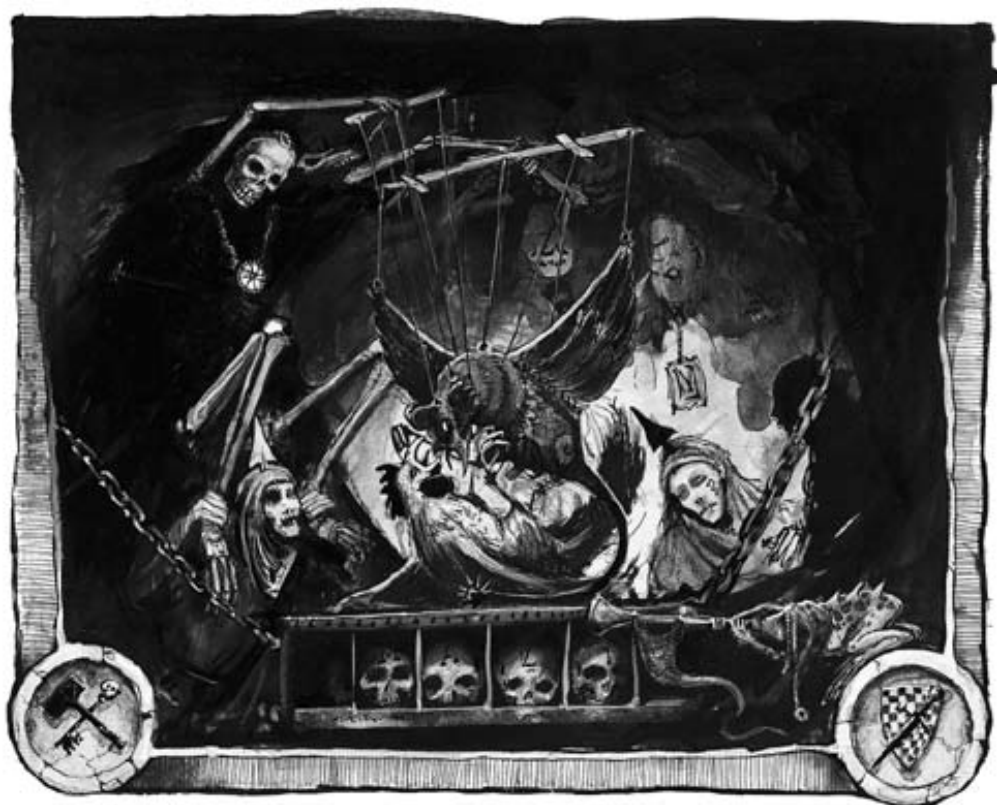




Mordheimový klub U vycpaného pásovce
Gangy - rozšíření

Obsah

Mordheimští šílenci	3
Dobrodruzi	8
Morový karneval	14
Gangy v kampani	20





Mordheimští šilenci

Představte si, že přijdete o svůj domov, rodinu a vše co máte během jednoho okamžiku.

Představte si, že vaši milovaní jsou mrtví, vaše statky zničeny. Představte si, že jste obětí Odplaty Sigmarova Kladiva.

Ne všichni z těch, kteří se pohybují v ulicích Mordheimu, jsou přitahováni jeho bohatstvím a z něj plynoucí mocí. Ne všichni utekli před hrůzami plížícími se z Kráteru. Někteří z přeživších obyvatel stále nazývají Mordheim svým domovem. Pomatení ztrátou všeho co jim bylo drahé a bloumajíce ve skupinkách ulicemi rozhodli se tito muži a ženy bránit svoje město před vším cizím. Před lidmi hledající vrásnivec i před příšerami, které dlí v opuštěných ruinách. S prázdnými výrazy ve tvářích a silou šilence bojují jako ti, kteří nemají co ztratit. Jen Sigmarovy sestry jsou ušetřeny jejich šíleného zápalu. Tyto zbožné bojovnice jako jediné vzbuzují alespoň malý kousek úcty v jejich pokroucených myslích.

I oni sami sbírají vrásnivec, pokud na něj v ruinách narazí. Jednak jim pomáhá získat minimum nutné k přežití, především však shromáždí vanou většinu úlomků na skryté hromadě. Ve své chorobní myslí jsou totiž přesvědčeni, že právě příčina zkázy města může ve velkém množství zajistit jeho budoucí obnovu a slávu. Mordheimští se nespojují s ani s dobrem, ani se zlem. Snaží se pouze využít veškeré své zdroje na získání jejich města a domova zpět.

