*** - pouze ogr

1 Král

75 zlatáků

Král zápasníků je velitelem gangu. Jeho pověst hovoří o zkušeném bojovníkovi, schopném udivovat obecnostvo jak předváděním svého svalnatého těla, tak krvavými vítězstvími v arénách. Dokázal vykoupit nebo osvobodit z otroctví dostatek dalších zápasníků, s kterými založil tento gang. Je to nejchytřejší a nejodolnější zápasník, ochotný se porvat o své vůdcovství s každým, kdo by si ho nárokoval.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Král	4	4	3	4	3	1	4	2	8

Vybavení: Král může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro zápasníky.

Speciální pravidla

Velitel: Jakýkoliv model gangu do 6 palců od krále může použít jeho Morálku (Ld) pro testy na morálku.

0-1 Trolobijce

50 zlatáků

Trolobijci jsou členové morbidního trpasličího kultu posedlého hledáním hrdinské smrti v boji. Poté, co spáchal nějaký hrozný čin či se jinak provinil, opustí svůj domov a vydá se bojovat proti nepřátelům trpaslíků. Trolobijci jsou nebezpeční jedinci — násilníci a psychopati. Na druhé straně je jen málo lepších bojovníků a tak není divu, že poměrně často lze v zápasnických arénách spatřit jednoho či více trolobijců. Neustálý boj proti nejtvrdším veteránům a také rozličným monstrům pro některé trolobijce znamená nový domov.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Trolobijce	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Vybavení: Trolobijce může být vybaven ze seznamu vybavení pro ogry a trolobijce. Trolobijci nikdy nepoužívají žádné druhy brnění.

Schopnosti: Trolobijce má přístup k speciálním schopnostem trolobijců (viz. schopnosti námezdého bojovníka trolobijce).

Speciální pravidla

Zavalitý: Díky své tělesné konstrukci prchají trpaslíci o vzdálenost 2D6-1“.

Rozhodný: Trpaslíky jen tak něco nevyvede z rovnováhy, proto mohou běžet i když jsou do 8“ od nepřítele.

Přání smrti: Trolobijce hledá hrdinskou smrt v souboji. Trolobijce je imunní na veškerou psychologii a nikdy si nemusí házet test na osamocení v souboji.

Těžko zabít: Trpasličí trolobijci jsou velmi odolní a vyřadit z boje je lze pouze, když na hodů na vyřazení padne 6. Pokud padne 5, trolobijce je pouze *omráčen*.

Tvrdá hlava: Trpasličí trolobijci ignorují speciální pravidlo pro kladiva a palcáty, není tak snadné je omráčit.

0-2 Veteráni

40 zlatáků

Zápasníci-veteráni jsou zkušenými bojovníky, kteří dohlížejí na vykonávání příkazů svého krále. Tito muži dohlížejí na to, že gang drží pohromadě a je loajální vůči svému veliteli.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Veterán	4	4	3	4	3	1	3	1	7

Výbava: Veterán může být vybaven ze seznamu vybavení pro zápasníky.



Bomocníci

Zápasníci

30 zlatáků

Zápasníci jsou specialisté na boj na blízko, bývají vybaveni rozličnými speciálními zbraněmi a jejich služby ocení každý gang. Což teprve gang složený ze samých zápasníků!

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Zápasníci	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Výbava: Zápasník může být vybaven ze seznamu vybavení pro zápasníky.

0-5 Stíhači

30 zlatáků

Stíhači jsou specialisté na bojová umění, obvykle nasazovaní na začátku představení, aby rozehráli publikum. Jejich způsob boje je založen na rychlém pohybu, proto tito bojovníci bývají jen lehce vyzbrojeni, obvykle trojzubci, sítěmi a oštěpy. Tento způsob boje pochází z dávných časů, kdy v Tilei byly slavné gladiátorské zápasy v kamenných arénách oficiální zábavou, kterou často shlížela i šlechta v čele s vládci této země.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Stíhač	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Stíhači mohou být vybaveni zbraněmi z tabulky stíhačů.

Speciální pravidla

Uhnutí: Stíhači jsou mrštní a ohební a jsou trénováni uskočit napadení těžce oděného zápasníka. Pokud je stíhač napadán, může se pokusit uhnout napadení: při úspěšném testu na Iniciativu (I) se tak zdařilo a napadení je považováno za nepovedené.

Výcvik ve zbrani. Díky dobrému výcviku mohou stíhači používat ke kopí místo štítu síť.

0-1 Ogr (podstavec 40x40mm)

160 zlatáků

Zápasníci-ogři bývají asi nejvíce obávanými soupeři v arénách. Masivní a divocí bojovníci bývají často posíláni do boje proti chyceným stvůrám, jako jsou trolové či jiné, ještě strašnější stvoření.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ogr	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Výbava: Ogr může být vybaven se seznamu vybavení pro ogry a trolobijce.

Speciální pravidla

Strach: Ogři způsobují *strach* a zároveň jsou sami na strach imunní.

Velcí: Ogři se řídí pravidly pro velké cíle.

Natvrdlí: Ačkoliv ogři dokáží získávat zkušenosti a zlepšovat se, nejedná se o moc chytré tvory. Ogři proto získávají postupy dvakrát pomaleji než ostatní, tedy ogr potřebuje nasbírat dvakrát tolik zkušenosti, aby si mohl házet na postup. Bude tedy mít postupy, když nasbírá 4 a 10 bodů zkušenosti. Pokud získá ogr 10 zkušeností, další už mu nepřibývají.

Nedůvěryhodní: Ogři jsou nevyzpytatelná stvoření, kterým není radno plně důvěřovat. Proto jej ani zápasníci nikdy nevezmou mezi hrdiny. Pokud při postupu ogra padne možnost Ten chlapík má talent, hod přehod'te.



Speciální schopnosti zápasníků

Silné paže

Zápasník bojující s cepem si v kole, ve kterém již ztratil bonus k Síle (S) za tuto zbraň, počítá nový bonus k Síle (S) +1 po zbytek souboje.

Mistr řemdihu

Zápasník může ignorovat pravidlo *obtížné ovládní* u řemdihu, což mu dovoluje kombinovat zajímavé druhy vybavení, např. řemdih s puklěmem, či dokonce řemdih s druhým řemdihem.

Veterán

Zápasník již má spoustu bojů za sebou, setkal se i s nejtodivnějšími monstry a ocitl se i v situaci, kdy byl zahnán do rohu, z kterého nebylo cesty ven. Byl tak blízko smrti v tolika případech, že se stal velmi klidným a žádné nebezpečí ho nerozruší. Zápasník je imunní na veškerou psychologii.

Povalení

Namísto normálního *napadení* se může zápasník pokusit oponenta povalit na zem a ušetřit mu jednu tvrdou ránu do žaludku. Namísto normálních útoků bude mít zápasník jeden útok s bonusem +1 k zasažení, +1 k síle, útok nemůže využít žádné speciální bonusy a pravidla pro zbraně, ale způsobuje kritické zranění na 5+.

Síla vůle

Když zápasník ztratí poslední život a je *vyřazen z boje*, hodí si test na Odolnost (T), a pokud se test zdaří, může pokračovat v boji, jako by měl ještě jeden život. Nicméně na konci každé další fáze boje si musí testovat na Odolnost (T) znovu s postihem -1 za každou následující fázi. Jakmile neuspěje, je *vyřazen ze hry* na dobro, stejně tak pokud je *vyřazen ze hry* podruhé.

Speciální vybavení zápasníků

Trojzubec

17 zl.

vzácný 7

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla

Útočí první. Stejně jako kopí útočí trojzubce při napadení vždy první.

Parírování. Trojzubcem je možné parírovat.

Obtížné ovládní. Trojzubec je možné používat pouze v kombinaci se štítem, puklěmem, nebo sítí.

Rukavice s břehy

12 zl.

běžná

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla

Pěstní štít. Rukavice je zbraň, která zároveň funguje jako puklěš. Může tedy parírovat, avšak na rozdíl od meče nemá na parírování postih, pokud je na vedlejší ruce.

Oštěp

9 zl

běžný

Dosah: 10"

Síla: 3

Speciální pravidla

Vrhací zbraň. Oštěp je vrhací zbraň a jako taková nedává postih ke střelbě za pohyb a dlouhou vzdálenost.

Sít

5 zl.

vzácná 7

Dosah: 2x síla uživatele v palcích

Síla: -

Speciální pravidla

Gladiátorská síť. Síť zabírá jednu ruku. Sítí může zápasník provést jeden zvláštní útok, na který se nevztahuje postih za vedlejší ruku. Tento útok je proveden jako úplně první před všemi útoky všech zúčastněných. Pokud je hod na zásah sítí úspěšný, má zasažený postih -1 na zásah na všechny své útoky v tomto kole. Síť není možné použít ve fázi, kdy bojovník vstal po té, co byl sražen.

Předbítevní část

V předbítevní části hráči porovnají hodnocení gangu (viz. hodnocení gangu str. 28), vyberou scénář potyčky a zjistí, zda nastupují hrdinové se starým válečným zraněním (viz. vážná zranění str. 82).

Výběž scénáře

1. Hráč s nižším hodnocením gangu hodí dvěma kostkami a podle tabulky scénářů zjistí, který scénář se bude hrát. Pokud je určen scénář, který obsahuje útočnicka a obránce, tento hráč si může vybrat, kým ve hře bude.

2. Pro všechny bojovníky z obou gangů, kteří mají stará bojová zranění, hodte kostkou a zjistěte, zda se zúčastní této bitvy či nikoliv.

3. Rozestavte terén a gangy podle pravidel uvedených u příslušného scénáře. Čím více budov, tím lépe, takže

pokud možno použijte všechnen terén, který máte k dispozici.

Tabulka scénářů

2D6 Výsledek

2	Hráč s nižším hodnocením si může vybrat scénář.
3	Scénář 5: Pouliční boj
4	Scénář 7: Ukrytý poklad
5	Scénář 3: Honba za chaotitem
6	Scénář 8: Okupace
7	Scénář 2: Šarvátka
8	Scénář 4: Proražení
9	Scénář 9: Překvapivý útok
10	Scénář 6: Náhodné setkání
11	Scénář 1: Obrana naleziště
12	Hráč s nižším hodnocením si může vybrat scénář.

Scénář 1: Obrana naleziště

Občas gang nalezne budovu s hromadou vrásnivce či jiným pokladem. Netrvá dlouho a jiný gang jej napadne, aby poklad získal pro sebe. To většinou vede ke konfliktu, protože málokdo se vzdá získaného bohatství snadno.

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm). První budova by měla být umístěna doprostřed stolu, cílem scénáře je ovládnutí této budovy.

Gangy

Hráč s nižším počtem modelů je automaticky obráncem. Pokud mají obě strany stejně, hodte kostkou kdo bude obráncem a kdo útočником. Obránce rozestaví své modely jako první — uvnitř cílové budovy a v okolí 4“ kolem ní. Poté rozestaví své modely útočnick — do 4“ od okraje hrací plochy. Jeho modely mohou přicházet z různých stran.

Začátek potyčky

Útočnick má první kolo.

Ukončení hry

Pokud na konci obráncova kola má útočnick více stojících modelů uvnitř cílové budovy a v okolí 4 palců kolem ní než obránce, útočnick zvítězil. Případně hra končí, když jeden z gangů nezvládne hod na prohru.

Zkušenosti

+1 přežít: Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce: Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti. *+1 za vyřazení soupeře:* Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

Vrásnivce

Jeden úlomek vrásnivce získá každý hrdina obou gangů, který se na konci hry nachází uvnitř budovy. Maximum je tři úlomky pro každý gang.

Scénář 2: Šarvátko

V rozlehlých ruinách města Mordheim je vždy možnost, že gang narazí na rivaly. Občas se sice stane, že skupinky se vyhnou bez boje, mnohem častěji ovšem dojde v rozvalinách ke rvačce. Pokud se podaří soupeře vytlačit, gang získá větší prostor, na kterém může hledat chaotit.

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí, kdo se rozestavuje první. Poté takto zvolený hráč rozestaví své modely na té straně stolu, kterou si vybral, maximálně do 8 palců od okraje. Poté jeho oponent rozestaví své modely do 8 palců od protějšího okraje stolu. Modely rozmísťujte na úrovni země.

Scénář 3: Honba za chaotitem

Mordheim je poset nespočítelným množstvím úlomků drahocenného chaotitu. Je běžné, že dva gangy na sebe narazí a pouze boj rozhodne, kdo sesbírá cennou kořist. V tomto scénáři na sebe narazí dva gangy, které prozkoumávají ruiny skladiště, krypty, svatyně či jiné potenciálně bohaté stavby.

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Speciální pravidla

Po rozmístění terénu umístíte D₃₊₁ žetonů představujících úlomky chaotitu na hrací plochu. Hráči se střídají při umísťování žetonů. Hodte kostkou, kdo bude začínat. Žetony musí být umístěny více jak 10 palců od kraje stolu a alespoň 6 palců navzájem od sebe. Všimněte si prosím, že žetony jsou rozmísťovány před tím, než se rozhoduje, kdo bude hrát na jaké straně stolu. Bojovníci seberou úlomek způsobem, že se pohnou tak, aby se dotýkali žetonu. Bojovník může nést několik úlomků bez jakéhokoliv postihu k pohybu. Bojovník nemůže předat úlomky jinému bojovníkovi. Pokud je bojovník s úlomky vyřazen z boje, položte žetony na místo, kde padl.

Začátek hry

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, začíná.

Ukončení hry

V momentu, kdy jeden z gangů neprošel testem prohry, hra končí.

Zkušenosti

+1 přežití: Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce: Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení soupeře: Hrdina získá +1 bod zkušenosti

za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí, kdo se rozestavuje první. Poté takto zvolený hráč rozestaví své modely na té straně stolu, kterou si vybral, a maximálně do 4 palců od okraje. Poté jeho oponent rozestaví své modely do 4 palců od protějšího okraje stolu. Modely rozmísťujte na úrovni země.

Začátek hry

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, začíná.

Ukončení hry

V momentu, kdy jeden z gangů neprošel testem prohry, hra končí.

Zkušenosti

+1 přežití: Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti. +1 vítězný vůdce: Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti.

+1 za úlomek: Každý hrdina nebo pomocník nesoucí na konci bitvy úlomky získá +1 bod zkušenosti za každý úlomek.

+1 za vyřazení soupeře: Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

Chaotit

Každý úlomek, který mají bojovníci na konci bitvy, získává gang, ke kterému bojovníci patří.

Scénář 4: Proražení

Když se rozkřiknou zprávy o novém nalezišti úlomků, gangy se vydají na výpravy získat bohatství. Často se jim ale postaví někdo do cesty a snaží se zablokovat jejich průchod svým územím.

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí stranu stolu, na které se rozmístí útočník. Útočník rozestaví své modely jako první a to maximálně do 8 palců od svého okraje stolu. Obránce se rozmístí kdekoli na stole tak, aby byl vzdálen alespoň 14 palců od protivnickových modelů. Modely umístíte na úrovni země.

Začátek hry

Útočník má první kolo.

Scénář 5: Bouliční boj

Terén

Rozmístíte budovy tak, aby tvořily jednu ulici, bez mezer mezi budovami podél ulice. Za těmito budovami jsou neprostupné ruiny, budovy se ovšem ještě dají prolézt. Jediná cesta skrz je touto ulicí. Ulice může zatáčet a klikatit se. Ulice by neměla být příliš úzká, může však obsahovat zúžení v některých místech. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí, kdo se rozestavuje první. Modely jsou rozestaveny v šesti palcích na příslušném konci ulice na úrovni země.

Speciální pravidla

Gang se nemůže dobrovolně obrátit a opustit bojiště tou stranou, z které začínal.

Ukončení hry

V momentu, kdy jeden z gangů neprošel testem prohry, hra končí. Pokud útočník dokáže dovést dva nebo více stojících modelů, které byly vysazeny 8“ od útočnickovy strany do 2 palců okraje obráncovy strany stolu, prorazil obranu a zvítězil.

Zkušenosti

+1 přežít: Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce: Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení soupeře: Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

+1 za proražení: Každý model, který prorazil obranu, získává +1 bod zkušenosti. Pokud je model pomocníkem, pak celá skupinka získává +1 bod.

Začátek hry

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, začíná.

Ukončení hry

Když jeden z gangů úspěšně dovede všechny své (zbývající) modely ven z ulice protivnickovou stranou, zvítězil. Případně hra končí v okamžiku, kdy jeden z gangů neprošel testem prohry.

Zkušenosti

+1 přežít: Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce: Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení soupeře: Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

+1 únik: První hrdina z jednoho z gangů (ne z obou!), který opustí bojiště protivnickovou stranou, získává +1 bod zkušenosti.



Scénář 6: Náhodné setkání

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí, kdo se rozestavuje první. Poté takto zvolený hráč rozestaví své modely v prostoru libovolné čtvrtiny stolu. Druhý gang rozestavuje své modely poté v protilehlé čtvrtině, ovšem žádný z jeho modelů nesmí být blíže jak 14 palců k nepřátelským modelům. Modely rozmístíte na úrovni země.

Začátek hry

Oba hráči hodí kostkou a přičte Iniciativu (I) svého vůdce. Hráč s vyšším výsledkem začíná.

Speciální pravidla

Každý z gangů nese D3 úloмокů vrásnivce na začátku bitvy. Poznamenejte si, kolik úloмокů který gang má.

Scénář 7: Ukrytý poklad

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí, kdo se rozestavuje první. Poté takto zvolený hráč rozestaví své modely na té straně stolu, kterou si vybral, maximálně do 4 palců od okraje. Poté jeho oponent rozestaví své modely do 4 palců od protějšího okraje stolu. Modely rozmístíte na úrovni země.

Speciální pravidla

Všichni bojovníci (ne zvířata!) v obou z gangů ví, po čem pátrají a musí prohledávat budovy. Na začátku hry vyberte D3+2 budov, ve kterých bude možné hledat poklad. Tyto budovy musí být vybírány od středu stolu. Do každé z těchto budov umístíte jeden žeton představující poklad. Když se bojovník poprvé dotkne žetonu, hodte 2D6. Pokud padlo 12, bojovník našel poklad.

Pokud doposud nepadlo 12 a již zbývá poslední žeton k prozkoumání, poklad bude automaticky zde. Po nalezení pokladu jej musí model dopravit ke své straně stolu. Model se s truhlou může pohybovat 3". Pokud nesou truhlu dva, mohou se pohybovat 6" dohromady. Pokud model nesoucí poklad je *vyřazen z boje*, poklad je umístěn na místo, kde model padnul. Jakýkoliv jiný model velikosti člověka pak může poklad zvednout (musí se dostat podstavcem do kontaktu s pokladem) a nést jej.

Ukončení hry

V momentu, kdy jeden z gangů neprošel testem prohry, hra končí.

Zkušenosti

+1 přežít. Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení soupeře. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

Vrásnivce

Každý z gangů získá tolik úloмокů, kolik hodil na začátku bitvy, minus počet svých hrdinů, kteří byli vyřazeni z boje (až na minimum nula úloмокů). Navíc každý z gangů získá tolik úloмокů, kolik vyřadil z boje soupeřových hrdinů, až na maximum tolika úloмокů, kolik hodil soupeř na začátku hry.

Poklad

Ten gang, který drží truhlici na konci bitvy, po hře prozkoumá, co v ní našel. Na každý předmět v následující tabulce se hází, zda byl v truhlic přítomen (kromě zlatáků, které tam jsou automaticky). Tedy truhlice může obsahovat velmi cenný poklad, ale může se i stát, že riskujete smrt jen pro tři zlatáky!

Předmět Potřebný výsledek hodu

3D6 zlatáků	Automaticky
D3 úlomků chaotitu	5+
Lehké brnění	4+
Meč	3+
D3 šperků, 10 zl. za každý	5+

Začátek hry

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, začíná.

Ukončení hry

V momentu, kdy jeden z gangů odnese poklad do bezpečí (ven ze stolu svou stranou) nebo jeden z gangů neprojde testem prohry, hra končí. Vítěz získává truhlici s pokladem.

Zkušenosti

+1 přežít. Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení soupeře. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

+2 za vynesení truhlice. Pokud hrdina vynesl truhlici ze stolu, získává +1 bod zkušenosti navíc.

Scénář 8: Ožupace

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, určí, kdo se rozestavuje první. Poté takto zvolený hráč rozestaví své modely na té straně stolu, kterou si vybral, maximálně do 4 palců od okraje. Poté jeho oponent rozestaví své modely do 4 palců od protějšího okraje stolu. Rozmísťujte modely na úrovni země.

Začátek hry

Oba hráči hodí kostkou. Ten, kterému padlo vyšší číslo, začíná.

Speciální pravidla

Cílem je obsadit D3+2 budov na hrací ploše. Označte tyto budovy, začněte budovou nejvíce uprostřed plochy a pokračujte k nejbližší budově a tak dále.

Scénář 9: Překvapivý útok

Terén

Hráči se střídají a umísťují po jednom kousku terénu na hrací plochu. Doporučujeme, aby hrací plocha měřila 4 krát 4 stopy (stopa je cca 30 cm).

Gangy

Obránce hodí D6 pro každého svého hrdinu a pro každou svou skupinku pomocníků (v pořadí, jaké si zvolí). Na 1-3 se tito nacházejí někde mimo bojiště do boje se připojí později. Na 4-6 jsou rozmístěni na stole na začátku hry. Na stole bude alespoň jeden hrdina nebo jedna skupinka pomocníků — pokud u všech hodů padlo 1-3, poslední testovaný hrdina nebo skupinka pomocníků budou rozmístěni na stole.

Obránce rozmísťí své modely na stole. Žádný model nesmí být blíže jak 6" k jinému modelu. Žádný model nesmí být blíže jak 8" ke kraji stolu. Útočník poté rozmísťí své modely na úrovni země do 4" od náhodně zvolené strany stolu — nejdříve určete, která strana stolu bude ve schématu odpovídat jedničce, poté hodte kostkou a výsledek určí příslušnou stranu stolu pro útočníka.

Začátek hry

Obránce má první kolo.

Budova je obsazena, pokud je v ní stojící model a není v ní žádný nepřátelský model.

Ukončení hry

Ve hře se neháze test na prohru, hra končí nejpozději po osmi kolech. Pokud jeden z gangů dobrovolně vzdal, protivník automaticky obsazuje všechny budovy.

Zkušenosti

+1 přežít. Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Vůdce gangu, který obsadil více budov, získává +1 bod zkušenosti. Pokud obsadily obě strany stejný počet budov, hra skončila remízou a žádný z vůdců nezískává tento bonus.