Žoldáci je považují za šilence. Jsou otráveným lidem zničeného města, bojujícím pro věc stejně šílenou, jako jsou oni sami. Jsou však skutečně šílení? Kdo může říct jaká přání mohou být splněna těm, kteří vlastní tak ohromné množství vrásnivce, jaké se nachází v ulicích Mordheimu?

Námezdní bojovníci. Pro najímání námezdních bojovníků platí, jako by se jednalo o říšský gang.

Přesvědčení. Mordheimští jsou neutrální gang.

Výběž bojovníků

Gang Mordheimských šilenců musí být tvořen minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 15.

Prorok: Každá družina musí mít jednoho proroka. Ani více, ani méně!

Šilenc: Gang může mít maximálně 3 šilence.

Sirotek: Gang může mít maximálně 2 sirotky.

Měšťani: Gang může obsahovat libovolné množství měšťanů.

Mrzáci: Gang může obsahovat libovolné množství mrzáků a až 5 se nepočítá do maximálního počtu gangu.

Počáteční zkušenosti

Prorok začíná s 20 body zkušenosti.

Šilenc začíná s 8 body zkušenosti.

Sirotek začíná s 0 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.



Tabulka schopnosti Mordheimských

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Prorok	✓	✓	✓	✓	✓
Šílenec	✓			✓	
Sírotek	✓	✓			✓

Vybavení Mordheimských

Vybavení Mordheimských

Zbraně pro boj zblízka

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

Střelecké zbraně

Prak.....	4 zl.
Luk.....	10 zl.

Brnění

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

Vybavení Šílenců a Mrzáků

Zbraně pro boj z blízka

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

Střelecké zbraně

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

Brnění

Štít.....	10 zl.
-----------	--------

Mrzdinové

1 Prorok

55 zlatáků

Jiskra mánie se leskne v oku tohoto mordheimského obyvatele. V jeho hlavě se prolínají vize o znovuzrození kraje. Zjevují se mu jeho milovaní, kteří jej nabádají k očistě města a k navrácení svých životů. Šeptajícími hlasy jej vedou vpřed. Plamennými proslovy hromadí prorok ostatní zoufalce, kterým líčí své vize obnoveného města a které vzápětí strhává k rozhodným činům.

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

Vybavení: Prorok může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky Mordheimských.

Speciální pravidla

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

Fanatik: Proroci následují hlasy ve své hlavě, které je plní sebevědomím. Jsou proto Imunní na *strach*.

Kazatel: Proroci svými hlasitými proslovy motivují ostatní šílence k ještě většímu zatvrzení. Proroci umí používat Prorockví stejným způsobem, jako modlitby.

0-3 Šílenci

35 zlatáků

Nikdo přesně nezmapoval, jaké jsou účinky dlouhému vysavení síle vrátnice. Mutace jsou běžné. Stejně tak i smrt. Někdy je člověk dohnán do šílenství a psychózy. Ale co když už byl šílený i předtím? Někteří z původních obyvatel byli působením vrátnice dohnáni na samotný okraj šílenství a psychopatie, kteří se neváhají vrhnout na každého, koho jim prorok ukáže.

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

Vybavení: Šílenec může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro Šílence a Mrzáky.

Speciální pravidla

Fanatici: Jako fanatičtí následovatelé svého proroka, kteří na vlastní kůži zažili pád Komety, jsou Šílenci zcela imunní na *strach*.

Šílenství: Šílenci nenávidí všechny vetřelce ve svém městě. Ve chvíli, kdy je spatří, posedne je zuřivý amok. Šílenci jsou *zběsilí*. Toto pravidlo se nevztahuje na Sigmarovy sestry.

0-2 Sirotky

15 zlatáků

Nějen mordheimské ženy a muži ztratili vše při pádu Komety. Ulicemi města se potloukají také děti naříkající pro své mrtvé rodiče. Ty děti, kterých se neujme klášter Sigmarových sester, se často dostanou do rukou nějakého proroka, který jim slíbí návrat jejich rodičů a celých rodin.

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

Výbava: Sirotek může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro Mordheimské.



Bomocníci

Měšťané

25 zlatáků

Obchodníci, řemeslníci, učenci... společenský statut přestal platit ve chvíli, kdy Kladio udeřilo na Mordheim. Kdysi bohatí prodejci se spojili se zloději a dokaři do skupinek mordheimských pohrobků. Ve vidině naplnění prorokových slibů o znovuzískání svých domovů bojují s fanatickým zápalem.

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

Vybava: Měšťan může být vybavena zbraněmi a brněním z tabulky Mordheimských.