+1 za vyřazení soupeře. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

Speciální pravidla

Na začátku svého druhého kola se objeví zbytek gangu obránce na náhodně vybraném okraji stolu, což představuje návrat části gangu z výpravy do nedalekého okolí po té, co zaslechli zvuky potyčky. Posily přicházejí ze stejné strany a mohou již v tomto kole napadnout.

Ukončení hry

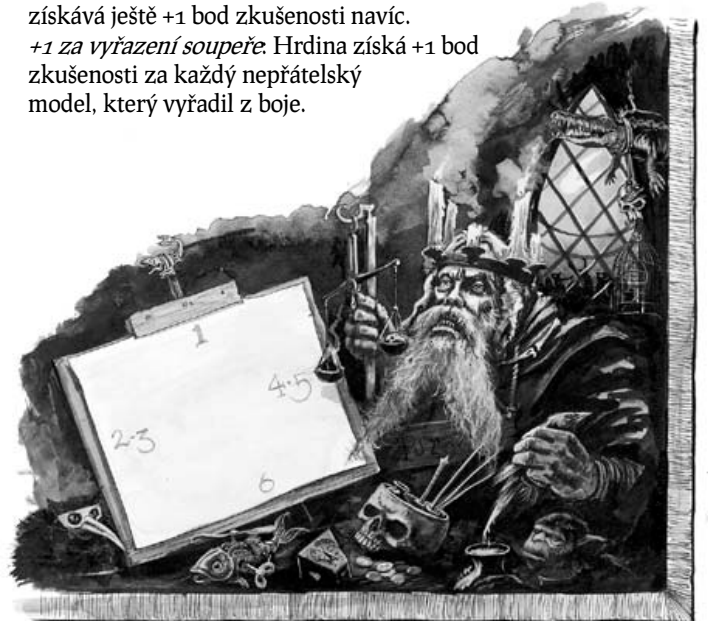
V momentu, kdy jeden z gangů neprošel testem prohry, hra končí. Ztráty pro test na prohru obránce se počítají z celkového počtu gangu.

Zkušenosti

+1 přežít. Každý hrdina nebo skupinka pomocníků, která přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Vůdce vítězného gangu získává +1 bod zkušenosti. Pokud byl vítězný vůdce obránce, získává ještě +1 bod zkušenosti navíc.

+1 za vyřazení soupeře. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.



Pobítevní část

Poté, co potyčka skončila, oba hráči absolvují následující sekvenci kroků. Všechny hody kostkou musíte provádět před očima vašeho soupeře nebo před jiným neutrálním soudcem.

1 – Zranění. Házejte na zranění a přežití hrdinů a pomocníků vyřazených ze hry během potyčky.

2 – Rozdělení zkušeností. Hrdinové a skupiny pomocníků získávají zkušenosti za přežití (viz. jednotlivé scénáře).

3 – Prohledávání. Hod'te na Tabulku prohledávání a zjistěte, kolik vrásnivců gang při prohledávání našel.

4 – Prodej vrásnivců. Vrásnivce je možné prodat pouze jednou za pobítevní část.

5 – Zjistěte dostupnost veteránů. Hod'te 2D6 a zjistěte, kolik máte k dispozici zkušeností, které můžete využít pro najímání veteránů.

6 – Hledání Dramatis Personae. Hrdinové se mohou vypravit hledat věhlasné osobnosti namísto shánění vzácných předmětů.

7 – Shánění vzácných předmětů. Každý hrdina se může pokusit sehnat jeden vzácný předmět. Sehnání předmět je umístěn do pokladnice gangu.

8 – Nájem nových rekrutů a nákup. Noví rekruti jsou vždy vybaveni svojí osobní dýkou. Nákup může být proveden několikrát a v libovolném pořadí. Nově najmutí rekruti nemohou shánět vzácné předměty.

9 – Přerozdělení vybavení. Libovolně přerozdělte vybavení členů gangu v rámci pravidel pro skupiny pomocníků atd.

10 – Přepočítejte hodnocení gangu



Vážná zranění a smrt

Jako první krok po každé potyčce je zjištění, kteří pomocníci nebo hrdinové byli zranění, případně kteří v důsledku boje zemřeli. U hrdinů i pomocníků se zjišťuje vážné zranění rozdílně.

Pomocníci a vážná zranění

Hod'te D6 za každého pomocníka, který byl v potyčce *vyřazen z boje*. V případě, že padne 1-2, byl pomocník zabit, zemřel na následky zranění, nebo byl tak zmrzačen, že už se dále žádných potyček nezúčastní. Vyškrtněte tohoto bojovníka z gangu.

Velcí pomocníci, jako jsou ogři, krysí ogři a kislevští medvědi neumírají tak snadno, jako obyčejní lidé. Proto při hodu na vyřazení za tyto pomocníky postupujte jako při hodu na vyřazení hrdinů (viz níže). Hody 36-66 počítejte jako úplné uzdravení.

Hrdinové a vážná zranění

Pokud byl hrdina ve hře *vyřazen z boje*, podle Tabulky vážných zranění hrdinů určíte rozsah jeho zranění. Hod'te dvěma kostkami (před hodem určete, která kostka bude představovat desítky a která jednotky) a porovnejte výsledek s Tabulkou vážných zranění hrdinů (str.99).

Smrt bojovníka

Když je váš bojovník zabit (ať hrdina nebo pomocník), všechny jeho zbraně i další výbava jsou ztraceny. Toto pravidlo je velmi důležité — je dobré, aby ho všichni věděli již od začátku kampaně. Není možné přerozdělovat věci bojovníka, který je již mrtvý.

Smrt velitele

Pokud je zabit velitel gangu, žijící hrdina s nejvyšší Morálkou (Ld) přebere velení gangu. Okamžitě získá speciální schopnost *Velitel* (nicméně musí dále vybírat ze svých původních tabulek schopností) a může užívat vybavení určené pro velitele gangu. Pokud mají dva a více hrdinů stejnou nejvyšší Morálku, rozhoduje počet zkušeností. V případě shody rozhodněte náhodně.

Není možné najmout nového velitele gangu!

Výjimkou je gang nemrtvých, který si může pořídit nového upíra do svého vedení. Pokud na upíra nemá gang dost peněz, může vést zatím gang nekromant, který dočasně získá schopnost *Velitel*. Pokud gang nemá upíra ani nekromanta, kouzla, která přivedla již mrtvá těla k dalšímu životu, se rozplynou a gang se zhroutí na hromádku neškodných kostí. Jakmile do gangu přijde nový upír, nekromant musí předat velení jemu a ztratí tak velitelskou schopnost.

V případě smrti velitele Sigmarových sester a Kultu posedlých se nový velitel naučí ovládat magii případně

modlitby, které užíval jejich předchůdce. Při dalším postupu si místo hodu na postup mohou zvolit jedno náhodně vybrané kouzlo/modlitbu z příslušného seznamu. Jakmile se tak stane, počítají se jako kouzelníci/kněží se všemi příslušnými pravidly. Další postup již funguje klasicky.



Tabulka vážných zranění hrdinů

11–15 *Mrtev*. Hrdina podlehl zraněním a jeho tělo zůstalo opuštěno někde v uličkách. Jeho výstroj i výstroj je ztracena. Odstraňte hrdinu z rozpisu.

16–21 *Více zranění*. Hrdina není mrtev, ale utržil mnoho ran. Hod'te pro něj ještě D6-krát na této tabulce; přehod'te výsledky *Mrtev*, *Zajat* a další *Více zranění*.

22 *Poranění nohy*. Hrdinovi byla zlomena noha. Jeho pohyb (M) je od teď snížen o 1. Hrdina již nemůže používat schopnosti *sprint*, *skok*, *výskok*, *akrobat*.

23 *Poranění paže*. Hod'te kostkou: 1 = ruka musí být amputována, model může používat pouze jednu jednoruční zbraň, nemůže šplhat, nabíjet a používat schopnosti *mistr souboje*, *síť z oceli*, *mistr dvou zbraní*, *mistr čepelí*. 2–6 = lehké zranění, hrdina musí vynechat následující hru.

24 *Šílenství*. Hod'te kostkou. Na 1–3 se hrdina stává permanentně *tupým*, na 4–6 se stává permanentně *zběsilým*.

25 *Rozdrcené chodidlo*. Hod'te kostkou: 1 = hrdina již nemůže běhat a používat schopnosti *sprint*, *skok*, *výskok*, *akrobat*, může ale stále napadat dvojnásobnou rychlostí; 2–6 = hrdina musí vynechat příští hru.

26 *Poranění hrudi*. Hrdina byl vážně poraněn. Ač se uzdravil, zůstává ale oslaben, jeho Odolnost (T) je snížena o 1. Hrdina již nemůže používat schopnosti *nezdolný* a *odolný*.

31 *Slepý na jedno oko*. Bojovník přežil, avšak přišel o jedno oko. Hrdinovo Umění střelby (BS) se sníží o 1. Hrdina již nemůže používat schopnosti *ostříží zrak* a *čarostřelec*. Pokud po dalších bitvách hrdina přijde i o zbývající oko, musí opustit gang.

32 *Staré bojové zranění*. Hrdina se sice uzdravil, avšak jeho zranění se občas ozve. Před každou hrou hod'te kostkou, pokud padne 1, hrdina se jí nemůže zúčastnit.

33 *Poškozené nervy*. Hrdina má sníženou Iniciativu (I) o 1.

34 *Poranění ruky*. Hrdina je vážně poraněn na ruce, jeho Umění boje (WS) je sníženo o 1.

35 *Hluboká rána*. Hrdina se musí léčit a vynechá následující D3 her. Při uzdravování se nemůže účastnit žádných činností (jako např. hledání vzácných předmětů).

36 *Okraden*. Hrdina si z bitvy neodnesl žádné zranění, avšak přišel o všechny své zbraně, brnění i výbavu.

41–55 *Úplné uzdravení*. Bojovník se uzdravil ze zranění, které utržil v boji.

56 *Hořké nepřátelství*. Bojovník se vyléčil, avšak jeho zkušenost se odrazila tím, že bude nenávidět: (hod'te kostkou)

1–3 Model, který ho vyřadil z boje; pokud se jednalo o pomocníka, pak bude nenávidět velitele nepřátelského gangu.

4 Velitele nepřátelského gangu.

5 Celý nepřátelský gang.

6 Všechny gangy stejného typu jako nepřátelský gang.

61 *Zajat*. Když hrdina nabyl vědomí, zjistil, že byl zajat nepřátelským gangem. Za bojovníka může být vyžadováno výkupné stanovené únoscem nebo může být vyměněn za bojovníka zajatého druhou stranou. Zajatci mohou být prodáni do otroctví za D6x5 zlatáků.

Nemrtví mohou zajatce zajmout a získají tak zdarma novou živou mrtvolu (postupujte stejně jako u kouzla zmrtvýchvstání – viz nekromancie).

Kult posedlých může zajatce obětovat, jejich velitel pak získá 1 bod zkušenosti.

Zajatcům, za které je zapláceno výkupné anebo jsou vyměněni, zůstávají jejich zbraně, brnění a výbava. Pokud je bojovník prodán, zabít apod., jeho výstroj i výstroj zůstává únoscům.

62–63 *Otrlý*. Hrdina přežil a zvykl si na hrůzy, které se v Mordheimu objevují. Od nynějška se stává imunním na *strach*.

64 *Hrůzné jizvy*. Hrdina od nynějška působí strach.

65 *Prodán zápasníkům*. Hrdina se probudil v neslavných zápasistích Hrdlořezova útulku a musí bojovat proti zdatnému zápasníkovi. Pravidla pro zápasníky najdete v části popisující žoldnéře. Hod'te kostkou za každého bojovníka a přičtěte jeho Iniciativu (I). Větší výsledek napadá. Pokud bojovník prohraje, hod'te znovu na této tabulce, jestli zemře nebo bude zraněn (výsledky 11–35). Pokud nezemřel, je vyhozen ze zápasistě, přijde o všechny zbraně, brnění a výbavu a může se znovu připojit k gangu. Pokud bojovník vyhrál, získá 50 zlatáků, +2 body zkušenosti, zůstává mu veškerá výstroj i výstroj a může se znovu připojit k gangu.

66 *Přežil navzdory očekávání*. Válečník přežil a navíc si připisuje +1 bod zkušenosti.

Zkušenosti

Bojovníci získávají zkušenosti podle pokynů v jednotlivých scénářích.

Zkušenost za přežití dostávají všichni včetně těch, kteří byli v potyčce *vyřazení z boje*.

Skupiny pomocníků získávají zkušenosti vždy jako celá skupina, ne jednotlivě.

Zkušenost za vyřazení protivníka z boje získávají pouze hrdinové.

Vítězný velitel, který bojoval proti slabšímu gangu (rozdíl v hodnocení větší než 50) nezískává zkušenost za vítězství.

Slabší

Pokud hraje slabší gang proti silnějšímu, všichni hrdinové a skupiny pomocníků slabšího gangu získávají navíc zkušenost podle následující tabulky:

Rozdíl v hodnocení Bonus zkušenosti

0-50	-
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

Postup

Jak bojovníci získávají zkušenosti, proškrtáváte čtverečky. Pokud proškrtáváte čtvereček se silným okrajem, váš bojovník má nárok na postup. Hody na postup házejte v příslušné fázi pobitevní části, váš protivník vám bude dělat svědka. Skupiny pomocníků získávají postup vždy jako celá skupina — všichni ve skupině získávají příslušný postup.

Hod'te dvěma kostkami a výsledek porovnejte s příslušnou tabulkou.

Hrdinové

- 2-5 Nová schopnost. Vyberte si jednu ze schopností dostupných vašemu hrdinovi. Pokud je kouzelníkem, může si místo schopnosti hodit na nové kouzlo.
- 6 Hod'te znovu: 1-3 = +1 k Síle (S), 4-6 = +1 k Útokům (A).
- 7 Vyberte si +1 k WS nebo +1 k BS.
- 8 Hod'te znovu: 1-3 = +1 k Iniciativě (I), 4-6 = +1 k Morálce (Ld).
- 9 Hod'te znovu: 1-3 = +1 k Zraněním (W), 4-6 = +1 k Odolnosti (T).
- 10-12 Nová schopnost. Vyberte si jednu ze schopností dostupných vašemu hrdinovi. Pokud je kouzelníkem, může si místo schopnosti hodit na nové kouzlo.

Pomocníci

- 2-4 +1 k Iniciativě (I).
- 5 +1 k Síle (S).
- 6-7 vyberte si +1 k WS nebo +1 k BS.
- 8 +1 k Útokům (A).
- 9 +1 k Morálce (Ld).
- 10-12 Ten chlapík má talent. Jeden z vašich pomocníků se stane hrdinou. Pokud máte již maximální počet hrdinů, přehod'te. Nový hrdina zůstává stejným druhem pomocníka (např. ghúl je stále ghúlem), podléhá všem svým původním pravidlům a začíná s tolika body zkušenosti, kolik jich měl jako pomocník. Nový hrdina získá přístup k rozličnému vybavení, zbraně a brnění si však vybírá ze stejné tabulky jako předtím. Můžete si vybrat dvě z tabulek schopností dostupných vašim hrdinům pro svého nového hrdinu. Novopečený hrdina si může okamžitě hodit na tabulku postupu hrdinů.
- Pro zbylé pomocníky hod'te znovu na tuto tabulku, avšak přehod'te další výsledek 10-12.

Dřívější charakteristiky

Hrdinové: Charakteristiky různých druhů hrdinů nemohou překročit svoje maximum (viz. tabulka níže). Pokud je charakteristika na maximu a vy hodíte na její další zvýšení (nebo v případě možnosti výběru můžete zvýšit jen jednu z nich), můžete buď zvolit druhou možnost daného postupu, nebo hodit znovu. Pokud má hrdina již obě charakteristiky z dané skupiny na maximu, můžete si jednu libovolnou charakteristiku, kterou na maximu nemáte, vybrat, a tu zvýšit o 1.

Skupiny pomocníků: Pokud skupině pomocníků padne postup charakteristiky, která již byla zvýšena o 1, hod'te znovu. Pokud padne 6-7 a vy už máte jednu z možností zvýšenou, můžete hodit znovu, nebo si zvýšit druhou možnost. Pokud padne tento hod a již máte obě možné charakteristiky zvýšené, můžete si libovolně zvýšit jednu charakteristiku dle výběru.

V následující tabulce jsou maximální hodnoty charakteristik u jednotlivých ras, jakých mohou hrdinové dosáhnout. Vážná zranění, která trvale snižují některé charakteristiky snižují trvale také rasové maximum.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
člověk	4	6	6	4	4	3	6	4	9
elf	5	7	7	4	3	3	9	4	10
trpaslík	3	7	6	4	5	3	5	4	10
bestie	4	7	6	4	5	4	6	4	9
posedlý	6	8	0	6	6	4	7	5	10
upír	6	8	6	7	6	4	9	4	10
skaven	6	6	6	4	4	3	7	4	7
ghúl	5	5	2	4	5	3	5	5	7
ogr	6	6	5	5	5	5	6	5	9
půlčík	4	5	7	3	3	3	9	4	10

Schopnosti

Schopnosti jsou rozděleny do několika tabulek podle druhu (bojové, rychlostní, atd.). Pokud hrdinovi padne při postupu nová schopnost, může si vybrat jednu schopnost z tabulek, které jsou uvedeny pro jeho typ v rozpisu gangu.

Konkrétní schopnost, která už se v gangu vyskytuje, se může hrdina naučit až tehdy, jsou-li gangem vyčerpány alespoň 4 schopnosti z příslušné tabulky (bez ohledu na to, který model má kterou schopnost). Pokud je již v gangu tato schopnost dvakrát, může

být vybrána potřetí až bude v gangu 8 schopností z této tabulky. Jeden hrdina nemůže mít dvakrát jednu schopnost.

Hrdinové nemohou používat schopnosti v případě, že jsou *sražení*, nebo *omráčení*, pokud u schopnosti není napsáno jinak. Schopnosti, které se vztahují k pobitevní části nemůže hrdina použít, pokud byl v předchozí potyčce *vyřazen z boje*, pokud není u schopnosti napsáno jinak.

Tabulky schopností

Bojové schopnosti

Udeřit a zranit (strike to injure). Bojovník dokáže vést své zásahy s naprostou přesností. Přidejte +1 k hodům na vyřazení způsobeným tímto bojovníkem v boji na blízko.

Mistr souboje (combat master). Pokud model bojuje proti dvěma nebo více bojovníkům v souboji na blízko, získává +1 útok. Navíc je model imunní na test *paniky* v boji.

Trénink ve zbraní (weapons training). Bojovník s touto schopností prošel výcvikem v používání všech možných zbraní. Model může užívat jakoukoliv zbraň pro souboj zblízka včetně štítu a pukléře. Při nákupu není omezen seznamem, který je pro něj uveden v pravidlech jeho gangu.

Sít z oceli (web of steel). Málodko dosahuje umění boje tohoto bojovníka. V případě, že bojovník způsobil v boji zblízka kritické zranění, může si jeho účinek v příslušné tabulce přímo vybrat.

Šermíř (expert swordsman). Tento bojovník je expertem v šermířství. Pokud model bojuje s mečem, může v prvním kole boje zblízka, přehodit neúspěšné zásahy způsobené mečem. Schopnost se vztahuje pouze na meče, nebo plačící čepele, ne na obouruční meče, nebo jiné zbraně.

Úkrok (step aside). Bojovník má od přírody schopnost uhnout reflexivně přicházející ráně. Pro každé zranění způsobené modelem v souboji zblízka má model navíc speciální záchranný hod 5+. Tento hod není modifikován a je házen až po hodech na brnění.

Mistr pukléře. S touto schopností si může hrdina přičíst +1 k hodům na parírování pukléřem a navíc může pukléřem parírovat i hod 6 na zásah.

Mistr parírování. Mistr parírování může hlavní zbraň parírovat až dva útoky a zároveň nemá postih za parírování vedlejší zbraň.

Mistr dvou zbraní: Bojovník je zvláště vycvičen v boji se dvěma zbraněmi. Proto nemá postih -1 na zásah a zranění druhou zbraní.

Bojovný instinkt. Bojovník si nemusí házet test na Iniciativu (I), pokud chce napadnout bojovníka, kterého nevidí. Navíc tak může učinit do vzdálenosti 6“.

Pádná ruka. Pokud bojovník bojuje s kladivem, palcátem, nebo sekerou, může si v prvním kole boje zblízka přehodit nepovedené hody na zranění.

Mistr dlouhých zbraní. V případě, že je bojovník ve svém prvním kole boje napaden a drží kopí obouručně, má +1S (a tím pádem dává -2 od hodů na brnění), pokud má štít, počítá si +1 navíc k hodům na brnění. Pokud má bojovník halapartnu, útočí v jeho prvním kole souboje vždy první, stejně, jako by měl kopí.

Střelecké schopnosti

Rychlostřelba (quick shot). S lukem a všemi jeho variacemi může bojovník vystřelit dvakrát za kolo, pokud se nepohnul.

Pistolník (pistolier). Bojovník je expertem v používání všech druhů pistolí. Pokud je model vybaven párem pistolí (nebo párem samostřílů), smí vystřelit v jedné fázi střelby z obou pistolí najednou.

Obratný Bojovník má pevně zažitě postupy nabíjení pistole a díky tomu může v jednom kole nabít a vystřelit z pistole.

Ostřížší zrak (eagle eyes). Model může přidat +6“ k dosahu luků, ručnice, kuše, praku, opakovací kuše, nebo lovecké pušky (+3“ k poloviční vzdálenosti).

Znalec střeleckých zbraní (weapons expert). Bojovník byl vycvičen v užívání i těch nejneobvyklejších střeleckých zbraní. Model může užívat jakoukoliv střeleckou zbraň, není omezen seznamem, který je pro něj uveden v pravidlech jeho gangu.

Pohotový (nimble). Model se může ve stejném kole pohnout a vystřelit z kuše.

Čarostřelec (trick shooter). Bojovník dokáže bez problémů strefit střelnou zbraní (avšak ne prakem a vrhacími noži) každou šterbinu. Model při střelbě ignoruje postih za kryt.

Rychlé přebíjení. Model umí rychle nabíjet velké zbraně — může střílet každé kolo z ručnice a Hochlandské dlouhé pušky.

Vrhač nožů (knife-fighter). Bojovník je expertem v užívání vrhacích nožů a vrhacích hvězdic. Model může v jedné fázi střelby vrhnout až tři tyto zbraně a rozdělít hody mezi kterékoliv cíle v dosahu. Není možné použít v kombinaci se schopností Pořádný švih.