Mrzáci

10 zlatáků

Žebráci a mrzáci jsou ti, které pád Komety poznamenal nejen na duchu, ale i na těle. Zmrzačená noha, oko či ruce jsou běžným zjevem mordheimské apokalypsy. Většina se připojuje k prorokům spíše ze strachu, než z víry v lepší budoucnost. Je lepší být pod bláznovou ochranou, než bloumat v nekonečném šeru.

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

Vybavení: Mrzáci mohou být vybaveni zbraněmi a brněním z tabulky pro Šilence a Mrzáky.

Speciální pravidla

Zmrzačení: Každý mrzák má nějakou tělesnou vadu. Mrzáci ve skupině mají vždy stejné postižení, což vyjadřuje jejich soudržnost. Při založení každé nové skupiny mrzáků hod'te D6 a zjistíte jejich postižení. Postižení snižuje také maximální možnou hodnotu dané charakteristiky.

- 1- Hrb: Iniciativa (I) -1. Nemůže používat Rychlostní dovednoti.
- 2 - Chromá ruka: Umění boje (WS) -1. Nemůže používat Bojové dovednosti.
- 3 - Slepota: Umění střelby (BS) -1. Nemůže používat střelecké schopnosti.
- 4 - Psychická porucha: Morálka (Ld) -1. Nemůže používat akademické schopnosti.
- 5 - Apatie: mrzák podléhá pravidlu pro *tupost*, pokud není do 6" od spřáteleného hrdiny.
- 6 - Vrásnivcová slabost: za každého člena skupiny hod'te před potyčkou D6. Na hod 1-2 nenastoupí do potyčky.

Proroctví

Mordheimští proroci se vydávají do bitvy s křikem a povzbuzováním svých následovníků. Coby obratní řečníci mají schopnost dovést masu na pokraj zuřivosti a přesvědčit je i k předem prohranému boji. Proroctví nemají magickou podstatu a působí tak pouze na jejich zapálené posluchače z řad mordheimských.

Proroctví nejsou kouzla ani modlitby. Všechna seslaná proroctví působí do vzdálenosti 6" od proroka avšak ne na proroka samotného, pokud není uvedeno jinak. Proroctví nepůsobí na námezdní bojovníky ani na Dramatis Personae - je blábolení pomatence nezajímá.

Hod na D6

- 1 Vrásnivcová horečka** **obtížnost 7**
Prorok slibuje znovuzrození města za pomoci síly vrásnivce a nabádá k většímu zápalu v jeho dobývání.

Všichni spřátelení bojovníci v dosahu se stávají zcela imunní vůči *strachu* po dobu trvání proroctví a sami *strach* vyvolávají.
Plošné, Průběžné (2)
- 2 Oddanost** **obtížnost 8**
Prorok s fanatickým křikem opakuje slova hlasů ve své hlavě a sám se tak dostává do manického stavu.

Po dobu trvání proroctví je prorok *zběsilý*. Po každém znovu úspěšně seslaném proroctví se stává opět *zběsilým*.
Průběžné (2)
- 3 Vzpomínky** **obtížnost 8**
Prorok vykřikuje jména těch, kteří byli členy gangu milováni, a slibuje jejich návrat a oživení.

Pokud je toto proroctví v účinnosti, může si gang přehodit hod na prohru (v případě více hodů při ztrátách 50% a více jen jeden z nich) a modely v dosahu si mohou přehodit neúspěšný hod na *paniku*.
Plošné, Průběžné (2)
- 4 Do zbraně!** **obtížnost 7**
Prorok začne muhутně svolávat všechny měšťany v nejbližším okolí, aby přišli pomoci svým druhům v těžké hodině.

Po seslání tohoto proroctví se na tom okraji stolu, ke kterému je prorok nejbližší, objeví D3 měšťanů vybavených palicí a dýkoku. Tito lidé nejsou součástí gangu a po konci hry zase zalezou do svých děr. Nepočítají se ani do počtu, který je třeba vyřadit, aby gang začal házet na prohru. Toto proroctví je možné použít pouze jednou za potyčku.
- 5 Ochránci města** **obtížnost 9**
Prorok ostouzí protivníkův gang a svým následovníkům líčí jejich černé úmysly a touhu po vyrabování města a dokončení jeho zkázy.

Po dobu trvání proroctví všichni členové gangu v dosahu *nenávidí* všechny protivníky, pokud se ovšem nejedná o Sigmarovy sestry – na ně proroctví nemá žádný účinek.
Plošné, Průběžné (2)
- 6 Proroctví zkázy** **obtížnost 9**
Prorok hrozí svým následovník hrozivým koncem, jestliže nenapnou všechny své síly k vítězství. Bojovými pokřiky žene svoje bojovníky fanaticky vpřed.