Pořádný švih. Hrdina si přičte 4“ k dosahu vrhacích zbraní a praku. Navíc u vrhacího vybavení (svěcená voda, zápalná bomba, síť) může hodit předmět až do vzdálenosti rovnající trojnásobku jeho Síly (S). Není možné použít v kombinaci se Vrhačem nožů a Dvojitou střelbou.

Lovec. Hrdina s touto schopností si počítá při střelbě s lukem, kuší, nebo ručnicí +1 na zásah na *velké cíle* a *zvířata*.

Dvojitá střelba. Bojovník vybavený opakovací kuší a prakem si nepočítá postih -1 na zásah, pokud střílí dvakrát. Navíc se před dvojitým výstřelem z praku může hýbat. Nelze používat v kombinaci s Pořádným švihem.

Akademické schopnosti

Jazyk boje (battle tongue). Tuto schopnost může mít jen vůdce — vycvičí svůj gang k užívání krátkých rozkazů: takto se prodlouží jeho vůdcovská schopnost o 6 palců. Nemrtví nemohou použít tuto schopnost.

Čáry (sorcery). Tuto schopnost může použít pouze model schopný sesílat kouzla: dává mu +1 pro hody na seslání kouzla. Knězi lovců čarodějnic a Sigmarovy sestry nemohou použít tuto schopnost.

Znalec poměrů (streetwise). Bojovník má dobré kontakty a ví, kde shánět vzácné předměty. Model si při obchodování může přičíst +2 pro hod, jestli je daná věc k máni.

Smlouvání (haggle). Bojovník zná veškeré triky, jak smlouvat s obchodníkem o ceně. Model může při nakupování (fázi obchodování) odečíst 2D6 zlatáků od ceny jednoho kupovaného předmětu (minimální cena je vždy 1 zlaták).

Tajemství kouzel (arcane lore). Knězi, lovcí čarodějnic a Sigmarovy sestry a upíři nemohou použít tuto schopnost. Model s knihou kouzel a touto schopností se může naučit nižší magii.

Hledač vrásnivců (wyrdstone hunter). Bojovník dokáže velmi dobře nacházet schované kousky vrásnivce. Pokud se tento hrdina účastní prozkoumávání, můžete jednu kostku přehodit. Druhý výsledek platí.

Čaroděj válečník (warrior wizard). Schopnost může být použita pouze modely schopnými sesílat kouzla, kterým umožní užívat magii i když mají na sobě brnění.

Psovod Hrdina s touto schopností si může pořídit až dva psy, kterým může poskytovat svoji Morálku (Ld) do 12“. Tyto psy si může koupit za cenu 20 zl., a zároveň si při jejich pořizování nemusí házet na dostupnost. Psi tohoto hrdiny se nepočítají do maximálního počtu členů gangu.

Jezdectví: (např. Jezdectví na koni). S touto schopností si jezdec v sedle nemusí testovat na splašení (viz. pravidla pro jízdní zvířata). Bojovník s touto schopností si může vybírat ze seznamu Speciálních jezdeckých schopností (viz. pravidla pro jízdní zvířata).

Písař (scribe). Kouzelník má přirozený talent k psaní a výrobě svitků. Model se schopností sesílat kouzla, nebo užívat modlitby si může vzít tuto schopnost. Před bitvou pak může dvě kouzla přepsat na svitek. Když se pak tento model pokouší seslat kouzlo v boji, může si k hodu na seslání přičíst +2. Když je svitek použit, rozpadne se v prach a není dále použitelný. Není možné si jedno kouzlo napsat dvakrát. Svitky nemohou být skladovány mezi bitvami.

Magické nadání (magical aptitude). Tuto schopnost smí mít pouze model schopný sesílat kouzla (ne modlitby). Pokud kouzelník není v boji na blízko, může během jedné fáze střelby seslat dvě kouzla; před sesláním druhého kouzla však musí projít testem na Odolnost (T). Pokud postava uspěje, může okamžitě seslat druhé kouzlo (ne však to stejné). Pokud v testu neuspěje, nezvládla magické síly, seslání se nezdařilo a kouzelník je okamžitě *sražen*.

Sílové schopnosti

Drtivý úder (mighty blow). Bojovník dokáže užít své síly na maximum a tak při boji na blízko má model +1 k Síle (S) pro útok všemi hlavními zbraněmi, nebo pažemi (neplatí pro zbraň ve vedlejší ruce). Zvýšení síly však neovlivňuje hod na brnění.

Zápasník (pit fighter). Zápasník velmi dobře zná způsob boje ve stísněných prostorách zápasišť. Model má +1 k Umění boje (WS) a k Útokům (A), pokud bojuje uvnitř budov či zřícenin, nebo pokud je prodán zápasníkům při zjišťování zranění (viz. str. 83). Na začátku hry je dobré se dohodnout, které části terénu se počítají jako budovy a zříceniny pro předejítí pozdějším nejasnostem.

Nezломný (resilient). Odečtete -1 od síly zásahů způsobených tomuto modelu v boji na blízko. Hody na brnění nejsou touto schopností ovlivněny.

Hrůzu nahánějící (fearsome). Taková je pověst (i vzhled) bojovníka, že způsobuje *strach* a zároveň je natolik ostrý, že je vůči *strachu* sám imunní.

Silák (strongman). Model může užívat obouřuční zbraň bez postihu útočení jako poslední. Pro model s touto vlastností používejte standardní pravidla pro pořadí v boji i když má obouřuční zbraň.

Nezastavitelný (unstoppable charge). Takového bojovníka není téměř možné při napadení zastavit. Model má bonus +1 Útok (A) v kole, ve kterém napadl protivníka (tento bonus není kumulativní s napadením seskokem). Napadení tohoto hrdiny není možné přerušit.

Mohutný. Bojovník má díky dlouhodobému tréninku a dlouhodobému nošení zbroje mohutnou tělesnou konstituci. Díky tomu nemá mohutný bojovník postih k pohybu za nošení těžké zbroje a štítu zároveň. Navíc může používat rychlostní a zvláštní jezdecké schopnosti ve všech typech brnění.

Odolný. Hrdina s touto schopností ignoruje účinky kritického zranění na hod 3+. Navíc při hodu na vážná zranění v pobitevní části si hrdina všechna zranění (hody 22-35) na hod 5+ počítá jako *úplné uzdravení*.

Mocné rozmáchnutí. Bojovník používající řemdih, nebo cep si bonus k Síle za zbraň počítá i v druhé fázi boje.

Útok štítem. Pokud je hrdina vybaven štítem, může v kole, ve kterém napadal provést jeden zvláštní útok navíc. Hodte na zásah stejně jako u běžného útoku hlavní zbraní. Pokud byl zásah úspěšný, nemůže zasažený protivník v tomto kole útočit. Útok štítem není možné parírovat.

Rychlostní schopnosti

Skok (leap). Model může ve fázi pohybu navíc skočit D6 palců. Může jít a skočit, běžet a skočit, napadat se skokem, může ale skočit v jedné fázi pohybu pouze jednou. Skákající model může skokem přeskocit modely velikosti člověka (včetně nepřátel) a překážky do 2 palce bez postihu. Skok můžete použít i pro přeskocení přes nějakou díru — musíte to ovšem oznámit předtím, než hodíte, kolik model skočí. Pokud nedoskočil, spadnul dolů. Skok není možné použít v kombinaci se *sprintem*.

Sprint (sprint). Model může ztrojnásobit svůj pohyb pokud běží nebo napadá. Sprint není možné použít v kombinaci se *skokem*. Sprint není možné používat při šplhání.

Akrobat (acrobat). Bojovník je velmi pružný a hbitý. Model si může přehodit každý test na Iniciativu (I) při pohybu po římsách, při skákání z výšky, přes průrvy i při napadení seskokem. V případě pádu si odečítá -1 od síly pádu.

Rychlý reflex (lightning reflexes). Pokud je hrdina s touto schopností napaden, rozhoduje o pořadí útoků mezi ním a napadajícím Iniciativa (I).

Výskok (jump up). Pokud je model *sražen*, může se okamžitě postavit. Model může ignorovat veškeré výsledky *sražen* hodu na vyřazení, kromě případu, kdy je *sražen* pouze proto, že ho zachránila před *omráčením* helma, nebo pravidlo „*Necítí bolest*“.

Úhyb (dodge). Bojovník je velmi pozorný a mrštný, dokáže uhýbat střelám. Pokud je zasáhnut, hodte kostkou a na 4+ model střele uhnul. Házejte ihned, jak je hozen úspěšný zásah ze střelné zbraně, před hodem na zranění.

Horolezec (scale sheer surfaces). Model si při šplhání po zdech (nahoru i dolů) počítá šplhanou vzdálenost stejně jako pohyb po zemi. V případě že běží může tedy šplhat až dvojnásobek svého pohybu a nemusí přitom házet test na Iniciativu (I).

Mrštný. Bojovník si může v boji zblízka přidat +1 k Iniciativě (I).



Průjem

V příslušném kroku pobitevní fáze zjistíte, kolik jste našli úlomků vrásnivce. Hod'te D6 za každého hrdinu, který v bitvě nebyl *vyřazen z boje*. Tento hod reprezentuje jeho snahu v nalézání úlomků vrásnivce. Neházejte za hrdiny, kteří byli *vyřazeni z boje*, tito odpočívají v táboře a léčí svá zranění.

Pokud jste vyhráli poslední bitvu, hod'te jednou kostkou navíc. Součet všech padlých čísel konzultujte s tabulkou počtu nalezených úlomků, která vám ukáže, kolik úlomků vaši hrdinové našli.

Některé schopnosti, nebo předměty umožňují přehodit, nebo upravit hody kostek. Každý jednotlivý hod kostkou může být takto pozměněn pouze jednou.

Z hozených výsledků můžete vybrat maximálně 6 hodů, i když jste házeli sedmi nebo více kostkami.

Počet nalezených úlomků

Hod	Počet úlomků
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Stejná čísla

Pokud při hodu na kostkách padne nějaké číslo dvakrát nebo vícekrát, našli jste něco neobvyklého. Níže uvedená Tabulka neobvyklých míst uvádí, co jste ve kterých případech našli.

Pokud padne více skupin stejných čísel, můžete použít pouze jednu skupinu. Pokud padly skupiny o rozdílném počtu stejných čísel (např. dvě trojky a tři pětky), použijte pouze jeden výsledek, a to ten, ve kterém stejných číslic padlo více (tedy v příkladu tři pětky). Pokud padly skupiny, u nichž je počet stejných čísel ve skupině stejný (např. dvě jedničky a dvě čtverky), použijte skupinu s vyššími čísly (dvě čtverky).

Všechny peníze a kořist nalezená během průzkumu jsou přidány do pokladnice vašeho gangu. Veškeré úlomky, které naleznete, mohou být normálním způsobem prodány.

Tabulka neobvyklých míst

Dvojice

1 1	Brloh
2 2	Obchod
3 3	Studna
4 4	Mrtvola
5 5	Převrhlá kára
6 6	Blázen

Trojice

1 1 1	Tržnice
2 2 2	Taverna
3 3 3	Kovárna
4 4 4	Vězni
5 5 5	Výrobce luků a šípů
6 6 6	Navrácení dluhu

Čtveřice

1 1 1 1	Měšťanský dům
2 2 2 2	Svatyně
3 3 3 3	Střelnice
4 4 4 4	Zbrojnice
5 5 5 5	Hřbitov
6 6 6 6	Podzemní chodby

Pětice

1 1 1 1 1	Lichvářův dům
2 2 2 2 2	Alchymistova laboratoř
3 3 3 3 3	Šperkařství
4 4 4 4 4	Kupcův dům
5 5 5 5 5	Pobořený dům
6 6 6 6 6	Vstup do katakomb

Šestice

1 1 1 1 1 1	Kráter
2 2 2 2 2 2	Ukrytý poklad
3 3 3 3 3 3	Trpasličí kovárna
4 4 4 4 4 4	Mrtvý gang
5 5 5 5 5 5	Aréna
6 6 6 6 6 6	Šlechtická vila

Neobvyklá místa

Dvojice

(1 1) Brloh

Nalezli jste D6 zlatáků.

(2 2) Obchod

Po důkladném prohledání jste našli D6 zlatáků. Pokud hodíte 1, našli jste navíc i talisman štěstí.

(3 3) Studna

Vyberte jednoho z vašich hrdinů a hod'te D6. Pokud hodíte stejně nebo méně jak jeho odolnost, našel jeden úlomek chaotitu. Pokud se test nezdařil, hrdina se nalokal vody a musí vynechat příští bitvu.

(4 4) Mrtvola

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6 Předmět

1-2 D6 zlatáků

3 Dýka

4 Sekera

5 Meč

6 Lehké brnění

(5 5) Převrhlá kára

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6 Předmět

1-2 Mapa Mordheimu

3-4 Váček s 2D6 zlatáky

5-6 Zdobený meč a zdobená dýka.

Předměty si můžete nechat nebo prodat za dvojnásobnou cenu oproti normální ceně (stále platí, že se prodává za poloviční cenu, tedy zdobený meč lze prodat za 10 zlatáků).

(6 6) Blázen

Skaveni mohou blázna prodat Eshinským agentům (kteří jej použijí jako otroka a posléze jako potravu) za 2D6 zlatáků.

Posedlí mohou blázna obětovat bohům Chaosu, jejich magistr získá +1 bod zkušenosti.

Nemrtví mohou blázna zabít a získat tak zdarma jednu živou mrtvolu (zombie).

Ostatní gangy blázna nechají být a ušetřený čas prozkoumávají dále ruiny. Příště, až budete házet na prozkoumávání, hod'te o jednu kostku více a pak jeden padlý výsledek zrušte (např. máte tři hrdiny, hod'te čtyři kostky a vyberte si, které chcete tři výsledky).

Trojice

(1 1 1) Tržnice

Našli jste předměty v celkové hodnotě 2D6 zlatáků.

(2 2 2) Taverna

Soudek s dobrým pitím lze výhodně prodat. Bohužel členové gangu mají velký zájem o obsah soudku! Musíte projít testem na morálku velitele. Pokud se test zdařil, gang okamžitě získá 4D6 zlatáků z prodeje soudku. Pokud se test nezdařil, byl i přes všechna varování soudek otevřen... Z prodeje toho, co v soudku zbylo, máte D6 zlatáků. Nemrtví, lovci čarodějnic a Sigmarovy sestry automaticky uspějí v dotyčném testu, protože nejsou sváděni takovými světskými požitky, jako je alkohol.

(3 3 3) Kovárna

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6 Předmět

1 Meč

2 Obouruční zbraň

3 Cep

4 D3 halaparten

5 Dřevec

6 Železo v hodnotě 2D6 zlatáků

(4 4 4) Vězni

Posedlí mohou vězně obětovat (dokončí práci těch, kteří vězně chytili); získají D3 bodů zkušenosti, které mohou volně rozdělit mezi hrdiny v gangu. Nemrtví mohou vězně zabít a získají D3 živých mrtvol (zombií) zdarma. Skaveni mohou vězně prodat do otroctví za 3D6 zlatých. Ostatní gangy mohou vězně vyprovodit ven z města. Za své úsilí budou odměněni 2D6 zlatáky. Navíc jeden z vězňů

se rozhodl přidat ke gangu. Pokud si můžete dovolit nakoupit pro něj zbraně a brnění, můžete k jedné ze svých skupin pomocníků jednoho pomocníka zdarma přidat (se stejnými charakteristikami, jako už skupina má, dokonce i tehdy, když už skupina má nějaké postupy).

(5 5 5) Výrobce luků a šípů

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6 Předmět

1-2 D3 krátkých luků

3 D3 luků

4 D3 dlouhých luků

5 Toulec s loveckými šípy

6 D3 kuší

(6 6 6) Navrácení dluhu

Pro příští bitvu si můžete zdarma najmout některého z vašemu gangu dostupných žoldnéřů. Po bitvě mu můžete začít platit, aby zůstal dále, jinak váš gang opustí._

Čtveřice

(1 1 1 1) Měšťanský dům

Nalezli jste kořist v hodnotě 3D6 zlatých.

(2 2 2 2) Svatyně

Váš gang může sloupat ze sošky další zlato a získat 3D6 zlaťáků. Sigmarovy sestry a lovci čarodějnic mohou některou ze sošek zachránit před vandaly. Jejich představení jim zato dají 3D6 zlaťáků; navíc jedna z jejich zbraní (zvolená hráčem) bude posvěcena a bude zraňovat nemrtvé a posedlé vždy na 2+.

(3 3 3 3) Střelnice

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6	Předmět
1	Trombón
2	Pár pistolí
3	Pár soubojových pistolí
4	D3 pušek
5	D3 váčků s kvalitním střelným prachem
6	Hochlandská dlouhá ručnice

(4 4 4 4) Zbrojnice

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6	Předmět
1-2	D3 štítů nebo pěstních štítů (vyberte si)
3	D3 přileb
4	D3 lehkých brnění
5	D3 těžkých brnění
6	Brnění z ithilmaru

(5 5 5 5) Hřbitov

Jakýkoliv gang kromě lovců čarodějnic a Sigmarových sester může rabovat a nalezne kořist v hodnotě D6x10 zlaťáků. Pokud jste rabovali, příští hru proti lovcům čarodějnic nebo Sigmarovým sestrám vás bude nepřítel nenávidět — poznamenejte si to na rozpis. Lovci čarodějnic a Sigmarovy sestry mohou hroby uzavřít a zapečetit; budou odměněni D6 body zkušenosti, které mohou volně rozdělit mezi své hrdiny.

(6 6 6 6) Podzemní chodby

Můžete využít těchto tunelů ve vaší příští hře. Při příštím prohledávání si můžete libovolně pootočít jednu kostku.

Pěťice

(1 1 1 1 1) Lichvářův dům

Pod sutinami jste našli D6x10 zlaťáků.

(2 2 2 2 2) Alchymistova laboratoř

V rozvalinách najdete 3D6 zlaťáků a odřený zápisník. Ten můžete dát jednomu svému hrdinovi, který jeho studiem získá možnost vybírat si i z akademických schopností, když mu na tabulce postupů padne vybrání si nové schopnosti.

(3 3 3 3 3) Šperkařství

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6	Předmět
1-2	Křemínky v hodnotě D6x5 zlaťáků
3-4	Ametyst v ceně 20 zlaťáků
5	Náhrdelník v ceně 50 zlaťáků
6	Rubín v hodnotě D6x15 zlaťáků

Pokud váš gang šperky neprodá, jeden z vašich hrdinů je může hrdě nosit jako své ozdoby. Pokaždé, když jde nakupovat si pak přičítá +1 k hodům při zjišťování, zda je věc k mání. Obchodníkům se hrdina jeví jako solventní zákazník, a tak mu spíše nabídne i nedostatkové zboží.

(4 4 4 4 4) Kupcův dům

Nalezli jste různé cennosti, které mají hodnotu 2D6x5 zlaťáků. Pokud jste hodili dvě stejná čísla, místo cenností jste našli symbol Kupeckého cechu. Hrdina, který ho má u sebe, ovládá schopnost smlouvání.

(5 5 5 5 5) Pobořený dům

Nalezli jste D3 úlomků chaotitu. Navíc hod'te test na morálku vůdce. Pokud se test zdařil, pes, který dům hlídal, se připojil k vašemu gangu.

(6 6 6 6 6) Vstup do katakomb

Katakomby můžete využít při dalších průzkumech města. Při dalším prohledávání v příští hře si můžete libovolně pootočít dvě kostky.

Šestice

(1 1 1 1 1 1) Kráter

Pokud si to přejete, můžete poslat jednoho ze svých hrdinů hledat úlomky. Hod'te kostkou. Pokud padlo 1, bojovník byl sežrán strážci kráteru a již nikdy nebude spatřen. Pokud nepadla jednička, pak bojovník našel D6+2 úlomků.

(2 2 2 2 2 2) Ukrytý poklad

Když truhlici otevřete, naleznete následující předměty. Házejte na každý předmět zvlášť podle následující tabulky, jestli jste ho našli.

Předmět	Potřebný hod
D3 úlomků	4+
5D6x5 zlaťáků	Automaticky
Svatá relikvie	5+
Těžké brnění	5+
D3+1 drahokamů (10 zl. každý)	4+
Elfí plášť	5+
Svaté písmo	5+
Magický artefakt	5+

(3 3 3 3 3 3) Trpasličí kovárna

Hod'te kostkou, co jste našli:

D6	Předmět
1	D3 obouřučných seker
2	D3 těžkých brnění
3	Sekera z gromrilu
4	Kladivo z gromrilu
5	Oboruční sekera z gromrilu
6	Brnění z gromrilu

(4 4 4 4 4 4) Mrtvý gang

Po provedení posledního pomazání (lovci čarodějnic, Sigmarovy sestry), sežrání mrtvol (nemrtví, skaveni) nebo prohledání (všichni ostatní) zjistíte, že jste našli následující předměty. Házejte zvlášť na každý předmět, jestli jste ho našli.

Předmět	Potřebný hod
5D6x5 zlaťáků	Automaticky
D3 lehkých brnění	4+
Těžké brnění	5+
D6 dýk	Automaticky
Mapa Mordheimu	4+
D3 halaparten	5+
D3 mečů	3+
D3 štítů	2+
D3 luků	4+
D3 přileb	2+

(5 5 5 5 5 5) Aréna

Nalezli jste tréninkovou příručku. Bud' ji můžete prodat za 100 zlaťáků, anebo se díky ní jeden váš hrdina může ihned naučit jednu novou schopnost. V tom nadále si může vybírat své schopnosti i z bojových, silových i rychlostních schopností (pokud mu padne nová schopnost při postupech), navíc jeho maximální WS (ne okamžitá, ale maximum, které může dosáhnout) se zvyšuje o 1 nad maximum udané u jeho rasy.

(6 6 6 6 6 6) Šlechtická vila

Nalezli jste magický artefakt ukrytý v maskovaném výklenku nebo za tajnými dveřmi. Hod'te D6 a zjistěte který.

Magické artefakty

Mohou je nosit pouze hrdinové. Při nalezení magického artefaktu hod'te D6 a určete, který jste našli.

1 Sedmimílové boty

Bojovník se sedmimílovými botami má bonus +1 k Pohybu (M). Bonus může překročit rasové maximum.

2 Dýka hraběte Ventimiglia

Dýku počítejte z hlediska pravidel jako meč. Při hodu na vyřazení dýka na 1 *sraží*, na 2-3 *omráčí* a na 4-6 *vyřadí z boje* (trpaslíci jsou vyřazení na 5-6).