Všichni spřátelení bojovníci v dosahu mohou po dobu účinku proroctví přehodit jeden neúspěšný hod na zranění v boji zblízka.
Plošné, Průběžné (2)

Dobrodruzi

Ne všichni, kteří se vydávají do smrtících ulic Mordheimu tak činí kvůli moci a bohatství. Najdou se i tací, kteří tak činí kvůli bohatství a čiré touze po dobrodružství. Bojovníci nejrůznějších ras se sjíždějí ke zdem prokletého města s touhou dostat se do nějaké bardovy písně, nebo slavného příběhu. A při tom si samozřejmě také namastit kapsu a zařídit si skvělou budoucnost.

Tyto dobrodruhy sdružuje do skupin společná touha a sny. Sny o nevšedních zážitcích na hranici života a smrti a o pohádkovém bohatství na jejich konci. Nezáleží jim na rase, vyznání a jen málokdy se nechávají platit pro mocenské či politické cíle. Proto se u jednoho ohně často vedle lidí sejdou také trpaslíci, nebo elfové a vůbec bytosti ze všech koutů Starého světa.

Ideály a vize těchto dobrodruhů však mají za následek, že skupinku tvoří často silné osobnosti s vlastními cíly a představami. Proto nemívají pevného vůdce, ale řídí se podle instrukcí toho, kdo si zrovna získá největší pozornost – toho, kdo předloží nějaký konkrétní plán, nebo je v dohadování zkrátka nejhlasitější. Může se však také stát, že se mezi sebou dobrodruhově nedomluví vůbec.

Dobrodruhové jsou nejčastěji tvořeni těmi, které přilákaly do Mordheimu zkazky o pohádkovém bohatství, které leží za jehoh zdmi. Temná a zvrácená moc vrásnivce je spíše odpuzuje než láká, jsou si však také dobře vědomi jeho hodnoty, která může být vždy u překupníků proměněna ve zlato. Přestože jdou dobrodruhové do uliček Mordheimu hledat bohatství, málo kterému z nich se podaří stále více plnit svůj měsíc. Častými návštěvami hlučících krčem plných zpřízněných duší je totiž zase pomalu vyprazdňují. Zde z plna hrdla zpívají písně o bájných hrdinech, a tajně doufají, že jednou budou v těchto písních jejich jména. Kdo ví, třeba se to některému podaří. Přesto ale stále platí, že Mordheim pohlcuje stále více těch bezejmenných.

Speciální pravidla

Velení: Dobrodruzi nemají pevně zvoleného velitele. Neustále se mezi sebou hádají a dohadují prakticky o všem, od rozdělení jídla, pokladu, až po výběr velitele. Navíc někteří dobrodruzi přímo nesnesou, kdyby jim měl velet ten, či onen kolega.

V rozpisu gangu si hned při jeho vytvoření označte hrdiny čísly od 1 do 5. Každého hrdinu jedním číslem. Postoupivší pomocníci se nikdy nemohou stát velitelem, proto je číslem neoznačujte. Před každou potyčkou si hod'te D6 a zjistěte, kdo dnes družině velí. Pokud padne číslo, které neoznačuje žádného hrdinu, je gang bez velitele. Jelikož se gang není schopen pořádně domluvit, používejte pro hody na prohru cílové čísto 7. V opačném případě se stane velitelem některý z hrdinů a ostatní členové gangu mohou používat jeho Morálku (Ld) do 6" od něj. Na tuto hodnotu se také testuje v případě hodu na prohru:

Trpaslík: Pokud se stane velitelem trpaslík, elf je uražen. Musí se proto držet do 6" od trpaslíka. Nemůže tak využívat jeho velitelskou schopnost.

Elf: V tomto případě je uražen trpaslík. Nepřiblíží se do 6" od elfa a nemůže využívat jeho velitelské schopnosti.

Čaroděj: Když velí Čaroděj, je severan natolik zmaten složitými rozkazy, že nemůže využívat jeho velení a musí se držet alespoň 6" od čaroděje.

Severan: pokud velí severan, je čaroděj natolik rozčilen jehou hloupými plány, že se drží alespoň 6" od něj a nemůže využívat severanlvy velitelské schopnosti.

Přestože se uražení bojovníci musí držet alespoň 6" od velitele, mohou mu pomoci v boji, kdy jdou hádky stranou. V následující pohybové fázi se však musí opět vzdálit.

Říšský šlechtic: když velí říšský šlechtic, je vše v pořádku, neboť se jedná o přirozeného vůdce.