3 Att'laova plátová zbroj

Zbroj se počítá jako gromrilové brnění. Bojovník v tomto brnění je imunní na všechna kouzla a získává jedno Zranění (W) navíc (i nad rasové maximum).

4 Luk pátrač

Luk dává bonus +1 k síle zranění a +1 k hodu na vyřazení.

5 Umrličí maska

Nositel Umrličí masky bude vždy *zběsilý* po té, co byl *sražen* nebo *omráčen*. Navíc vyvolává *strach*.

6 Vidoucí čelenka.

Čelenka umožňuje nositeli odhalit schované modely do 18". Navíc přidává +1 k hodu na brnění (6+ pokud nositel žádné nemá) proti zraněním střelbou, magickými střelami a v boji zblízka. Tento bonus nemůže být modifikován žádnou silou, protože reprezentuje schopnost nositele vše zahlédnout včas.



Prodej vrásnivců a obchodování

Získané vrásnivce je možné prodat. Můžete prodat libovolný počet vrásnivců, můžete tak však učinit pouze jednou za pobitevní část. Zbylé vrásnivce uložte do pokladnice gangu.

Zjistěte, kolik máte členů v gangu (včetně všech rekonvalescentů i všech, kteří se nepočítají do maximálního počtu gangu – žít je přece musíte, nepočítejte však námezdní bojovníky, ti se živí sami), rozhodněte se, kolik chcete prodat úlomků vrásnivce a zkonzultujte s následující tabulkou, která vám ukáže výdělek:

Vrásnivce	Velikost gangu					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	25	20
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	90	80
8+	155	140	130	120	110	100

Vydělané peníze je možné libovolně utratit za vybavení, najmutí nových rekrutů, případně uložit do pokladny gangu pro jiné příležitosti.

Posily

Noví bojovníci jsou verbováni naprosto stejně jako na začátku nového gangu. Mohou být vybaveni zbraněmi podle příslušného seznamu. Hrdinové nemohou dostat žádnou rozličnou výbavu, dokud nebojovali alespoň jednu bitvu.

Gang může naverbovat jakýkoliv typ bojovníka, musí ovšem dodržet všechna omezení týkající se počtu hrdinů, pomocníků, čarodějů apod. Např. říšský gang nemůže mít více jak dva šampióny.

Posily a existující skupiny pomocníků

Můžete přidávat posily k již existujícím skupinám bojovníků. Pokud je skupinka relativně nezkušená, nebude problém nalézt čerstvé posily na stejné úrovni. Pokud se ovšem jedná o skupinku zkušených veteránů, nevezmou mezi sebe žádného nováčka. Po každé bitvě hodíte 2D6: součet reprezentuje celkovou zkušenost pomocníků, které můžete naverbovat. Můžete najmout kolik chcete pomocníků, ale součet jejich zkušeností nesmí přesáhnout to, co jste hodili.

Když přidáváte pomocníka do skupiny, musíte zaplatit za veškeré jeho zbraně a brnění. Navíc musíte zaplatit 2 zlatáky za každý bod zkušenosti, který přidává vašemu gangu. Nový pomocník musí pochopitelně mít stejnou výbavu jako zbytek skupiny.

Dostupnost a pohyblivá cena

Ceník má sloupec nazvaný Dostupnost. Běžné předměty jsou vždy dostupné a lze je nakopit v jakémkoliv množství. Vzácné předměty je mnohem složitější nalézt. Dostupnost vzácného předmětu je vyjádřena číslem, například dostupnost předmětu je Vzácná 7.

Když chce hrdina koupit vzácný předmět, hodíte 2D6. Pokud je padlý součet roven nebo vyšší dostupnosti vzácného předmětu, lze jej koupit. Za jeden úspěšný hod můžete koupit pouze jeden takový předmět. Za každého hrdinu ve vašem gangu můžete házet pouze jednou v jedné pobitevní části. Nelze házet za hrdiny, kteří byli v potyčce *vyřazeni z boje*.

Některé vzácné předměty mají pohyblivou cenu, jako například 30+2D6 zlatých. Pokud se hrdinovi podaří najít vzácný předmět, hod' požadovaným počtem kostek abyste zjistili konečnou cenu. Pokud je cena vyšší, než si gang může dovolit, nemusíte předmět kupovat, avšak promarnili jste tak hrdinovo shánění předmětu.

Prodávání a sňadování

Předměty lze prodat za polovinu ceny, která je uvedena v ceníku. V případě předmětů, které nemají pevnou cenu, tyto lze prodat pouze za polovinu pevné složky ceny (obchodníci umí mnohem lépe smlouvat než vaši bojovníci).

Případně si můžete nepoužitou výbavu ponechat do budoucna. Vaši bojovníci si mohou výbavu předávat (nelze ovšem výbavu předávat ani prodávat mezi různými gangy!).

Námezdní bojovníci

Hráč si může najmout žoldněře již když sestavuje svůj gang před první bitvou v kampani a také po každé hře.

Najmutí žoldněři nenáleží ke gangu, se kterým bojují, a většinou se neúčastní žádných dalších aktivit tohoto gangu vyjma boje. To znamená, že žoldněři se nezapočítávají do maxima počtu členů vašeho gangu a neovlivňují příjem z prodeje úlomků vrásnivců. Hráč nemůže žoldněři koupit žádnou další výbavu ani jeho nemůže prodat či mu ji vzít a dát někomu jinému. Žoldněři nejsou až tak častí, proto váš gang může mít pouze jednoho žoldněře od každého typu. Pro test prohry nelze používat morálku žádného ze žoldněřů.

Poplatek

Když si najímáte žoldněře, musíte mu zaplatit najímací poplatek. Dále, po každé hře včetně první, mu musíte zaplatit udržovací poplatek, jestli chcete aby u vašeho gangu zůstal. Jestliže byl žoldněř ve hře zabit, anebo již nepotřebujete jeho služby, nemusí se samozřejmě už platit nic. Ceny obou poplatků jsou uvedeny u každého žoldněře. Peníze na placení žoldněřů pochopitelně berete ze stejné pokladnice, z

Zápasník

40 zlatých najmutí + 20 zlatých udržení

Zápasníci jsou nebezpeční lidé, kteří svádějí boje o přežití v arénách. Mnozí z nich jsou otroky anebo vězni, najdou se ale také svobodní bojovníci, kteří si vydělávají na své živobytí v divokých zápasech např. v Hrdlořezově útulku nebo Černé díře. Přesto (nebo možná právě proto), že zápasy jsou v mnohých provinciích zakázány, jsou velmi populární a mnoho peněz se točí v sázkách na zápasy uzavřených. Často vrchnost přimhouří oko nad existencí zápasistě.

Když není poptávka po zápasech, zápasníci nabízejí své služby za peníze a často nacházejí zaměstnání gangů, které míří do Mordheimu. Zápasníci jsou silní a nebezpeční a se svou výbavou často zaskočí protivníka.

Může být najmut: Jakýkoliv gang vyjma nemrtvých a skavenů může najmout zápasníka.

Hodnocení: Zápasník zvýší hodnocení gangu o +22 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Zápasník	4	4	3	4	4	1	4	2	7

Výbava: Řemdiš, rukavice s hřeby a helma. Rukavice s hřeby se počítá jako druhá ruční zbraň a zároveň pěštní štít. Ne, váš hrdina se nemůže naučit tuto rukavici používat.

Schopnosti: Zápasník si může vybírat schopnosti z tabulek bojových, rychlostních a silových.

kteřé utrácíte za novou výbavu a rekrutování dalších bojovníků. Pokud nemáte dost peněz, anebo je utratíte za něco jiného, žoldněř z gangu odejde hledat si práci jinam. Pokud žoldněř odejde, nezapomeňte si od hodnocení gangu odečíst zkušenost, kterou k tomuto hodnocení přidal.

Zranění

Pokud byl žoldněř ve hře vyřazen z boje, hodte pro něj stejně, jako házíte pro pomocníky, teda na 1–2 zemřel, na 3+ přežil.

Zkušenost

Žoldněři získávají zkušenost naprosto stejně jako pomocníci. U každého scénáře jsou uvedena pravidla pro získávání zkušenosti a pravidla pro pomocníky aplikujte i pro žoldněře.

Žoldněře zapište na svůj rozpis k pomocníkům, jako skupinku pomocníků o počtu 1. Pokud získá žoldněř dostatek zkušenosti k postupu, házejte na postupy pro hrdiny (ne na pomocníky). Pokud hod určí novou schopnost, tabulky dostupných schopností jsou napsány u každého žoldněře.

Půlčík zvěd

15 zlatých najmutí + 5 zlatých udržení

Půlčíci jsou drobní tvorové, kteří jsou většinou více zaměstnáni starostmi o své příští jídlo (nebo o dvě jídla) než o válečnou činnost. Měřívají něco kolem metru, nebývají nijak silní ani odolní, ovšem dokáží přesně střílet a vydržet mnohá nebezpečí. Někteří půlčíci promění své sny o dobrodružství ve skutečnost a jsou často najímáni do gangů jak pro své střelecké schopnosti, tak i z toho důvodu, že bývají výtečnými kuchaři.

Může být najmut: Jakýkoliv gang vyjma nemrtvých, skavenů a posedlých může najmout půlčíka.

Hodnocení: Půlčík zvýší hodnocení gangu o +5 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Půlčík	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Výbava: Krátký luk, dýka a kotlík na vaření (ten lze použít i jako přilbu!)

Schopnosti: Půlčík si může vybírat schopnosti z tabulek rychlosti a střelby.

Zvláštní pravidla:

Kuchař: Půlčíci jsou dobře známí svým kulinářským uměním a přítomnost půlčíka v gangu zvýší maximum možných členů gangu o +1, bojovník je zlákan vůní dobrého jídla. Přítomnost půlčíka ovšem nezvýší maximální počet hrdinů v gangu.

Ogr (podstavec 40x40 mm)

80 zlatých najmutí + 30 zlatých udržení

Ogři jsou velké brutální stvůry, vysoké přes tři metry, tvořené pouze ze svalů a kostí. Z těchto důvodů ogři často slouží jako osobní strážci a nájemní žoldáci. Gang s najmutým ogrem často budí velký respekt u soupeře, ogři jsou totiž velmi dobří bojovníci a pohled na vás napadajícího ogra není moc povzbudivý. Ogři najímají své služby téměř jakémukoliv zájemci, vůbec je nezajímá, pro koho vlastně bojují.

Může být najmut: Jakýkoliv gang vyjma skavenů může najmout ogra.

Hodnocení: Ogr zvýší hodnocení gangu o +25 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ogr	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Výbava: Buď dva meče, sekery nebo palice (nebo jakákoliv jejich kombinace) anebo obouruční zbraň (můžete si vybrat jaká). Ogři nosí lehké brnění.

Schopnosti: Ogr si může vybírat schopnosti z tabulek bojových a silových.

Zvláštní pravidla:

Nahání strach: Ogři jsou velká monstra a působí strach a zároveň jsou vůči strachu imunní.

Velký cíl: Ogr podléhá pravidlu *velký cíl*

Natvrdlý: Ačkoliv ogři dokáží získávat zkušenosti a zlepšovat se, nejedná se o moc chytré tvory. Ogři proto získávají postupy dvakrát pomaleji než ostatní. Námezdní ogr tedy postupuje pouze při dosažení 4 a 10 zkušeností. Pokud získá ogr 10 zkušeností, další už mu nepřibývají.

Čaroděj

30 zlatých najmutí + 15 zlatých udržení

Kouzelníci, šamani, mystikové, tito a i někteří další patří k lidem, kteří umějí ovládat magii. Všechna magie je potenciálně nebezpečná a pochází z chaosu, proto ti, kteří jsou nadáni (nebo prokleti) možnost užívat magii jsou nenáviděni a obáváni.

Není ovšem těžké najít zaměstnání, když jste kouzelníkem, mnozí jsou ochotni podstoupit riziko pronásledování. Ovšem najmutí kouzelníka nemusí znamenat pouze ztrátu majetku, pokud je učení Sigmarovo pravdivé, pak je také ztracena vaše duše...

Může být najmut: Jakýkoliv gang vyjma lovců čarodějnic a Sigmarových sester může najmout čaroděje.

Hodnocení: Čaroděj zvýší hodnocení gangu o +16 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Čaroděj	4	2	2	3	3	1	4	1	8

Výbava: Čaroděj je vybaven holí.

Schopnosti: Čaroděj si může vybírat schopnosti z tabulky *akademických* schopností, případně házet na nové kouzlo na tabulce Nižší magie.

Zvláštní pravidla:

Kouzla: Čaroděj ovládá magii a zná při naverbování dvě kouzla náhodně vygenerovaná z tabulky kouzel Nižší magie.



Žravá přísaha

Toto pravidlo považujte jako volitelný doplněk pro kampaň.

Ne všichni námezdní bojovníci musejí být nepřístupní a neovlivnitelní žoldáci. I oni jsou jen běžní smrtelníci. Proto se může stát, že se sem tam i nějaký ten žoldák přidá ke gangu dobrovolně a bez úplaty. Většinou se tak stane, když spolu prožijí a přežijí nějakou krutou událost, která tváří v tvář smrti obě strany sblíží.

Na konci každé potyčky, které se s vaším gangem zúčastní přežívší námezdní bojovník, hod'te 2D6. Za každý postup námezdního bojovníka (za každé dva postupy v případě Tleánského střelce a elfího hraničáře, neboť ti jsou obzvláště chladní a nesmlouvaví) přičtete k hodu 1. Pokud je součet 12 a vyšší, bojovník se přidá ke gangu a již není třeba platit za jeho najmutí. Od této chvíle je plnohodnotným členem gangu a počítá se proto do maximálního počtu jeho členů. Všechny ostatní pravidla pro námezdní žoldáky však stále platí: je mezi pomocníky, po bitvě umírá na 1-2 atd. Krvavou přísahou se v jednu chvíli může zavázat pouze jeden bojovník. Je možné dále najímat jiné námezdní bojovníky, avšak toto pravidlo již ignorují (dokud není námezdní bojovník s přísahou zabit, nebo propuštěn).

Rytíř

40 zlatých najmutí + 20 zlatých pro udržení

Nejen z nižších sociálních vrstev pocházejí bojovníci, i někteří panoši či šlechtici nabízejí své služby jako loupeživí rytíři. Jedná se nejčastěji o mladší ze šlechtických synů, kteří zdělili většinou pouze výzbroj a koně. Zbaveni iluzí o svém šlechtickém životě zvolili si cestu námezdných bojovníků.

Finanční odměna má přednost před rytířskou ctností a slávou. Několik rytířů přitáhlo i k Mordheimu a nabízí svou značnou sílu nejvyšším nabídkám.

Může být najmut: Říšské gangy a lovci čarodějnic mohou najmout rytíře.

Hodnocení: Rytíř zvýší hodnocení gangu o +21 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Rytíř	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Válečný oř	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Výbava: Těžké brnění, štít, helma, dřevec a meč. Rytíř jede na válečném oři.

Schopnosti: Rytíř si může vybírat schopnosti z tabulek bojových, silových a zvláštních jezdeckých.

Zvláštní pravidla:

Jezdec: Rytíř ovládá schopnost Jezdectví



Elf hraničář

50 zlatých najmutí + 25 zlatých udržení

Elfové jsou úžasnou rasou: mrštní, vysocí, krásní, dlouhověcí a čarovní. Navíc lidé se jich obávají a nevěří jim; přesto někteří elfové žijí v lidských městech a nabízejí své služby jako trubadúři či lučištníci, často za velké peníze. Jiní se potulují po Dračím hvozdu a v Lese stínů.

Elfové se velmi rozumně vyhýbají rozvalinám Mordheimu, protože tato místa nemají pro jejich rasu žádného významu. Výjimečně se nechají najmout, pronajímajíce své schopnosti s lukem, či svou až nelidskou hbitost a rychlost, pro kterou bývají využíváni jako výteční špehové.

Může být najmut: Říšské gangy a lovci čarodějnic mohou najmout elfa hraničáře. Gang, ve kterém je i trpaslík, může elfa najmout, ale musí mezi bitvami platit 40 zlatých za udržení.

Hodnocení: Elf hraničář zvýší hodnocení gangu o +25 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Elf	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Výbava: Elfí luk, meč a elfí plášť.

Schopnosti: Elf si může vybírat schopnosti z tabulek střelby a rychlosti. Kromě toho existují schopnosti dostupné pouze elfům, uvedené níže, které mohou být také použity. Tyto schopnosti mohou být získány pouze díky postupu, nově najatý elf je nemá.

Zvláštní pravidla:

Hledač: Pokud máte v gangu elfího hraničáře, můžete k jedné z kostek při vašem průzkumu přičíst nebo odečíst 1.

Výborný zrak: Elfové mají zrak mnohem lepší v porovnání s obyčejnými lidmi. Elfové odhalí schovaný model na dvojnásobek své iniciativy.

Elfí schopnosti

Odolný na magii (fey). Kouzlo nepřátelské magie na elfa nebude mít efekt na 2+. Schopnost navíc dává zvláštní ochranu proti střelbě na 6+. Ochrana je kumulativní se schopností Úhyb.

Štěstí (luck). Elfovi požehnala Lileath, elfí bohyně štěstí. Jednou během hry elf může přehodit některý hod kostky (ovšem pouze svůj, ne jiného člena gangu).

Trpaslík trolobijce

25 zlatých najmutí + 10 za udržení

Trolobjici jsou členy morbidního trpasličího klanu, jehož členové jsou posedlí hledáním hrdinské smrti v boji. Po spáchání neodpuštělného zločinu anebo po potupě, kterou nelze napravit, trpaslík opustil svůj domov a cestuje za bojem proti trpasličím nepřítelům. Trolobjici jsou šíleně nebezpečná individua, často se jedná až o násilné psychopaty. Pravdou ovšem je, že jen málo bojovníků se jim vyrovná, a tak jsou často jejich služby vyhledávány.

Známi jako 'Sekery k najmutí', trpasličí trolobjici, kteří přivandrovali do Mordheimu, nalézají mnoho příležitostí k naplnění svého přání statečné smrti.



Může být najmut: Říšské gangy a lovci čarodějnic mohou najmout trpasličího trolobjice. Gang, ve kterém je i elf, může trolobjice najmout, ale musí mezi bitvami platit 20 zlatých za udržení. Trpaslíci se neradi paktují s těmi špičato-ušatými podivíny, snad jen když skutečně musí anebo když je jim za to dobře zapláceno.

Hodnocení: Trpaslík zvýší hodnocení gangu o +12 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Trolobjice	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Výbava: Dvě sekery nebo obouručná sekera (najímající hráč si může vybrat).

Schopnosti: Trpasličí trolobjice si může vybírat bojové a silové schopnosti. Kromě toho existují schopnosti dostupné pouze trpaslíkům, uvedené níže, které mohou být také použity. Tyto schopnosti mohou být získány pouze díky postupu a nově najmutý trolobjice je nemá.

Zvláštní pravidla:

Přání smrti: Trolobjice hledá hrdinskou smrt v souboji. Trolobjice je imunní na veškerou psychologii a nikdy si nemusí házet test na osamocení v souboji.

Těžko zabít: Trpasličí trolobjici jsou velmi odolní a vyřadit z boje je lze pouze, když na hodů na vyřazení padne 6. Pokud padne 5, trolobjice je pouze *omráčen*.

Tvrdá hlava: Trpasličí trolobjici ignorují speciální pravidlo pro kladiva a palcáty, není tak snadné je omráčit.

Zavalitý: Díky své tělesné konstrukci prchají trpaslíci o vzdálenost 2D6-1“.

Rozhodný: Trpaslíky jen tak něco nevyvede z rovnováhy, proto mohou běžet i když jsou do 8“ od nepřítelů.

Schopnosti trpaslíka trolobjice

Zběsilý útok (ferocious charge). Trolobjice může zdvojnásobit své útoky (svoji hodnotu A) v kole, v kterém napadnul; pokud to udělá, jeho útoky hlavní zbraní mají postih -1 na hod na zasažení. Schopnost nelze kombinovat s Berserkem.

Zabiják nestvůr (monster slayer). Trolobjice bojující proti protivníkovi s vyšší Odolností (T), než je jeho vlastní Síla (S) zraňuje vždy na 3+.

Berserkr (berserker). Trolobjice si může přidat +1 k hodům na zásah v kole, v kterém napadnul. Tyto útoky nelze parírovat. Schopnost nelze kombinovat se Zběsilým útokem

Trpasličí lovec pokladů

40 zlatých najmutí + 20 zlatých udržení

Trpaslíci jsou proslulí svojí láskou ke zlatu, pivu a dobrodružství; ne nezbytně v tomto pořadí. Od pohromy v Mordheimu se jich k ruinám stahuje čím dál více, někteří kvůli zbohatnutí, jiní však třeba jen z touhy po dobrém boji. Jsou známí jako houževnatí válečníci a jsou vyhledáváni jako námezdní síla. Jsou však užiteční i v jiných ohledech. Trpasličí lovci pokladů jsou specialisti v hledání cenností, které jiní ukryli. A jako takoví jsou rabujícími gangů velice užiteční.

Může být najmut. Říšské gangy a Lovci čarodějnic mohou najmout trpasličí lovce pokladů. Trpasličí gangy jsou pro tyto samotářské trpaslíky přirozenou konkurencí, proto se k žádnému takovému gangu nepřidají. Gang, ve kterém je i elf, může trpaslíka najmout, ale musí mezi bitvami platit dvojnásobek za udržení. Trpaslíci se neradi paktují s těmi špičato-ušatými podivíny, snad jen když skutečně musí anebo když je jim za to dobře zapláceno.

Hodnocení. Trpaslík zvýší hodnocení gangu o +24 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, který má

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Lovec pokladů	3	5	4	3	4	1	2	1	9	

Výbava. Gromrilová zbroj, helma, krumpáč, kladivo, dýka, lucerna, mapa pokladů (viz níže)

Schopnosti. Trpasličí lovec pokladů si může vybírat schopnosti z tabulek souboje a síly a speciálních trpasličích schopností, které jsou uvedeny u gangu Trpasličích lovců pokladů.

Zvláštní pravidla:

Těžko zabít. Trpaslíci jsou velmi odolní a *vyřadit z boje* je lze pouze, když na hodu na vyřazení padne 6. Pokud padne 5, trolbijce je pouze *omráčen*.

Tvrdá hlava. Trpaslíci ignorují speciální pravidlo pro kladiva a palčáky. Není tak snadné je omráčit.

Zavalitý. Díky své tělesné konstrukci prchají trpaslíci o vzdálenost 2D6-1“.

Rozhodný. Trpaslíky jen tak něco nevyvede z rovnováhy, proto mohou běžet i když jsou do 8“ od nepřítele.

Krumpáč. Tento hornický nástroj může stejně dobře posloužit jako pádná zbraň. Pro krumpáč se vztahují pravidla obouručních zbraní.



Mapa pokladů. Během doby, kterou Lovec pokladů stráví v rozvalinách, nashromáždil několik různých map. Můžete tomu říkat chamtivost, nebo v případě, že chcete být slušní, profesionální zájem. Některé z nich jsou zřejmé podfuky, je však spousta takových, které vypadají slibně. Alespoň na první pohled. Při prohledávání ruin prostuduje trpasličí lovec pokladů jednu z map a vydá se zjistit, kam vede. Po skončení každé potyčky, ve které nebyl trpaslík *vyřazen z boje* hod'te D6 abyste zjistili, co byla mapa zač:

1. *Přepadení!:* Trpasličí lovec pokladů byl přepaden D3 bandity, kteří připravili mapu, aby nalákali nebezpečné do jejich záhuby. Okamžitě vyřešte boj trpaslíka proti banditům, kdy se bandité počítají jakoby trpaslíka napadli. Bandité mají vlastnosti žoldáckých bojovníků a jsou vybaveni palicí a dýkou.
2. *Špatná napodobenina.* Je velmi rychle zřejmé, že jde o podvrh, který je úplně k ničemu. Trpaslík si s mapou zapálí fajfku.
3. *Vybrakováno.* Byla to dobrá mapa, ale někdo trpaslíka předběhl! No, ale pár zbytků se tu ještě najde. Přidej si +1 k celkovému počtu úlomků vrásnivce, získanému při prohledávání po této potyčce.
4. *Sklep.* Když trpaslíci říkají „poklad“, nemyslí vždy jen zlato. Mapa vede do zapomenutého sklepa pod rozbořenou tavernou, a obsahuje malý soudek s Bugmanovým nejlepším mokem – to je poklad! V sudu je D6 dávek. Jednu dávku si musí vzít trpasličí lovec pokladů pro sebe! Soudek nemůže být prodán a pokud by trpaslík dále neměl setrvat v gangu, vezme si soudek s sebou.
5. *Skutečná mapa pokladů.* Při prohledávání po této potyčce hod'te jednou kostkou navíc.
6. *Hrnec zlata!* Získáváš jednu kostku při prohledávání po této potyčce navíc. Tuto kostku však nepřidávej k ostatním. Nejprve hod' původním počtem kostek. Na kostce navíc si vyber libovolné číslo a přidej ji k ostatním (můžeš tak vytvářet dably, případně triply atd.). Výsledek porovnej s tabulkou prohledávání.

Nezapomeňte, že výsledky nejsou kumulativní. Lovec pokladů se při každém prohledávání dívá do jiné mapy, proto výsledek platí pouze po konkrétní potyčce.

Rúšský nájemný vrah

40 zlatých najmutí + 20 zlatých udržení

Politika je nebezpečná hra a ne všechny výhry se odehrají na bitevním poli. Nájemný vrah se specializuje na odstraňování „překážek“ z cesty. Nechá se najmout nejvyšší nabídkou a zaručí úspěch. On nehledí na zákazníkův vzhled či původ, není vybíravý, jde přece jen o peníze. Když není požadavek na práci, často se připojí k potulující skupině bojovníků, s kterými si cvičí své schopnosti; zabíjení není zaměstnání pro pomalé či tlusté.

Může být najat: Jakýkoliv gang kromě lovců čarodějnic, Sigmarových sester, skavenů, může najmout nájemného vraha.

Hodnocení: Nájemný vrah zvedne hodnocení gangu o +22 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, kterou má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Nájemný vrah	4	4	4	3	3	1	5	2	8

Vybavení: Meč, dýka, vrhací dýky a samostříl.

Schopnosti: Nájemný vrah si může vybírat schopnosti z tabulek bojových, rychlostních a střeleckých schopností, také si může zvolit schopnost Nezastavitelný z tabulky schopností síly. Případně nájemný vrah může zvolit ze speciálních zabíjäckých schopností.

Speciální pravidla

Travič: Nájemný vrah se specializuje na užívání jedů. Nájemný vrah začíná každou hru se svými zbraněmi potřebnými buď černým lotosem nebo temnou snětí. Najímající hráč může před bitvou rozhodnout, který jed nájemný vrah použil, a za jed není potřeba platit. Ne, nájemný vrah nebude potírat jedem zbraně vašim dalším bojovníkům, ani nepůjčí své jedy ostatním, aby si své zbraně potřeli.

Zabíjäcké schopnosti

Útok zezadu (Backstabber): Nájemný vrah se specializuje na napadení v tom okamžiku, kdy je k němu oběť otočena zády. Nájemný vrah může zaútočit i na oběť, kterou nevidí (on ví, že tam je!), pokud je tato oběť v dosahu napadení. Pokud to udělá, překvapí oponenta a získá bonus +1 na zásah pro všechny své útoky a bonus +1 pro hody na tabulce na vyřazení. Tyto bonusy platí pouze pro první kolo souboje na blízko, protože pokud protivník přežije, určitě se začne normálně bránit.

Skrývání ve stínech (Hide in Shadows): Nájemný vrah dokáže splynout se stíny a jeho oponenti ho nevidí. Pokud je nájemný vrah v dosahu 1 palce od zdi nebo jiné překážky (plotu, ohrady, studny atd.), nepřátelské modely musí hodit test na iniciativu, pokud jej chtějí napadnout či na něj střílet.



Tileánský střelec

40 zlatých za najmutí + 20 zlatých za udržení

Říše není jediné území, z kterého přicházejí žoldnéři. Neustálé boje mezi Tileánskými městskými státy nabízí spoustu možností pro ty, kteří ví jak zacházet s mečem, lukem nebo kuší. Občas boje utichnou a mnozí z bojovníků se vydávají hledat práci v jiných končinách. Někteří z těchto dočasně nezaměstnaných žoldáků uslyšeli o potyčkách ve městě Mordheim a přišli sem hledat nové zaměstnavatele.

Může být najat: Jakýkoliv gang kromě skavenů a nemrtvých může najmout tileánského střelce.

Hodnocení: Tileánský střelec zvedne hodnocení gangu o +20 bodů, plus 1 bod za každý bod zkušenosti, kterou má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Střelec	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Lehké brnění, meč, dýka a kuše.

Schopnosti: Tileánský střelec si může vybírat ze střeleckých schopností, pokud při postupech padl výsledek „nová schopnost.“

Speciální pravidla

Klidné ruce: Když tileánský střelec zamíří, jeho ruce se nikdy nehoupou ani netřesou. Tileánský střelec ignoruje postih za dlouhou vzdálenost, když střílí z kuše.

Duelista

35 zlatých najmutí + 15 zlatých udržení

Duelisti jsou lidé ze stínů, jejich reputace je temná a krvavá. Jsou to muži ocelových nervů, kteří zírají do tváře smrti pokaždé, když sahají pro své pistole. Jsou ale experty nejen v užívání pistolí, ale i v užívání mečů, jejich umění šermu již bylo pro mnoho oponentů smrtelným. Ti, kteří hledají služby duelisty, musí navštívit nejtemnější aleje nebo taverny, neboť tito žoldněři se neradi ukazují na světle. Avšak gang, jemuž se duelista podaří najmout, získá pro další bitvy skvělou posilu.

Může být najmut: Jakýkoliv gang kromě skavenů a nemrtvých může najmout duelistu.

Hodnocení: Duelista zvýší hodnocení gangu o +18 bodů, plus 1 za každý bod zkušenosti, který má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Zabiják	4	4	3	3	3	1	4	2	7

Vybavení: Soubojová pistole, meč, dýka a plášť. Plášť počítejte jako by se jednalo o pěštní štít.

Schopnosti: Duelista si může vybírat z bojových a střeleckých tabulek schopností při svých postupech.

Speciální pravidla

Rychlý šerm. Tento žoldněř šermuje tak, že oponent vidí jen rozmazané šmouhy čepele létající vzduchem. Zabiják si počítá +1 k hodů na parírování jak mečem, tak i pláštěm a vzhledem k tomu, že má dvě věci, které umožňují parírování, může si hod přehodit.

Padlá sestra

35 zlatých najmutí + 15 zlatých udržení

Kouzelníci nemají mnoho co říci k tomu, zda je magie ovlivňuje či ne. Avšak i ti, kteří jsou oddaní Sigmarovi, jsou vystavení možné zhoubě v podobě chaosu. Když kněžka, která strávila mnoho let v Sigmarově konventu na Skále, v sobě objeví schopnosti, které zde nemají místo, často se přizná jako kacírka a je očištěna. Jiné, více zoufalé ženy uprchnou z do pekla ulic Mordheimu a doufají, že dožijí svůj prokletý život mimo konvent, jako padlá Sigmaritka.

Může být najmuta: Všechny gangy vyjma skavenů, nemrtvých, lovců čarodějnic a Sigmarových sester. mohou najmout padlou sestru..

Hodnocení: Padlá sestra zvyšuje hodnocení gangu o +22 plus 1 bod za každou zkušenost.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Padlá sestra	4	3	3	3	3	1	4	1	8

Bard

20 zlatých najmutí + 10 zlatých udržení

V temných a depresivních uličkách Mordheimu vášnivá melodie dokáže povznést náladu v gangu. Může se zdát, že bard do města prokletých nepatří, ale jsou takoví, kteří jsou ochotni zpívat v boji píseň tomu, kdo zaplatí. Tito muži jsou často i bojovníky, neboť jen nejodvážnější pěvci se odváží do Mordheimu a jen ti, kteří to alespoň trochu umí s mečem, v Mordheimu i nějaký pátek přežijí.

Může být najmut: Říšské gangy, Sigmarovy sestry a lovcí čarodějnic mohou najmout barda.

Hodnocení: Bard zvýší hodnocení gangu o +8 bodů, plus 1 za každý bod zkušenosti, který bard má.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bard	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Meč, dýka a lehké brnění.

Schopnosti: Bard si může vybírat z akademických a rychlostních tabulek schopností při svých postupech.

Speciální pravidla

Pěvec: Bardovy kuráž dodávající písně zpevňují odhodlání všech v bardově okolí. Jakýkoliv přátelský model do 6 palců od barda si může přehodit nepovedený test na morálku s bonusem +1 k morálce. To zahrnuje i testy na prohru.

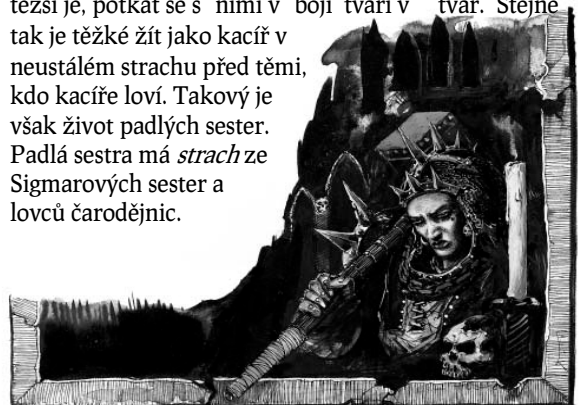
Vybavení: Ocelový bič, Sigmarovo kladivo, dýka, prak, lehké brnění a štít.

Schopnosti: Padlá sestra může vybírat z bojových, silových a rychlostních schopností, nebo si místo schopnosti může zvolit jedno kouzlo z Nižší magie.

Speciální pravidla

Bojující kouzelník: Padlá sestra umí jedno náhodně vybrané kouzlo Nižší magie. Sestra se naučila sesílat kouzla, i ve svém brnění.

Stud a strach: Není lehké opustit své bližní a ještě těžší je, potkat se s nimi v boji tváří v tvář. Stejně tak je těžké žít jako kacír v neustálém strachu před těmi, kdo kacíře loví. Takový je však život padlých sester. Padlá sestra má *strach* ze Sigmarových sester a lovců čarodějnic.



Elfí mág

45 zlatých za najmutí + 20 zlatých udržení

Na rozdíl od usedlých a tradičně izolacionistických arcimágů ze Safírových věží, přívrženci malého chrámu Džed'hi jsou poutníky. Po pouhých pár dekádách studia v chrámu na Ultuanu opouští svou domovinu a vydávají se hledat poučení o skutečném fungování magie studující skutečné fungování světa. Není žádná zřejmá cesta k nalezení tohoto osvětlení, ale říká se, že je mnohem více cest, než je těch, kteří se po nich kdy chtějí vydat.

Džed'hi nejsou pouzí učedníci akademických vědomostí. Jejich cesty bývají riskantní a zavádějí je do nebezpečných končin a situací, ve kterých musí často bojovat o svůj holý život. A proto je podstatná část jejich magického umění zaměřena na to, aby ochránila je samotné v podivném světě, který zkoumají.

Jen velmi málo Džed'hi má nějaký větší majetek či cennosti a to je ochraňuje od poněkud ne vždy přátelských lidí, které na cestách potkávají. Avšak, ačkoliv přepadnout je se příliš nevyplatí vzhledem k možným ziskům, samotná skutečnost, že se jedná o elfy je dostatečným důvodem pro různé podiviny a jednoduše smýšlející bláznů, aby je napadli. To vše zdůrazňuje přirozený pocit nadřazenosti v těchto poutnících, což ale na druhou stranu současně vzdaluje jejich osvětlení dále a dále.

Může být najmut. Říšské gangy mohou najmout elfího mága.

Hodnocení: Elfí mág zvýší hodnocení gangu o +23 bodů +1 bod za každou zkušenost.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Elfí mág	5	4	3	3	3	2	6	1	8

Vybavení: Hůl, elfí plášť.

Schopnosti: Elfí mág může vybírat z bojových a akademických schopností.

Speciální pravidla

Kouzla: Elfí mág je kouzelníkem a umí 3 náhodně vybraná kouzla řádu Džed'hi.

Čáry: Elfí mág má schopnost čáry z akademických schopností (+1 k hodů na seslání kouzla).

Podivín: Nepřátelské kouzlo nebude mít na elfa účinek při výsledku 4+ na hodů kostkou.

Tulák: Elfí mág je tulákem, proto hod'te po každé potyčce za elfího mága D6. Pokud padlo 1, elf gang opustí.

Čarodějnice

35 zlatých za najmutí + 15 zlatých udržení

Do Mordheimu se uchýlilo mnoho uživatelů magie, kteří díky své zálibě nedokázali najít vhodné místo ve společnosti. Často jsou mezi nimi i ženy, které jako čarodějnice obývají zchátralé a pobořené budovy, kde bývají vidány nad bublajícími kotlíky a mumlající tajemná zaříkadla. I taková stvoření bývají často vyhledávána dobrodruhy a lákána do jejich služeb.

Může být najmuta: Jakýmkoliv gangem vyjma Lovců čarodějnic a Sigmarovými sestrami.

Hodnocení: Čarodějnice zvýší hodnocení gangu o +18 bodů +1 bod za každou zkušenost.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Čarodějnice	4	2	2	2	3	1	4	1	7

Vybavení: Hůl

Schopnosti: Čarodějnice může vybírat pouze z akademických schopností.

Speciální pravidla

Kouzla: Čarodějnice je kouzelníkem a umí 2 náhodně vybraná kouzla z tabulky Čáry a zaříkadla.

Bojácna: I když ráda pomůže gangu svými kouzly, čarodějnice se bojí zapojit přímo do bitky. Nikdy nenapadne nepřítele (i když se samozřejmě normálně brání, pokud je napadena) a vždy se snaží zůstat nejméně 8 palců od jakéhokoliv nepřátelského bojovníka (pokud se dostane blíže než 8 palců k nepříteli, musí se okamžitě pohnout do vzdálenosti větší než 8 palců nebo alespoň tak daleko, jak je to možné).

Poustevník: Čarodějnice je poustevníkem, proto hod'te po každé potyčce D6. Pokud padlo 1, čarodějnice gang opustí.

Lektvary: Čarodějnice je expert na míchání ejrůznějších lektvarů. Jeden hrdina v gangu, který si najal čarodějnici, může před bitkou vypít jeden lektvar. Hod'te D6, ať víte, co to bylo za dryák:

1 Vysilující – lektvar je pro hrdinu jednoduše příliš silný a pěkně s ním zamává. Hrdina má -1 k tuhosti po celou bitku, dokud nehodí 6 na D6 ve fázi zotavení.

2-3 Síla – hrdina po vypití cítí velký příval energie. Po celou bitku má +1 k síle, dokud nehodí 1 na D6 ve fázi zotavení.

4-5) Nezdolnost – vnitřní vitalita proudí tělem hrdiny. Po celou bitku má +1 k tuhosti, dokud nehodí 1 na D6 ve fázi zotavení.

6 Kuráž – hrdinova fyzická je posílena a cítí se obzvláště zdatný. Po celou bitku má +1 život. Pokud o něj ale přijde, nemůže ho žádným způsobem znovu obnovit.

Dramatis Personae

Tato sekce pravidel uvádí některé z nejpodivnějších a nejznámějších postav, které se vyskytují v Mordheimu či jeho blízkém okolí. Výjimečně se tito bojovníci připojují k gangům — většinou za odměnu projevou zlaťáky či úlomky vrásnivce.

Hledání dramatis personae (speciální postavy)

Po bitvě můžete poslat své hrdiny hledat speciální postavy. Pouze hrdinové mohou hledat (pomocníci nejsou důvěryhodní, velitel by jim tento úkol nesvěřil). Hrdinové, kteří byli vyřazeni z boje v poslední bitvě si léčí svá zranění a nemohou se vyhledávání speciálních postav zúčastnit.

Hrdinové, kteří hledají speciální postavy, nemohou jít nakupovat vzácné předměty. Určete, kterou speciální postavu půjdete hledat, kteří hrdinové ji půjdou hledat, a pro každého z těchto hrdinů hoďte kostkou. Pokud některému hrdinovi padlo méně, než je jeho Iniciativa (I), pak speciální postavu našel. Pochopitelně pokud více vašich hrdinů uspělo, všichni našli tutéž postavu, postava se nevyskytuje ve více kopiích, je pouze jedna.

Pokud jste hledanou speciální postavu našli, musíte jí zaplatit najímací poplatek, aby se zúčastnila následující potyčky po boku vašeho gangu.

Aenur, Meč soumraku

Poplatek: 45 zlatých za najmutí

Může být najmut: všemi gangy vyjma skavenů, nemrtvých a posedlých.

Aenur zvýší hodnocení vašeho gangu o +40 bodů.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Aenur	5	6	4	4	3	2	5	2	8	

Vybavení: Aenur nosí ithilmarové brnění, elfí plášť, a obouruční meč.

Schopnosti: Aenur má schopnosti: *silák, úkrok, mistr parírování, šermíř, rychlý reflex, mistr souboje.*

Speciální pravidla:

Imunní na strach.

Elfí meč: Aenur umí parírovat a používat všechny příslušné schopnosti i se svým obouručním mečem.

Po boji:

D6

1-3	opustí gang
4	zůstane za 30 zl.
5	zůstane za 20 zl
6	zůstane zdarma

Zkušenosti, zranění, výbava

Speciální postavy mají svou vlastní výbavu. Pouze oni mohou svou výbavu používat — nikdy ji nedarují ani nesvěří nikomu jinému. Navíc nelze speciálním postavám ani další výbavu dokoupit.

Speciální postavy nezískávají zkušenosti. Pokud je speciální postava zraněna, háže si na zranění podle tabulky vážných zranění hrdinů. Tato zranění zůstávají postavě po celou dobu kampaně, i když si postavu najme jiný gang. Pokud postava zemře, do konce kampaně ji již žádný gang nemůže najmout.

U každé speciální postavy je uvedeno, kolik bodů postava přidá do hodnocení vašeho gangu.

Ve víru událostí

Dramatis personae jsou příliš věhlasné osobnosti, aby se z nich stali prachobyčejní žoldáci sloužící jednomu gangu. Po každé potyčce ve fázi hledání Dramatis Personae hoďte za speciální postavu D6 a výsledek porovnejte s tabulkou, která je u ní uvedena. Podle ní zjistíte, zda je ochotna s vaším gangem nadále spolupracovat a za jakou cenu.

Speciální postavu můžete kdykoliv propustit ze svých služeb

Johan zvaný Dýka

Poplatek: 40 zlaťáků na najmutí,

Může být najmut: všemi gangy kromě skavenů,

Johan zvýší hodnocení vašeho gangu o +35 bodů.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Johan	4	4	5	3	3	2	5	1	7	

Vybavení: Johan je vybaven bezpočtem vrhacích nožů a několika dlouhými dýkami (v boji na blízku se počítá, jako by měl dva meče).

Schopnosti: Johan má schopnosti *úhyb, horolezec, pořádný švih, vrhač nožů, akrobat, mistr parírování, mistr dvou zbraní*, Johan umí kombinovat *pořádný švih s vrhačem nožů*.

Speciální pravidla:

Imunní na strach.

Po boji:

D6

1-2	opustí gang
3-4	zůstane za 25 zl. a dávku Rudého stínu
5	zůstane za dávku Rudého stínu
6	zůstane zdarma

Nicodemus, prokletý poutník

Poplatek: 40 zlatáků na najmutí,

Může být najmut: všemi gangy kromě skavenů, nemrtvých, posedlých, Sigmarových sester a lovců čarodějnic.

Nicodemus zvýší hodnocení vašeho gangu o +40 bodů.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Nicodemus	4	3	3	3	4	2	3	1	8	

Vybavení: Nicodemus je vybaven holí.

Schopnosti: Nicodemus má schopnosti *čáry, magické nadání, hrůzu nahánějící a mistr parírování.*

Kouzla: Nicodemus ovládá všechny kouzla Nižší magie.

Speciální pravidla:

Velmi odolný: Nicodemus je díky své vrásnivcové mutaci obzvláště odolný a proto je při využití schopnosti *magické nadání* sražen pouze na hod 6.

Po boji:

D6	
1-2	opustí gang
3	zůstane za 30 zl. a vrásnivec
4-5	zůstane za vrásnivec
6	zůstane zdarma

Veskith, mchní popravčí hlami Eshin

Poplatek: 50 zlatáků na najmutí,

Může být najmut pouze skaveními gangy.

Veskith zvýší hodnocení vašeho gangu o +40 bodů.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Veskith	5	5	4	4	4	2	5	3	8	

Vybavení: Veskith je vybaven bojovnými spáry (útok navíc je již zahrnut v jeho profilu) a do nich zabudovaným párem potkaních pistolí, které tak může používat společně.

Schopnosti: Veskith má schopnosti: *mistr parírování, útok, nezastavitelný útok.*

Speciální pravidla:

Imunní na psychologii, Necítí bolest.

Po boji:

D6	
1-3	opustí gang
4	zůstane za dva vrásnivce
5	zůstane za .vrásnivec
6	zůstane zdarma

Marianna Chevaux

Poplatek: 55 zlatáků na najmutí,

Může být najmuta: všemi gangy kromě Sigmarových sester, lovců čarodějnic, skavenů a nemrtvých.

Marianna zvýší hodnocení vašeho gangu o +45 bodů.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Marianna	6	5	3	4	4	2	5	2	9	

Vybavení: Marianna je vybavena šavlí (v boji na blízku se počítá jako meč) a jehlicí do vlasů, kterou používá ve vedlejší ruce jako dýku. Šavle je potřená česnekem a proti upírům funguje jako Černý lotos.

Schopnosti: Marianna má schopnosti: *mistr souboje, mistr parírování, útok a rychlý reflex.*

Speciální pravidla:

Imunní na psychologii, Imunní na jedy, Necítí bolest, Způsobuje strach.

Po boji:

D6	
1-2	opustí gang
3	zůstane za 40 zl.
4-5	zůstane za 30 zl.
6	zůstane zdarma

Bertha Bestrafung

Poplatek: 50 zlatáků (získání přízně).

Může být najmuta pouze Sigmarovým sestrami.

Bertha zvýší hodnocení vašeho gangu o +50 bodů.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Bertha	4	5	3	4	3	2	4	2	10	

Vybavení: Bertha má dvě sigmarovy kladiva, gromrilové brnění, lahvičku svícené vody a svatou relikvii.

Schopnosti: Bertha má schopnosti: *udeřit a zranit, mistr dvou zbraní, útok a spravedlivý hněv*

Speciální pravidla:

Nejvyšší matka představená: Bertha se stane automaticky velitelem gangu. Berta je také *imunní na strach.*

Vyvolená kněžka: Bertha zná všech šest sigmarových modliteb a má na jejich seslání bonus +2

Po boji:

D6	
1-3	opustí gang
4-6	zůstane zdarma



Zbraně pro boj zblízka

Život a smrt v Mordheimu nejčastěji rozhoduje kvalita a kvantita zbraní, které bojovník nese. Tato sekce popisuje právě tuto výbavu.

Pěst

Skuteční zoufalci kteří nevlastní ani nůž, musí bojovat svými holýma rukama. Není snad zapotřebí dodávat, že jejich šance na přežití jsou

podobné, jako když pŕlčík nedostane během osmi hodin najíst.

Poznámka: Následující pravidla platí pouze pro modely, které přišly o své zbraně. Stvoření, která nikdy nebojují se zbraněmi, např. zombie či zvířata, ignorují tato pravidla. Bojovníci používající pěsti mají pouze 1 útok.

Síla: Jako uživatel -1

Speciální pravidlo:

Lehké: Nepřítel zasažený pěstí získává bonus +1 k brnění, pokud nemá brnění žádné, pak hodí na brnění na 6+.

Dýška 1. zdarma/2 zl. běžná

Síla: Jako uživatel

Speciální pravidlo:

Lehké: Nepřítel zasažený dýkou získává bonus +1 k brnění, pokud nemá brnění žádné, pak hodí na brnění na 6+.

Palice 3 zl. běžná

Síla: Jako uživatel

Speciální pravidlo: žádné

Říladivo/palcát 5 zl. běžná

Síla: Jako uživatel

Speciální pravidlo:

Otřes mozku. Při hodu na vyřazení je rozsah pro omráčení 2-4.

Sekera 5 zl. běžná

Síla: Jako uživatel

Speciální pravidlo:

Silné ostří. Sekera má navíc modifikaci pro hod na brnění-1.

Úderná. Sekera má bonus +1 k Síle (S) při útoku na sražený model.

Meč 10 zl. běžná

Síla: Jako uživatel

Speciální pravidlo:

Parírování. (viz. Boj zblízka).

Cep 10 zl. běžná

Síla: Jako uživatel +2 (v prvním kole boje)

Speciální pravidla:

Těžký: Cep je těžký, lze jím zasadit zdrcující úder, je ale i namáhavé ho ovládat. Proto bonus +2 k síle platí pouze v prvním kole boje.

Obouruční: Cep vyžaduje dvě ruce k ovládní, proto ho nelze v boji kombinovat se štítem, pěstním štítem nebo jinou zbraní. Pokud má model štít, stále jej může použít proti střelám.

Nemůže být parírován: Model, na který je útočeno cepem, nemůže používat parírování.

Řemdiš 7 zl. běžná

Síla: Jako uživatel +1 (v prvním kole boje)

Speciální pravidla:

Těžký: Řemdiš je těžký, lze jím zasadit zdrcující úder, je ale i namáhavé ho ovládat. Proto bonus +1 k síle platí pouze v prvním kole boje.

Obtížné ovládní: Model užívající řemdiš nemůže používat další zbraň ani pěstní štít, protože řemdiš vyžaduje všechny jeho schopnosti. Model s řemdišem může používat jen štít.

Nemůže být parírován: Model, na který je útočeno řemdišem, nemůže používat parírování.

Halapartna 12 zl. běžná

Síla: Jako uživatel +1

Speciální pravidlo:

Obouruční: Halapartna vyžaduje dvě ruce k ovládní, proto ji nelze v boji kombinovat se štítem, pěstním štítem nebo jinou zbraní. Pokud má model štít, stále jej může použít proti střelám.

Dlouhá: Halapartna je téměř stejně dlouhá jako kopí, i když těžkopádnější. Pokud je bojovník s halapartnou v prvním kole boje zblízka napaden, rozhoduje o pořadí útoků Iniciativa (I).

Kopí 7 zl. běžná

Síla: Jako uživatel

Speciální pravidla:

Útočí první: Model s kopím útočí vždy první ve svém prvním kole boje zblízka. Bokud spolu bojují dva bojovníci s kopím, rozhodne o prvním útočícím Iniciativa.

Obtížné ovládní: Model užívající kopí nemůže používat další zbraň ani pěstní štít. Model s kopím může používat jen štít.

Volba držení: pokud bojovník drží kopí oběma rukama, má protivník navíc postih -1 k hodů na brnění.

Bonus pro kavalerii: Pro jízdní modely má napadající jízdní model vyzbrojený kopím bonus +1 k síle. Bonus platí pouze pro první kolo souboje na blízko.

Dřevce 10 zl. vzácná 8

Síla: Jako uživatel +2 (pouze při napadení)

Speciální pravidla:

Jezdecká zbraň: Pouze model jedoucí na válečném oři smí používat dřevce.

Bonus pro kavalerii: Používáte-li pravidla pro jízdní modely, napadající model vyzbrojený dřevcem má bonus +2 k síle. Bonus platí pouze pro první kolo souboje na blízko.

Přezbrojení: Na rozdíl od jiných zbraní je možné dřevce po nájezdu na nepřítele odhodit a vyměnit za jinou jednoruční zbraň. Po skončení boje si jezdec dřevce opět vezme.

Těžký na ovládní: dřevce je možné používat pouze v kombinaci se štítem.

Obouruční zbraň 14 zl. běžná

Síla: Jako uživatel +2

Speciální pravidla:

Obouruční: Model s obouruční zbraní nemůže používat v souboji na blízku další zbraň, štít nebo pěstní štít. Pokud má model štít, stále jej může použít proti střelám.

Těžkopádná: Bojovník s obouruční zbraní, který napadá protivníka nejede klasicky první, ale o pořadí útoků rozhoduje Iniciativa (I). V kolech boje zblízka, ve kterých bojovník s obouruční zbraní nenapadal, jede vždy poslední (v případě více modelů s tímto pravidlem rozhoduje o jejich vzájemném pořadí Iniciativa).

Zbraň z gromrilu 4x cena vzácná 11

Zbraň má navíc -1 modifikaci hodů na brnění. Zbraň stojí čtyřnásobek normální ceny — pokud je vám zbraň z gromrilu nabídnuta, můžete si vybrat z ostatních zbraní, o kterou zbraň se bude jednat.

Zbraň z ithilmaru 4x cena vzácná 11

Zbraň dává uživateli bonus +1 k jeho Iniciativě při boji s touto zbraní. Zbraň stojí čtyřnásobek normální ceny — pokud je vám zbraň z ithilmaru nabídnuta, můžete si vybrat z ostatních zbraní, o kterou zbraň se bude jednat.

Jezdecké kladivo 10 zl. vzácná 10

Síla: Jako uživatel +1

Speciální pravidla:

Obouruční: Jezdecké kladivo vyžaduje k ovládní obě ruce. Majitel tedy v boji nemůže mít štít, pěstní štít, nebo jinou zbraň. Pokud ve výbavě štít má, může ho stále používat proti střeleckým útokům.

Jezdecký útok: Tato zbraň je vytvořena pro boj v sedle. Jezdec bojující s touto zbraní má bonus k síle +1. Zbraň je možné používat i bez koně.

Rapír 15 zl. vzácná 8

(dostupný pouze pro Reikland a Marienberg)

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Parírování: viz. pravidla meče.

Smršť úderů: Rapír je velmi lehký a bojovník s ním může velmi obratně útočit. Zkušený bojovník s ním dokáže zasypat nepřítele přívalem úderů dřívě, než on stačí zareagovat. Bojovník s rapírem hází na zásah a zranění stejně jako s jinou zbraní. Pokud se vám ovšem podařilo protivníka zasáhnout, ale nepodařilo zranit, můžete okamžitě provést další útok – házejte na zásah s postihem -1. Takto lze pokračovat (postihy se sčítají, maximálně do 6+, v boji na blízko nelze zasahovat na 7+) dokud lze protivníka zasáhnout, a to se všemi útoky, pokud jich má hrdina více.

Lehký: Protože rapír je velmi lehký meč, kterému chybí silná čepel, protivník zasažený a zraněný rapírem má +1 k hodů na brnění. Pokud žádné nemá, má hod na brnění 6+.

Lamač mečů 25 zl. vzácná 9



Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Parírování: viz. pravidla meče

Chycení čepel: Pokud se obránci úspěšně podařilo parírovat, hodí kostkou. Na hod 4+ se podařilo čepel zlomit a protivníkovu zbraň je nadále nepoužitelná – musí vytáhnout jinou či, pokud nemá další zbraň, bránit se holýma rukama. Toto pravidlo je možné použít pouze na jednoruční meče a dýky.

Lehký: Lamač mečů je lehký tesák, který přidává protivníkovi k hodů na brnění +1 (6+ pokus žádnou zboj nemá).

Hůl 6 zl. běžná

Síla: jako uživatel

Speciální pravidla:

Parírování: viz. pravidla meče.

Volba držení: hůl je v boji možné držet dvěma způsoby. V jedné ruce funguje stejně jako palice. Pokud drží bojovník hůl oběma rukama, může s hůlí parírovat.

Hůl mohou používat všichni, kteří mohou podle svého rozpisu gangu používat palice a modely schopné sesílat kouzla.

Střelné zbraně

Krátký luk	5 zl.	běžná
Dosah: 18 palců Síla: 3		
Luk	10 zl.	běžná
Dosah: 24 palců Síla: 3		
Dlouhý luk	15 zl.	běžná
Dosah: 30 palců Síla: 3		
Elfí luk	30+3D6	vzácná 10
Dosah: 36 palců Síla: 3		
Speciální pravidla: <i>Proráží brnění.</i> Šípy vystřelené z luku elfů mají modifikaci -1 na hod na brnění.		
Kuše	20 zl.	běžná
Dosah: 30 palců Síla: 4		
Speciální pravidla: <i>Pohyb nebo střelba.</i> Ve stejném kole nelze modelem pohnout a vystřelit z jeho kuše. Otočení na místě a výstřel z kuše ve stejném kole provést lze.		



Prak	4 zl.	běžná
Dosah: 16 palců Síla: 3		
Speciální pravidlo: <i>Lehká zbraň:</i> Nepřítel zasažený prakem získává bonus +1 k brnění, pokud nemá brnění žádné, pak hodí na brnění na 6+. <i>Dvě střely na krátkou vzdálenost.</i> Pokud se model ve fázi pohybu nepohnul (otočení na místě je povoleno), může v tomto kole ve střelecké fázi z praku vystřelit dvakrát. Potom ovšem nelze střílet na větší jak poloviční vzdálenost (8 palců). Pokud se bojovník rozhodne střílet dvakrát, má oba zásahy postih -1		

Vrhací nože a vrhací hvězdičky	8 zl.	vzácná 5
---------------------------------------	-------	----------

Dosah: 8 palců Síla: 3		
Speciální pravidlo: <i>Vrhací zbraň.</i> Při použití vrhacích nožů a vrhacích hvězdic se nepoužívají modifikace na zásah za vzdálenost a pohyb. Tyto zbraně jsou vrhací a nelze je použít v souboji na blízko.		

Opakovací kuše	30 zl.	vzácná 8
-----------------------	--------	----------

Dosah: 24 palců Síla: 3		
Speciální pravidlo: <i>Dvě střely za kolo.</i> Z opakovací kuše lze vystřelit dvakrát během jednoho kola. Pokud je vystřeleno dvakrát za kolo, použije se navíc postih -1 na zásah pro obě střely.		

Samostříl	20 zl.	vzácná 9
------------------	--------	----------

Dosah: 10 palců Síla: 4		
Speciální pravidlo: <i>Střelba v souboji na blízko.</i> V prvním kole boje na blízko může model vystřelit ze samostřílu na nepřítele. Tato střelba se vyhodnocuje jako první, před všemi zásahy ze zbraní pro boj na blízko. Tato střelba má postih -2 na zásah. Pro vyhodnocení zásahu a zranění použijte normální pravidla pro střelbu. Tento útok je navíc k útokům zbraněmi na blízko. <i>Malá zbraň.</i> Jelikož je samostříl malá zbraň s krátkým efektivním dostřelem, nemá postih za dlouhou vzdálenost.		

Zbraně na černý prach

Zbraně na střelný prach jsou velmi novým vynálezem. Často nejsou spolehlivé, jejich užívání je složité, ovšem jejich zásah provrtá i to nejlepší brnění. Většinu střelných zbraní vyrábějí a za velké peníze prodávají trpaslíci. Někteří říšští zbrojmistři z Nulnu a Altdorfu se také začali zabývat výrobou pušek.

Pistole

12 zl.

vzácná 8.

Dosah: 8 palců

Síla: 4

Speciální pravidla:

Náročné nabíjení. (viz. Střelba).

Průstřel brnění: Střely z pistole dobře prorážejí brnění. U pistolí se na hod na brnění aplikuje modifikace -1.

Souboj na blízko: Pistoli lze použít v souboji na blízko. Pokud má model nabitou pistoli, může ji v prvním kole souboje použít. Výstřel nahradí jeden jeho útok, který je vyhodnocován stejně jako boj zblízka, avšak se silou 4, -1 od hodů na brnění. Pokud je pistole držena v levé ruce, při výstřelu se nepočítá klasický postih -1 na zásah. V následujících kolech však musí bojovník používat pistoli coby palici. Výstřel není možné parírovat. Pokud drží bojovník pistoli v hlavní ruce a má více útoků, vystřelí pouze jednou a zbylé útoky se počítají jako vedené palicí.

Malá zbraň: Jelikož je pistole malá zbraň s krátkým efektivním dostřelem, nemá postih za dlouhou vzdálenost.

Soubojová pistole

24 zl.

vzácná 10

Dosah: 10 palců

Síla: 4

Speciální pravidla:

Pistole: Na soubojové pistole se vztahují všechny speciální pravidla vztahující se k pistolím.

Přesnost: Soubojové pistole jsou vyráběny velmi přesně, je z nich možné zasáhnout minci na 20 kroků. Výstřely soubojovou pistolí mají bonus +1 na zásah. Tento bonus neplatí při výstřelu v boji zblízka.

Trombón

24 zl.

vzácná 9

Dosah: Speciální pravidlo

Síla: 3

Speciální pravidla:

Kartáč: Trombón zasáhne všechny modely ve směru střelby na ploše 1" široké a 16" dlouhé od hlavně zbraně. Jsou zasaženy i ty modely, které jsou v částečném krytu. Modely, které jsou vůči střelbě schované, zasaženy nejsou. Přestože není nutné u trombónu házet na zásah, hod'te D6, abyste zjistili, zda zbraň neselhala (viz. str. 11).

Jediný výstřel: Nabít trombón je velmi pracné a zdlouhavé. Proto může být z trombónu vystřeleno pouze jednou za celou bitvu.

Ručnice

28 zl.

vzácná 8.

Dosah: 24 palců

Síla: 5

Speciální pravidla:

Náročné nabíjení. (viz. Střelba)

Pohyb nebo střelba. (viz. Střelba)

Průstřel brnění: Střely z pušky prorážejí brnění lépe než jiné střelné zbraně. Proti výstřelu z pušky se na hod na brnění aplikuje modifikace -2.

Smrtící: Zásah olověnou kulkou s tvrdou průrazností je smrtelný. Hod 2 na vyřazení po zásahu ručnicí počítejte jak *omráčen*.

Hochlandská puška

120 zl.

vzácná 11.

Dosah: 48 palců

Síla: 6

Speciální pravidla:

Náročné nabíjení. (viz. Střelba)

Pohyb nebo střelba. (viz. Střelba)

Výběr cíle: Model s Hochlandskou dlouhou puškou může střelba po kterémkoliv modelu, nemusí střelba po nejbližším nepřátelském modelu.

Průstřel brnění: Střely z Hochlandské dlouhé ručnice prorážejí brnění lépe než jiné střelné zbraně. U střel z Hochlandské dlouhé ručnice se na hod na brnění aplikuje modifikace -3.

Smrtící: Zásah olověnou kulkou s tvrdou průrazností je smrtelný. Hod 2 na vyřazení po zásahu puškou počítejte jak *omráčen*.



Brnění

Při boji tváří v tvář protivníkovi může dobré brnění znamenat rozdíl mezi životem a smrtí. Nejlepší známá brnění jsou vyráběna zbrojíři trpaslíků, kteří velmi dobře rozumí tajemství ocele a ohně. Ostenlandští lovci často nosí vytvrzené kožené vesty, městští vojáci často používají drátěné vesty a železné náprsní krunýře. Říšští kováři dokáží vykovat velmi dobré brnění, v dávných časech byli tomuto umění vyučeni od trpaslíků. V Mordheimu pouze bohatí a mocní si mohou dovolit takový luxus, jako je vlastnictví dobrého brnění.

Lehké brnění 20 zl. běžná

Hod na brnění: 6+ (+1)

Speciální pravidlo:

Ochrana před zraněním: (viz. Str. 9)

Těžké brnění 40 zl. běžná.

Hod na brnění: 5+ (+2)

Speciální pravidlo:

Velmi těžké: Válečník vybavený těžkým brněním nemůže používat rychlostní schopnosti. Navíc pokud je vybaven zároveň i štítem, má postih -1 Pohybu (M). Tento postih neplatí v sedle.

Ochrana před zraněním: (viz. Str. 9).

Štít 5 zl. běžná

Hod na brnění: 6+ (+1)

Speciální pravidlo:

Kryt: (viz. Str. 9).

Pěstní štít 5 zl. běžná

Speciální pravidlo:

Parírování: (viz. Str. 9)

Kryt: (viz. Str. 9).

Přilba 10 zl. běžná

Speciální pravidlo:

Ochrana před omráčením: Model s přilbou má speciální hod na záchranu 4+ proti omráčení. Pokud se tato záchrana povede, model je pouze sražen, není omráčen. Model s přilbou je navíc imunní na pravidlo otřes mozku.

Brnění z ithilmaru 80 zl. vzácná 11

Brnění z ithilmaru je lehké brnění, které dává základ pro hod na brnění 5+ (+2).

Ochrana před zraněním: (viz. Str. 9).

Brnění z gromrilu 120 zl. vzácná 11

Brnění z gromrilu je těžké brnění, které dává základ pro hod na brnění 4+ (+3).

Těžké: Válečník vybavený gromrilovým brněním nemůže používat rychlostní schopnosti. nezpomaluje však pohyb v kombinaci se štítem.

Ochrana před zraněním: (viz. Str. 9).

Kazajka z tvrzeňé kůže 10 zl. běžná

Hod na brnění: 6+

Speciální pravidlo:

Kůže: Kazajka je vytvořena pro lehký pohyb a nepřináší výhody v kombinaci s jinými druhy ochrany. Hod na brnění za kazajku nelze kombinovat s hodem na brnění za štít, nebo pěstní štít. Pokud bojovník tuto kombinaci má, vždy vyberte pouze jeden typ ochrany pro hod na brnění (buď štít/pěstní štít, nebo kazajku). Kazajku mohou používat všechny modely, které podle svého rozpisu mohou používat nějaké brnění.

Pavéza 10 zl. vzácná 8

Hod na brnění: 6+ (+1)

Speciální pravidlo:

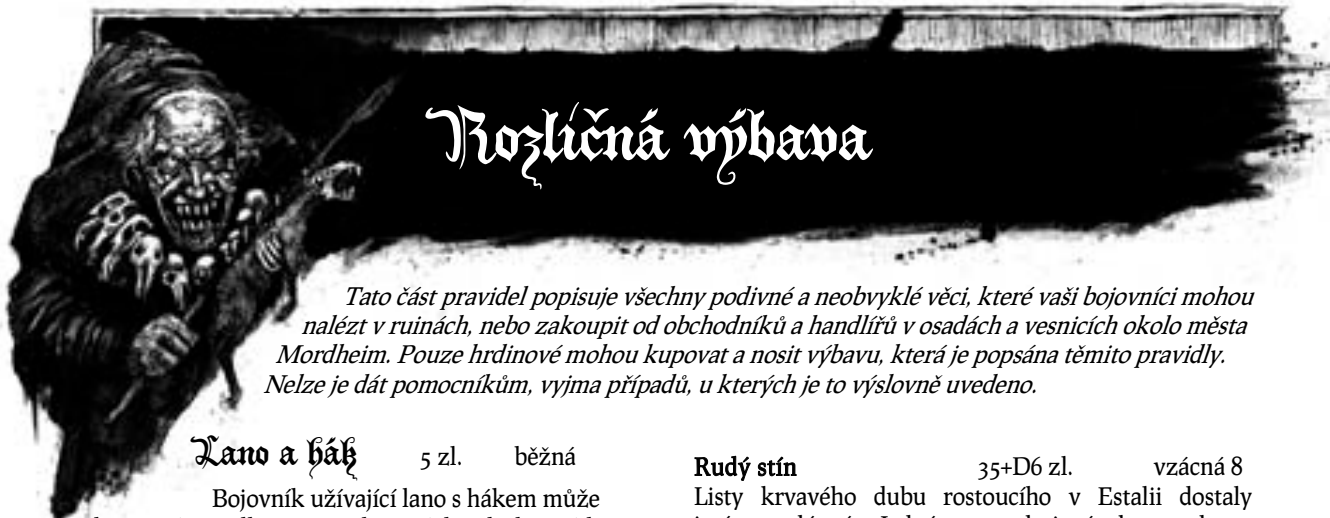
Velký kryt: Bojovník používající pavézu se považuje v krytu proti střelbě (-1 na zásah). V boji na blízko se pavéza považuje za štít (viz. pravidla pro štít), ale pouze proti útokům vedeným z jednoho směru. Protože je pavéza velmi těžká, bojovník má postih -1 k pohybu (tedy v kombinaci s těžkou zbrojí -2).

Jezdecké brnění 80 zl. vzácná 8

Hod na brnění: +1

Speciální pravidlo:

Jezdecké může používat pouze válečný oř. Brnění přidává +1 na hod na brnění, tedy v kombinaci s koněm (který dává jezdcí sám o sobě +1) dává dohromady +2 k hod na brnění. Tedy jezdec v těžké zbroji na válečném oři s jízdním brněním má hod na brnění 3+.



Rozličná výbava

Tato část pravidel popisuje všechny podivné a neobvyklé věci, které vaši bojovníci mohou nalézt v ruinách, nebo zakoupit od obchodníků a handlířů v osadách a vesnicích okolo města Mordheim. Pouze hrdinové mohou kupovat a nosit výbavu, která je popsána těmito pravidly. Nelze je dát pomocníkům, vyjma případů, u kterých je to výslovně uvedeno.

Lano a hák 5 zl. běžná

Bojovník užívající lano s hákem může mnohem snáze šplhat po rozbořených zdech. Má-li model ve své výbavě lano a hák, může přehodit nezdařený test na iniciativu při šplhání po zdi nahoru či dolů

Jedy a drogy

Používání jedů je věc, které se v normálním světě každý raději vyhne. Ovšem v bezohledných a brutálních bitvách, které se dennodenně v Mordheimu odehrávají, často některý gang neváhá potříst čepel svých zbraní jedem.

Při nakupování jedů a drog vám obchodník za uvedenou cenu prodá D3+1 dávek. Jedna použitá dávka vydrží na jednu potyčku (v případě jedu na jednu zbraň, v případě drogy pro jednu osobu). Jedy nemohou být aplikovány na zbraně na střelný prach. Před bitvou je nutné poznamenat do rozpisu, že konkrétní hrdina jed používá, případně na jakou zbraň.

Černý lotos 10+D6 zl. vzácná 9

V hlubokých lesích jižních zemí roste extrémně jedovatá rostlina zvaná černý lotos. Je velmi ceněná a vyhledávaná alchymisty, zabijáky, čaroději Západního pobřeží a znučenými manželkami. Zbraň namočená v černém lotosu automaticky zraní, pokud padla šestka při hodu na zásah. Stále můžete házet i na zranění, může padnout další šestka, tedy kritické zranění.

Temná sněť 30+2D6 zl. vzácná 8

Tento jed je získáván z Heldrakeů, obrovských mořských hadů soužících Západní oceán a pobřeží Naggarothu. Nepatrné zranění infikované temnou snětí vyvolává ukrutné bolesti, ochromuje ty nejtvrďší muže. Jákýkoliv zásah zbraní potřenou temnou snětí má bonus +1 k síle. Modifikace hodu na brnění bere v úvahu i tento bonus.

Houbičky šílené čepičky 30+3D6 zl. vzácná 9

Obávaný kult skřetích fanatiků z Hor na okraji světa užívá tyto halucinogenní houby, aby je přivedl do zběsilého stavu.

Efekt: bojovník, který před bitvou požil houbičky šílené čepičky, bude v bitvě *zběsilým*. Houbičky nemají žádný efekt na nemrtvé jako upíry a zombie, či posedlé. *Vedlejší účinek:* po bitvě si model dvěma kostkami. Pokud je součet dva nebo tři, model se stává trvale *tupým*.

Rudý stín 35+D6 zl. vzácná 8

Listy krvavého dubu rostoucího v Estalii dostaly jméno rudý stín. Jedná se o velmi návykovou drogu poskytující uživateli nelidskou rychlost a sílu.

Efekt: Model, který užil rudý stín, má v bitvě iniciativu zvýšenou o D3, pohyb a sílu zvýšenou o 1. Efekt trvá jednu bitvu. Rudý stín nemá žádný efekt na nemrtvé jako upíry a zombie, či posedlé.

Vedlejší efekt: Po bitvě hod'te dvěma kostkami. Pokud je součet dvě nebo tři, uživatel se stal závislým na rudém stínu a vy mu musíte po každé bitvě dát novou dávku, jinak opustí váš gang. Pokud padlo 12, uživatelova Iniciativa (I) je trvale zvýšena o jedna.

Kořen mandragory 25+D6 zl. vzácná 8

V Sylvánii lze nalézt kořeny mandragory, které mají tvar člověka. Jedná se o chuti odpornou, jedovatou rostlinu, která pomalu zabíjí toho, kdo ji užívá, umožňuje mu ovšem přestat velké bolesti.

Efekt: Kořen mandragory způsobuje, že se člověk nestará o bolest. Jeho odolnost je pro jednu bitvu zvýšena o jedna a když by měl být *omráčen*, je pouze *sražen*. Kořen mandragory nemá žádný efekt na nemrtvé jako upíry a zombie, či posedlé.

Vedlejší efekt: Mandragora je velmi jedovatá. Po bitvě hod'te dvěma kostkami. Pokud padlo v součtu dvě nebo tři, model má trvale sníženou odolnost o jedna.

Talisman štěstí 10 zl. vzácná 8

Talismany se vyskytují v rozmanitých tvarech a velikostech, nejčastěji to bývá symbolické kladívko požehnané Sigmaritským mnichem nebo vyřezaná hlava trpasličího boha.

Kdokoliv s talismanem štěstí může ignorovat první zásah v bitvě na hod 4+. Zásah nemůže způsobit žádné zranění. Vlastnictví více talismanů nepřináší žádnou výhodu, vždy je zrušen pouze první zásah. Jeden hrdina může vlastnit pouze jeden talisman. Hod na talisman se vyhodnotí až pokud nebyl zásah parírován.

Śvěcená voda

10+3D6 zl. (D6 dávek)

vzácná 6

(pro Sigmarovy sestry a Lovce čarodějnic běžná)

Čistá voda z horských pramenů vysvěcená některým z těchto kněží má být schopna spálit vše temné a zlé.

Lahvička se svěcenou vodou obsahuje dostatek této vzácné kapaliny na jedno použití. Používá se jako vrhací zbraň, dosah je dvojnásobkem uživatelské síly. Použijte uživatelskou Umění střelby (BS) pro zjištění, zda se střelil, jako u všech vrhacích zbraní ignorujte postih za nadpoloviční vzdálenost. Úspěšný zásah způsobí nemrtvým, démonům a posedlým automatické jedno zranění bez možnosti použití brnění. Nemrtví a posedlí nemohou používat svěcenou vodu.

Elfí plášť

40+3D6 zl. vzácná 12

Vyroben z vlasů elfích panen a protkán listím stromů, elfí plášť je zázrak spátrít. Válečník oblečený do elfího pláště splývá se stíny a je velmi obtížné jej zasáhnout se střelnou zbraní. Elfí plášť se výjimečně objeví u překupníka na prodej, občas jsou ukradeny padlým elfům, případně je mohou elfové věnovat svým přátelům jako odměnu za nějakou službu.

Bojovník snažící se střelit na protivníka v elfím plášti má postih -1 na zásah.

Lovecké šípy

25+D6 zl. (D3 dávek) vzácná 8

Nejlepší lovecké šípy vyrábějí honci Drakwaldského hvozdu. Mají ostrou kousavou špicí způsobující velké bolesti zasaženému cíli. Zdatný střelec dokáže s loveckým šípem znatelně ublížit jedinou střelou.

Model užívající krátký luk, luk, dlouhý luk nebo luk elfů z něj může střílet lovecké šípy. Potom přidává +1 na hod na vyřazení. Jedna dávka šípů vystačí pro jednoho bojovníka na jednu potyčku.

Česnek

1 zl. běžný

Jedná se o běžnou bylinu užívanou jako koření. Tvrdí se, že zahání upíry a jiné obyvatelé temnot.

Pokud chce upír napadnout model mající česnek, musí nejdříve úspěšně hodit test na morálku. Česnek vydrží pouze jednu jedinou bitvu proti gangu s upírem, ať je použit nebo ne.

Sít

5 zl. (D3 kusů) běžná

Drátěné sítě, používané např. gladiátory, mohou být užívány v boji. Ve střelecké fázi, může model jednou za hru vrhnout síť místo střelení střelnou zbraní. Pro zjištění, zda model zasáhl, použijte standardní pravidla pro střelbu, neplatí však postihy za nadpoloviční vzdálenost či za pohyb. Dosah hodu je dvojnásobek síly vrhajícího. Pokud byl zásah úspěšný, zasažený model se ve svém následujícím kole nemůže hýbat, střílet či sesílat kouzla, není však nijak jinak omezen. Hozená síť je ztracena.

Bugmanův mok

30+3D6 zl. (D3+1 dávek)

vzácný 9

Ze všech trpasličích pivovarů je nejznámějším pivovar Josefa Bugmana. Jeho mok je znám v celém světě a je mnohými uznáván jako nejlepší.

Gang, jehož členové před bitvou vypijí soudek Bugmanova moku, bude v bitvě imunní vůči *strachu* a *panice*. V soudku je pro gang dostatek moku na jednu bitvu. Elfové nemohou pít Bugmanův mok, nezvládají účinky způsobené tímto mokem.

Knihba kouzel

100+D3x25 zl.

vzácná 12

(nedostupná pro Lovce čarodějnic a Sigmarovy sestry)
Někdy se dá u některého z kupců narazit na tajemnou knihu, jež může obsahovat poznatky některého z čarodějů.

Pokud je v gangu kouzelník, může se z knihy naučit jedno další kouzlo, které si náhodně hodí buď na své tabulce magie nebo na tabulce nižší magie. Kouzelník nemůže knihu předat nikomu dalšímu. Jeden model smí mít pouze jednu knihu

Písmo svaté

50+D3x10 zl. vzácná 8

(pouze pro modely schopné sesílat modlitby)
Modlitební knihy, spisy zázraků, evangelia apod. Jsou ručně opisována v Sigmarových a Ulrikových písárnách a jsou věnována či prodávána věřícím.

Věřící mohou citovat z těchto knih, by posílili víru svou. Kněží lovců čarodějnic Sigmarových sester, Ulrikovi i Taalovi kněží se svatou knihou může přidat +1 k hodu na seslání kouzla. V gangu může být pouze jedno písmo svaté.

Léčivé bylinky

20+2D6 zl. (D3+1 dávek)

vzácné 8

Některé rostliny, které lze nalézt na březích řeky Stir, mají hojivé účinky. Bylinkářky sbírají jejich kořeny a listy, aby léčily choroby a bolesti.

Hrdina s léčivými bylinkami je může jednou za potyčku použít ve své fázi zotavení, pokud není v boji zblízka. Bylinky mu vyléčí všechny ztracené body zranění (W), o které v této potyčce přišel.

Svatá (znesvěcená) relikvie

15+3D6 zl.

vzácná 8

(pro Sigmarovy sestry a kněze vzácnost pouze 6)
Relikvie jsou běžnými ve starém světě — Sigmarovy vlasy, úlomky Ulrikova kladiva, zuby démoních princů, vše je prodáváno těm, kteří chtějí koupit.

Model s relikvií automaticky projde prvním testem na morálku v bitvě. Pokud má relikvií ~~velitel~~, projde automaticky prvním testem prohry, pokud ještě v bitvě neházel žádný test na morálku. Relikvie má vliv pouze na první test, vlastnictví více relikvií nemá žádný vliv na druhý a další testy v bitvě. Jeden hrdina smí mít jen jednu relikvií.

Trvalitní střelný prach 30 zl. (D3 dávek)

vzácná 11

Tento střelný prach je mnohem lepší (rozuměj čistší) než ten, který je běžně k máni.

Střely vystřelené s použitím tohoto prachu mají +1 k síle. Pytlík kvalitního střelného prachu vystačí na jednu bitvu pro všechny zbraně na střelný prach, které model má.

Lucerna

5 zl.

běžná

Model vybavený lucernou může přidat 6 palců ke vzdálenosti při odhalování schovaných nepřátel.

Kuchařská kniha

30+3D6

vzácná 7

Gang s kuchařskou knihou může zvýšit maximální počet svých modelů o jeden. Nemrtví nemohou používat kuchařskou knihu. Gang může mít pouze jednu kuchařskou knihu. Kniha může být kombinována s Půlčímek zvědem.

Zvířata

Kůň a válečný oř

30/50 zl.

vzácný 8/11

(pouze pro lidské gangy)

Jeden z vašich hrdinů smí osedlat koně či válečného oře. Pouze lidé mohou kupovat koně a oře a jezdit na nich. Kůň poslouchá svého majitele a proto může do 6" používat jeho Morálku (Ld), ne však velitele gangu.

M W S B S T W I A Ld

Kůň 8 0 0 3 3 1 3 0 5

Válečný oř 8 3 0 3 3 1 3 1 6

Válečný oř je speciálně vycvičen pro boj. Proto může bojovník přehodit jakýkoliv test na ovládnání (Ld) zvířete. Druhý výsledek vždy platí.

Psi

20+2D6 zl.

vzácný 8

(nedostupný pro Skaveny, Nemrtvé a Kult posedlých)

Pokud zakoupíte psa, bude bojovat jako by se jednalo o další model gangu, bude ovšem veden jako majetek jednoho z vašich hrdinů. Pokud jsou ve hře vyřazeni z boje, jejich šance na přežití je stejná jako u pomocníků (1-2 zemřel, 3-6 přežil). Jelikož pes poslouchá jen svého pána, může si brát do 6" Morálku (Ld) svého majitele, ne však velitele gangu. Váleční psi se počítají vůči možnému maximu modelů ve vašem gangu. Jeden hrdina může mít maximálně jednoho psa. Psi se řídí pravidlem pro zvířata (str. 16) a pro malé cíle (str. 11). Psi používají podstavce 20x20 mm.

M W S B S T W I A Ld

Pes 6 4 0 4 3 1 4 1 5

Pokud se do vašeho gangu nehodí pes, můžete jej nahradit jiným vhodným zvířetem.

Tritajský hedvábný plášť 30+2D6zl.vzácný 9

(pouze žoldácké gangy, Aderlandští)

Někteří bohatí velitelé se rádi předvádějí a kupují drahé oblečení z hedvábí dovážené z dalekého východu. Hedvábí je nejdražší známou látkou a často přitahuje pozornost — zejména zlodějů a zabijáků.

Žoldácký gang, jehož vůdce má hedvábný plášť, může ignorovat první test prohry v bitvě. Pokud byl ovšem model ve hře vyřazen z boje, hod'te kostkou, na hod 1 je plášť zničen. Majitel pláště si také může při shánění vzácných předmětů přičíst k výsledku +1.

Mapa Mordhelmu

20+2D6 zl.

vzácná 9

Někteří z obyvatel, kteří přežili katastrofu, se živí tím, že kreslí mapy města dle své paměti a ty pak prodávají. Mnohé z map jsou podvrhy, nebo bývají mapy zastaralé, neodpovídající současné situaci.

Mapa může pomoci orientovat se gangu ve městě. Když mapu použijete, hod'te kostkou a řiďte se podle tabulky. V jedné pobitevní fázi může být použita jen jedna mapa:

1 *Podvrh.* Mapa je buď podvrhem, nebo je naprosto bezcenná. Zmátla vás a vy jste zabloudili. Ve vaší příští pobitevní fázi si při hledávání odečtete jeden vránsnivec.

2-3 *Nepřesná mapa.* Mapa už dávno neplatí, ale přesto vám pomohla orientovat se. Při příštím prozkoumávání ruin můžete přehodit jednu z kostek, musíte ale potom akceptovat druhý výsledek.

4 *Katakomby.* Mapa ukazuje cestu spleťtými katakombami pod městem. Ve vaší příští pobitevní fázi si přičtete k prohledávání jeden vránsnivec.

5 *Přesná mapa.* Jedná se o podrobnou mapu odpovídající současnému stavu. Při příštím průzkumu ruin můžete přehodit až tři kostky, musíte u nich ovšem akceptovat druhý výsledek.

6 *Mistrovská mapa.* Je to jedna z dvanácti map vyrobených pro hraběte von Steinhardta Ostermarksého. Od nynějška můžete vždy při průzkumu ruin přehodit jednu kostku, pokud hrdina, který mapu má, nebyl při hře vyřazen ven z boje. Tato mapa může být v gangu pouze jedna.

Shallayiny slzy

10+D6 zl. (D6+1 dávek)

vzácná 7

Jedná se o kapky zázračné vody ze svatých pramenů v Couronni. Shalaya je bohyně hojení a milosti, a říká se, že tato voda chrání proti otravě.

Model, který vypil flakónek Shallayiných slz na začátku bitvy je imunní vůči všem jedům. Nemrtví a posedlí nemohou použít shallayiny slzy. Ve flakónku je dostatek tekutiny pro jednu bitvu.

flakónku

Louč 5 zl. běžná
Louč dává +4“ k odhalení schovaného. Zapálená louč zabírá jednu ruku. S loučí je možno provést jeden (a pouze jeden) útok v boji zblízka, který se počítá stejně jako útok palicí. Protivník, který je loučí zasažen si v tomto kole boje počítá postih -1 na zásah. Neplatí pro bojovníky imunní na stracha psychologii. Model s hořící pochodní vyvolává *strach* u všech živých zvířat. Louč nemůže způsobit kritické zranění.

Vrásnivcové kyvadélko 25+3D6 zl. vzácné 9
Pokud nebyl hrdina s kyvadélkem vyřazen z boje, může si hodit po bitvě test na morálku. Pokud byl test úspěšný, může při hledání úlomků ve fázi průzkumu přehodit jednu kostku. Tato kostka již pak nemůže být znovu přehozena. Gang smí vlastnit pouze jedno kyvadélko.

Tarotové karty 40 zl. vzácné 7
(nedostupné pro *Lovce čarodějnic* a *Sigmarovy sestry*)

Hrdina s balíčkem tarotových karet do nich může před každou bitvou nahlédnout. Hodíte test na morálku. Pokud se test povedl, hrdina zjistil příznivé indicie o své budoucnosti a při hledání úlomků vrásnivce ve fázi průzkumu můžete k jedné kostce přičíst, nebo odečíst 1 (dokonce i tehdy, když byl hrdina *vyřazen z boje*). Pokud při testu padly dvě stejná čísla, karty předpověděly špatné události hrdina se odmítá zúčastnit nadcházející výpravy do města – tuto hru se musí gang obejít bez něj. V gangu smí být jen jedny tarotové karty.

Zástava 10 zl. vzácná 5

Zástava vyžaduje jednu ruku a může být nesena libovolným hrdinou. Bojovník gangu do 12“ od vlajky si může přičíst +1 k Morálce (Ld) při testu na osamocení a případně hod také přehodit (pamatujte ale, že nelze přehodit přehozený hod). Gang smí mít jen jednu zástavu.

Králičí nožka 20 zl. vzácná 10

Králičí nožka umožňuje přehození jednoho D6 hodu (není však možné přehodit jednu kostku 2D6 hodu) v průběhu jedné potyčky. Pokud na přehození padne 1 přestane nožka nosit štěstí a je nadále k ničemu. Hrdina smí mít jen jednu nožku. Králičí nožka nemůže přehazovat Talisman štěstí.

Lahvička s olejem 10 zl (D3+1 dávek) běžná

Lahvička s olejem funguje stejně, jako lahvička se svěcenou vodou. Používá se jako vrhací zbraň, dosah je dvojnásobkem uživatelské síly. Použijte uživatelské Umění střelby (BS) pro zjištění, zda se strefil, jako u všech vrhacích zbraní ignorujte postih za nadpoloviční vzdálenost. Pokud byl cíl úspěšně zasažen, do konce hry má na hod 3+ šanci vzplanutí (viz pravidla pro vzplanutí).

Ježci 15+2D6 zl. (D3+1) vzácná 6

Jedna sada ježků vystačí na jedno použití. Po vyhlášení napadení protihráčem je může napadený hodit před sebe hrst ježků. Napadající model je zpomalen o D6“. Pokud bojovníka napadá více modelů, pole s ježky pokrývá výšeč 90° (tedy pokud napadají bojovníka dva útočníci ze stejného směru, ježci zpomalí oba dva, pokud ze dvou protilehlých směrů, ježci zpomalí jen toho, proti kterému je bojovník hodil).

Zápalná bomba 25+2D6 zl. (D3+1 kusů) vzácná 9

(pro *trpasličí lovce pokladů* je vzácnost 6)
Bomba může být vržena ve střelecké fázi. Používá se klasické Umění střelby (BS) bez postihu za pohyb a vzdálenost a dostah se rovná dvojnásobku uživatelské síly. Pokud vrhající bojovník zasáhl cíl, ten dostane zásah se silou 4 s postihem -2 od hodu na brnění. Všechny modely do 2“ od cíle dostanou zásah se silou 2. Pokud se vrhající netrefil, dostane cílový model a všechny modely do 2“ od něj zásah se silou 1. Pokud padne na zásah 1, vrhající nestačil odhodit bombu včas – v takovém případě si hodí test na Iniciativu (I): pokud byl úspěšný, dostane vrhající a všechny modely do 2“ o něj zásah se silou 1. Pokud hod úspěšný nebyl, dostane vrhající zásah se silou 4 a modely do 2“ od něj zásah se silou 2. Bomba nezpůsobuje kritická zranění.

Válečný roh 15+2D6 zl. vzácná 8

Válečný roh lze použít jednou za bitvu kdykoliv během hráčova kola (například před hodem na prohru). Zatroubení zvedne morálku všem členům gangu o 1. Tento účinek trvá do začátku hráčova následujícího kola. V gangu smí být jen jeden válečný roh.

Dalekohled 40+2D6 zl. vzácná 10

Hrdina používající dalekohled může v každém kole prodloužit dosah své zbraně, která má dostřel alespoň 18“ o dalších 6“. Navíc má ztrojnásobenou vzdálenost, na kterou odhalí *schované* nepřátele. Hrdina může mít pouze jeden dalekohled.

Zápalné šípy 30+D6 (3D6 šípů) vzácná 9

Zápalné šípy je možné používat pouze ke všem druhům luků. Bojovník zraněný zápalným šípem si počítá +1 k hodu na vyřazení.

Ceník

Zbraně pro boj zblízka

Předmět	Cena (kusů)	Dostupnost
Cep	10	Běžná
Dřevec	10	Vzácná 8
Dýka	1. zdarma/2	Běžná
Halapartna	12	Běžná
Hůl	6	Běžná
Jezdecké kladivo	10	Vzácná 10
Kladivo	5	Běžná
Kopí	7	Běžná
Lamač mečů	25	Vzácná 9
Meč	10	Běžná
Obouruční zbraň	14	Běžná
Palcát	5	Běžná
Palice	3	Běžná
Rapír	15	Vzácná 8
Řemdih	7	Běžná
Sekera	5	Běžná
Zbraň z gromrilu	4xcena	Vzácná 11
Zbraň z ithilmaru	4xcena	Vzácná 11

Střelné zbraně

Dlouhá puška	120	Vzácná 11
Dlouhý luk	15	Běžná
Elfí luk	30+3D6	Vzácná 10
Krátký luk	5	Běžná
Kuše	20	Běžná
Luk	10	Běžná
Opakovací kuše	30	Vzácná 8
Pistole/pár	12/24	Vzácná 8
Prak	4	Běžná
Ručnice	28	Vzácná 8
Samostříl	20	Vzácná 9
Soubojové pistole/pár	24/48	Vzácná 10
Trombón	24	Vzácná 9
Vrhací nože, hvězdice	8	Vzácná 5

Brnění

Brnění z gromrilu	120	Vzácná 11
Brnění z ithilmaru	80	Vzácná 11
Jezdecké brnění	80	Vzácná 8
Pěstní štít	5	Běžná
Lehké brnění	20	Běžné
Pavéza	10	Vzácná 8
Přilba	10	Běžná
Štít	5	Běžné
Těžké brnění	40	Běžná
Tvrzená kazajka	10	Běžná

Hořlící výbava

Bugmanův mok	30+3D6 (D3+1)	Vzácná 9
Černý lotos	10+D6 (D3+1)	Vzácná 9
<i>(nedostupný lovcům čarodějnic, kněžům a Sigmarovým sestrám; pro skaveny vzácnost pouze 7)</i>		

Předmět	Cena (kusů)	Dostupnost
Česnek	1	Běžná
<i>(nemůže být zakoupen nemrtvými)</i>		
Dalekohled	40+2D6	Vzácná 10
Elfí plášť	40+3D6	Vzácná 12
Hedvábný plášť	30+2D6	Vzácná 9
<i>(pouze pro žoldáky a Averlandské)</i>		
Houbičky	30+3D6 (D3+1)	Vzácná 9
Ježci	15+2D6 (D3+1)	Vzácná 6
Kniha kouzel	100+D3×25	Vzácná 12
<i>(nedostupná lovcům čarodějnic, kněžům a Sigmarovým sestrám)</i>		
Kořen mandragory	25+D6 (D3+1)	Vzácná 8
Králičí nožka	20	Vzácná 10
Kuchařská kniha	30+3D6	Vzácná 7
Kůň	30	Vzácná 8
<i>(pouze pro lidi)</i>		
Kvalitní střelný prach	30 (D3)	Vzácná 11
Křesadlo	2	Běžná
Lahvička s olejem	10 (D3+1)	Běžná
Lano s hákem	5	Běžná
Léčivé bylinky	20+2D6 (D3+1)	Vzácná 8
Lovecké šípy	25+D6 (D3)	Vzácná 8
Louč	5	Běžná
Lucerna	5	Běžná
Mapa Mordheimu	20+2D6	Vzácná 9
Pes	20+2D6	Vzácná 8
<i>(nedostupný skavenům, nemrtvým a Kultu posedlých)</i>		
Rudý stín	35+D6 (D3+1)	Vzácná 8
Shallayiny slzy	10+D6 (D6+1)	Vzácná 7
<i>(nedostupné nemrtvým a posedlým)</i>		
Sít	5 (D3)	Běžná
Písmo svaté	50+D3×10	Vzácná 8
<i>(pouze pro lovce čarodějnic a Sigmarovy sestry)</i>		
Svatá relikvie	15+3D6	Vzácná 8
<i>(pro kněze a Sigmarovy sestry vzácnost pouze 6)</i>		
Svěcená voda	10+3D6 (D6)	Vzácná 6
<i>(běžná pro lovce čarodějnic a Sigmarovy sestry; nemůže být zakoupena nemrtvými)</i>		
Válečný oř	50	Vzácná 11
<i>(pouze pro lidi)</i>		
Talisman štěstí	10	Vzácná 8
Tarotové karty	40	Vzácná 7
Temná sněť	30+2D6 (D3+1)	Vzácná 8
<i>(nedostupná lovcům čarodějnic, kněžům a Sigmarovým sestrám)</i>		
Válečný roh	15+2D6	Vzácná 8
Vrásnivcové kyvadélko	25+3D6	Vzácná 9
Zápalná bomba	25+2D6 (D3+1)	Vzácná 9
<i>(trpasličí lovcí pokladů mají vzácnost 6)</i>		
Zápalné šípy	30+D6 (3D6)	Vzácná 9
Zástava	10	Vzácná 5

Plameny v ulicích

Plameny a bojovníci

Dobře využitý oheň je nezákladnějším pomocníkem člověka. Pokud je však použit jako zbraň, je stejně smrtící jako užitečný. A v ulicích Mordheimu je používán jako zbraň velmi často.

Vzplanutí

Pokud byl bojovník v průběhu hry zasažen lahvičkou s olejem, může způsobit zasažení tohoto bojovníka následujícími zbraněmi a kouzly jeho vzplanutí: louč, koš na oheň, zápalné šipy, zápalná bomba, U'Zhulské ohně, Zvrácený oheň.

Na konci kola, ve kterém byl olej potřísněn bojovník zasažen hořícím předmětem (za předpokladu, že mezi tím nebyl vyřazen z boje) hod'te D6. Na hod 3+ bojovník vzplál. Na vzplanutí se háže pouze jednou i v případě, že bylo provedeno více úspěšných zásahů! Vzňalý bojovník zasahuje všechny své protivníky pouze na 6+ a navíc dostane na nakonci každého kola zásah se silou 3. Na konci své následující fáze zotavení se planoucí bojovník, snaží uhasit oheň. To se mu povede na hod 4+. Pokud se mu uhašení nezdaří, dostane na konci svého kola opět zásah se silou 3. Takto postupujte, dokud není bojovník uhašen, nebo vyřazen z boje. Ostatní bojovníci z téhož gangu se mohou také pokusit bojovníka uhasit. Musí se dostat do kontaktu podstavců s hořícím modelem a ve fázi zotavení úspěšně hodit 4+. Bojovník snažící se uhasit oheň se může ve své fázi pouze pohnout, nemůže však napadat, běžet, střílet, nabíjet ani kouzlit. To platí jak pro hasící přátele, tak pro vzplanutého bojovníka.

Plameny a budovy

Přestože velký požár řádil ve městě několik dní, stále je toho mnoho, co může oheň stravovat. A pokud je v nějaké budově schovaný nepřítel, je podpálení nejlepší způsob, jak ho dostat ve zmatku ven.

Je dobré se před hrou domluvit, které budovy nemohou hořet (např. zcela kamenné budovy atd.). Hořící budovy označte nějakým žetonem, nebo vatou, představující kouř.

Zapálení

Budova může vzplanout pokud:

- na cíl, který stojí uvnitř budovy byl vystřelen zápalný šíp a nezasáhl jej.
 - na cíl uvnitř budovy byla hozena zápalná bomba a nezasáhla jej.
 - v budově byla omráčena nebo vyřazena postava s hořící pochodní, nebo košem na oheň.
- V takovém případě si majitel zápalného předmětu hodí na zasažení a hod na zapálení podle níže uvedené tabulky.

Podpalování

Bojovníci mohou založit oheň a zapálit budovu také úmyslně, pokud jsou k tomu patřičně vybavení. Následující předměty a kouzla mohou zapálit oheň:

- zápalné šipy
- zápalná bomba
- koš na oheň
- pochoděň
- lahvička s olejem
- U'Zhulské ohně (nižší magie)
- Zvrácený oheň (magie rohaté krasy)

Výše zmíněné předměty a kouzla můžete zamířit na budovu a podle níže uvedené tabulky zjistit, zda se jejich pomocí podařilo budovu zapálit.

Požár se šíří dál!

Jak budova hoří, plameny mohou přeskočit i na další budovu. Na konci kola každého hráče hod'te kostkou pro každou budovu, která hoří:

D6 Výsledek

- 1 *Oheň uhasl* — Z budovy se pouze ještě kouří.
- 2–5 *Hoří dále* — plameny dále řádí v budově, ale nešíří se z ní nikam dál
- 6 *Šíří se* — oheň zachvátí nejbližší (nehořící) budovu do 10 palců.

Předmět/kouzlo	Hod na zásah	Hod na zapálení
Zápalné šípy	2+	4+
Zápalná bomba	2+	3+
Pochodeň	Automaticky, pokud je v kontaktu	4+
Koš na oheň/Louč	Automaticky, pokud je v kontaktu	4+
U'Zhulské ohně	Automaticky	3+
Zvrácený oheň	Automaticky	3+
Lahvička s olejem	Automaticky, pokud je v kontaktu	Automaticky

Vstoupení do hořící budovy

Vstoupit do plamenů je jen pro silné povahy a málokdo se toho odváží, většinou jen při zoufalé snaze skrz plameny uniknout smrti uhořením. Jsou však i šílenci, kteří vstoupí do hořící budovy, pokud je v ní ještě co rabovat.

Musíte oznámit, že model vstoupí do hořící budovy, ještě předtím, než daným modelem pohnete. Bojovník si musí udělat test na morálku, jestli překonal strach z plamenů. Pokud se test nepovedl, bojovník nemůže do budovy vstoupit. Toto pravidlo se nevztahuje na bojovníky *imunní vůči psychologii, strachu*, nebo na *zběsilé* jedince.

Pohyb v hořících budovách

Modely uvnitř budovy se budou muset neustále vyhýbat a uskakovat plamenům (stejně jako ve všech těch drsných akčních filmech) a jediná chyba může pro bojovníka znamenat záhubu.

Bojovník, který se chce v hořící budově běžet, musí na začátku pohybu splnit test na Iniciativu (I).

Setrvání uvnitř hořící budovy

Není překvapivé, že zůstat uvnitř hořící budovy má negativní vliv na délku života. Na konci každého kola každý model nacházející se uvnitř hořící budovy musí splnit test na svoji Odolnost (T). Pokud se test nepovedl, kouř z plamenů bojovníka dusí. Bojovník utrhá zásah se silou 2 bez možnosti hodu na brnění.

Střelba

Plameny a kouř výrazně zhoršují viditelnost. Proto má střelba skrz, přes, do i z budovy postih -1 na zásah.

Felčar

Léčba

Pokud má nějaký z vašich hrdinů zranění s trvalým následkem, můžete se rozhodnout poslat ho k felčarovi, aby se mu pokusil zranění vyléčit. Je možné také k felčarovi poslat bojovníka, který byl v poslední bitvě *vyřazen z boje* a přežil.

Léčení probíhá v pobitevní sekvenci. V této sekvenci se můžete pokusit léčit pouze jednou a pouze jedno zranění. Cena za léčení je 5 zlatých. Peníze musí být zaplacené dopředu. Léčený bojovník musí v tomto kole vynechat shánění vzácných předmětů. Již nelze léčit následky způsobené léčbou. Hodte 2D6 a výsledek porovnejte s tabulkou níže.

Následující zranění není možné vyléčit: Chest Wound, Arm wound, Blinded in One Eye and Old Battle Wound. Tyto představují zranění, která si s sebou vezme bojovník do hrobu.

Pokud je hrdina ochoten si připlatit, dostane se mu od felčara nadstandardních služeb, jako například hlt kořalky před zákrokem, nebo nezakrvácené prostěradlo. Za příplatek 20 zlatých si může hrdina přičíst k hodu na léčbu +1.



Chirurgický zážrož končetin:

Operace zlámaných končetin (*Leg Wound, Smashed Leg, and Hand Injury*) bude nejspíše přímočará a krutá záležitost

2-3 'Sežeňte někdo kněze!'

Nešťastný pacient zemřel na velkou ztrátu krve. Je mrtvý a musí být odstraněn z deníku gangu, jeho vybavení je však pro gang k dispozici.

4 'Tohle musí pryč.'

Chirurg tušil nezbytnost amputace končetiny pro zastavení infekce. Pokud se jednalo o nohu, model přijde o polovinu pohybu (zaokrouhleno nahoru); pokud se jednalo o ruku, bojovník může nyní používat jen jednu jednoruční zbraň.

5-6 'Promiň hochu, udělal jsem, co se dalo.'

Operace byla neúspěšná a bojovník musí vynechat další hru.

7-8 'Smůla'

Operace byla neúspěšná.

9-10 'Raději si dej chvíli oraz'

Operace byla úspěšná! Bojovník si může zranění ze svého deníku vyškrtnout. Musí však vynechat příští hru.

11-12 'Chvála Shallaye!'

Operace byla úspěšná! Bojovník si může zranění vyškrtnout ze svého deníku.

Zážrož na mozků:

Zárok uleví duševním poruchám. (*Madness and Nervous Condition*.)

2-3 'Sežeňte někdo kněze!'

Lékař byl příliš náruživý při svém počínání. Hrdina je mrtvý a musí být odstraněn z listu gangu. Jeho vybava je gangu k dispozici.

4-5 'Ehm... tohle není úplně ono.'

Léčba bojovníkovi nepomohla, naopak se jeho stav zhoršil. Bojovník je od teď 'Tupý'. Pokud už bojovník 'Tupý' byl, nemá léčba žádný efekt.

6 'Tenhle je nějaký narušený'

Léčba selhala a bojovník vyšel z léčení jako blouznivý pomatenec. Bojovníkova Iniciativa (I) klesla o 1 (na minimum 1). Není na něj zrovna příjemný pohled, a proto způsobuje *strach*.

7-8 'Promiň, hochu, udělal jsem, co se dalo.'

Léčba byla neúspěšná a bojovník musí vynechat další hru.

9-10 'Troška odpočinku a budeš v pořádku.'

Léčba byla úspěšná. Bojovník si může zranění škrtnout z deníku, avšak musí vynechat následující potýčku.

11-12 'Chvála Shallaye!'

Léčba je úspěšná! Bojovník si může zranění vyškrtnout z deníku.

Moc Kamenů



Alchymista

Pokud máte ve výbavě gangu uschovaný alespoň jeden vrásnivec, můžete se rozhodnout s ním zajít za alchymistou, který se může pokusit udělat z něj užitečný amulet. Gang musí mít tento vrásnivec ve svém inventáři během potyčky. Jeden z hrdinů, který potyčku bez úhony přestál se místo shánění vzácných předmětů může vydat vyhledat pomoc alchymisty. Alchymista si vyžádá poplatek 20 zlatých za užití svého umění na vrásnivci. Aby hráč zjistil, jaký amulet alchymista vytvořil, hodí si 2D6:

2 - Nekvalitní kousek: vrásnivec nevydržel síly alchymistického rituálu a je nadobro zničen. Alchymista vrátí hrdinovi 10 zlatých. Zbytek si nechá za snahu a námahu.

3 - Kámen obnovy: hrdina, vlastnící tento kámen, si může jednou za hru ve své Fázi zotavení doplnit všechny ztracené životy.

4 - Kámen moci: Majiteli tohoto kamene se zvedne jedna jeho vlastnost o 1 (i nad rasové maximum – taková je síla kamenů). Na začátku každé potyčky si hráč hodí D6, aby viděl, která z charakteristik je ovlivněna:

- 1 - +1 Iniciativa (Initiative)
- 2 - +1 Pohyb (Movement)
- 3 - +1 Síla (Strength)
- 4 - +1 Odolnost (Toughness)
- 5 - +1 Útok (Attack)
- 6 - +1 Zranění (Wounds)

5 - Kámen odolnosti: Majitel tohoto kamene je zcela imunní proti všem kouzlům, který na něj mají nežádoucí vliv na hod 2+. Imunita také platí na magické a kouzelné zbraně včetně Sigmarova kladiva. Házejte před hodem na brnění.

6-8 - Síly nebyly nakloněny: Alchymista byl neúspěšný a nepodařilo se mu vrásnivec přetvořit. Vrásnivec je nadále ve vlastnictví gangu a alchymista 10 zlatých vrátí. Zbytek si nechá za snahu a námahu.

9 - Kámen štěstí: Hrdina s tímto kamenem si může přehodit D3 libovolných hodů během hry (počet zjistíte před začátkem potyčky). Nezapomeňte, že nikdy není možné přehodit si již přehozený hod!

10 - Kámen schopnosti: Majiteli tohoto kamene se zvedne jedna z níže uvedených vlastností. Před začátkem potyčkysí vybrete:

- Umění boje (Weapon Skill)
- Umění střelby (Ballistic Skill)
- Morálka (Leadership)

11 - Kámen ochrany: Hrdina s tímto kamenem si přičte ke své ochraně zbroje +1 do maxima 1+. Pokud postava zbroj nemá, získává ochranu 6+.

12 - Nekvalitní kousek: vrásnivec nevydržel síly alchymistického rituálu a je nadobro zničen. Alchymista vrátí hrdinovi 10 zlatých. Zbytek si nechá za snahu a námahu

Síla stále vyzařuje

Užívání tak mocných kamenů není pochopitelně jen tak samo sebou. Na konci každé potyčky (po fázi prohledávání) si musí hráč hodit 2D6 za každého hrdinu, vlastnického alchymistický kámen, aby zjistil, zda na něm jeho síla nezanechala následky. Při výsledcích 2-3 a 11-12 (u Skavenů při hodech 2 a 12, představující jejich větší odolnost při zacházení s warpem) byl majitel kamene ovlivněn jeho sálající temnou silou. Hráč hodí D6 a porovná výsledek s tabulkou:

1 – Zplozenec chaosu! temná síla a moc kamene ovládly hrdinovo tělo, které zmutovalo do příšerných tvarů plných chapadel a pahýlů, na kterých již nic nepřipomíná původního člena gangu – ostatní členové svého nešťastného kolegu okamžitě zabijí, nebo před ním utečou. Tak jako tak, hrdina je odstraněn z deníku gangu. Pokud byl zmutovaný hrdina členem gangu Posedlých, nadále zůstává v gangu jako Zplozenec chaosu (pravidla viz. níže).

2 – Deformace: Kámen vyzařuje přílišovou a příliš zlou energii, které jeho majitel nebyl schopen nadále odolat, a která na něm zanechala trvalé následky. Síla se projevila znetvořením, či ochrnutím nějaké části těla, což zapříčiní pokles jedné vlastnosti o 1. Hod' 2D6 abys zjistil jaké. Majitel kamene okamžitě zahodí. Pokud některá z hodnot klesne na 0, propadne tělo odporne mutaci a z hrdiny se stává Zplozenec chaosu (viz. hod 1).

2 - -1 Pohyb

3 - -1 Odolnost

4 - -1 Síla

5-6 - -1 Umění boje

7-8 - -1 Umění střelby

9-10 - -1 Iniciativa

11-12 - -1 Morálka

3-5 – Nevolnost: Majitel měl u sebe kámen příliš dlouho a vyzařování nepříznivě ovlivnilo jeho organismus. Hrdinovi je fyzicky velmi špatně a musí vynechat následující potyčku.

6 – Mutace: Síla kamene ovlivnila nositele natrvalo a jeho energie přešla do něj. Hrdina má efekt, který kámen působil, natrvalo. Pokud přidával některou z vlastností, hráč hodem zjistí, která to je a ta už hrdinovi zůstane (i přes rasové maximum). Kámen tímto ztratil veškerou svoji moc a stává se bezcenným. Pokud je hrdina člen gangu Skavenů, stane se, díky své nebývalé nové síle, terčem podezření a nedůvěry a je posléze z gangu vyloučen a musí odejít. Pokud je hrdina člen gangu Posedlých, zvedne tato mutace jeho sebevědomí natolik, že už nehodlá ztrácet čas ve společnosti takových nímandů a sám opustí gang, aby se vydal budovat nová panství chaosu na vlastní pěst. V obou případech je hrdina odstraněn z deníku gangu. Obyčejný organismus (tedy ne skavení ani posedlý) nevydrží více než jednu tak šílenou mutaci. Proto pokud dojde k mutaci hrdiny, který byl již jednou zmutován, tělo již sílu nezvládne a promění se ve Zplozenec chaosu (viz. hod 1).

Změněn ve Zplozenec Chaosu!

Jak už bylo zmíněno výše, hrdina, který se změnil ve Zplozenec Chaosu je svým gangem zabit, nebo opuštěn. Jeho vybava je však gangu k dispozici. V případě, že se jedná o gang Kultu Posedlých může Zplozenec nadále působit v gangu, zabírá místo hrdiny, avšak na přežití si háže jako pomocníci.

Zplozenec disponuje vlastnostmi původního hrdiny, avšak nemůže již používat žádné schopnosti a obdrží navíc D3+1 náhodně vybraných mutací uvedených v základních pravidlech Kultu posledých.

Hrůzostrašný: Zplozenec způsobuje *Strach*

Nemyslíci: Zplozenec je nemyslíci stvoření, které je *Imunní na veškerou psychologii*, a které nemůže žádným způsobem získávat zkušenosti.

Pohyb: Zplozenec se v každé pohybové fázi hýbe 2D6 palců přímým směrem k nepříteli. Nemusí se jednat o nejbližšího nepřítele a může to být model, který nevidí (ale určitě ho cítí, na to vemte jed). Může lézt po žebřích i zdech normálním způsobem. Pokud přijde Zplozenec do kontaktu s jakýmkoliv nepřátelským modelem, okamžitě útočí a nepřestane, doku nebude oběť vyřazena z boje, prchající, případně pokud sám Zplozenec nepadne.

Model: model je umístěn na podstavci o rozměrech 40x40 mm.