Námezdní bojovníci. Dobrodruzi mohou najmout všechny námezdní bojovníky s výjimkou Čaroděje a Čarodějnice.

Přesvědčení: Dobrodruhové se řadí ke gangům Řádu a v kampani se chovají stejně jako žoldácké gangy.

Výběž bojovníků

Gang dobrodruhů musí být tvořen minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 15.

Říšský šlechtic: Gang může mít maximálně jednoho šlechtice.

Elf: Gang může mít maximálně jednoho elfa.

Trpaslík: Gang může mít maximálně jednoho trpaslíka.

Seveřan: Gang může obsahovat maximálně jednoho seveřana.

Kouzelník: Gang může mít maximálně jednoho čaroděje.

Dobrodruzi: Gang může obsahovat libovolné množství dobrodruhů.

Počáteční zkušenosti

Říšský šlechtic začíná s 8 body zkušenosti.

Elf začíná s 17 body zkušenosti.

Trpaslík začíná s 8 body zkušenosti.

Seveřan začíná s 11 body zkušenosti.

Kouzelník začíná s 8 body zkušenosti.

Všichni *pomocníci* začínají s 0 body zkušenosti.

Tabulka schopnosti dobrodruhů

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti	Speciální
Šlechtic	✓	✓	✓		✓	✓
Elf	✓	✓	✓		✓	✓
Trpaslík	✓	✓		✓		✓ □
Seveřan	✓			✓	✓	✓ □
Kouzelník			✓		✓	

Vybavení dobrodruhů

Vybavení šlechtice

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Meč.....	10 zl.
Rapír.....	15 zl.
Lamač mečů.....	25 zl.

Zbraně pro střelbu

Pistole.....	12 zl. (24 zl. za pár).
Soubojová pistole.....	24zl. (48 zl. za pár).
Samostříl.....	20 zl.

Brnění

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

Vybavení hraničáře

Zbraně pro boj z blízka

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

Zbraně pro střelbu

Luk.....	10 zl.
Dlouhý luk.....	15 zl.
Elfí luk.....	35+2D6 zl.

Brnění

Pěštní štít.....	5 zl.
Lehké brnění.....	20 zl.
Elfí plášť.....	45+2D6 zl.

Vybavení trpaslíka

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.
Obouruční zbraň.....	14. zl.

Zbraně pro střelbu

Kuše.....	20 zl.
Pistole.....	12 zl.

Brnění

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

Vybavení severana

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Řemdih.....	7 zl.
Cep.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14. zl.

Vybavení kouzelníka

Zbraně pro boj z blízka

Dýka.....	první zdarma, 2 zl.
Hůl.....	6 zl.
Meč.....	10 zl.

Zbraně pro střelbu

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

Vybavení dobrodruhů

Zbraně pro boj z blízka

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

Zbraně pro střelbu

Kuše.....	20 zl.
Pistole.....	20 zl.
Luk.....	10 zl.

Brnění

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



0-1 Říšský šlechtic

40 zlatáků

Pro říšského šlechtice je výprava za dobrodružstvím jediné smysluplné rozhodnutí. Věří, že to je pro co byl zrozen: přijmout každou výzvu, zvednou rukavici hosenou životem, ať už jsou následky jakékoliv, nikdy se neotáčet k ostatním zády, nikdy nenechat necít pošpinit svoje jméno a vždy pít z poháru života plnými doušky. Až dokud trvá.

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

Vybavení: Šlechtic může být vybaven zbraněmi a brněním z tabulky pro šlechtice.

Schopnosti: Šlechtic si může vybírat schopnosti z tabulky speciálních schopností šlechtice (viz. níže).

Speciální pravidla

Čestný: Šlechtic nikdy nenapadne model, který je sražen nebo omráčen.

Rodinné dědictví: Šlechtic si vzal s sebou na výpravu důležitý rodinný předmět jako amulet, nebo speciální zbraň. Při sestavování gangu hod'te D6:

- 1-2 Šlechtic může přehodit první nepovedený test na psychologii.
- 3-4 Šlechtic vyvolává *strach* ve Skavenech.
- 5-6 Šlechtic si může přehodit jednu kostku během potyčky.

0-1 Elfí hraničář

50 zlatáků

Není mnoho elfů, kteří se nechávají najmout do cizích služeb, nebo snad vyhledávají nějaká dobrodružství. Těch několik málo pochází většinou z Lorenského lesa, kde trávil většinu času lovem a radovánkami. Elfové jsou neobyčejně hbití a díky svému sokolímu zraku patří mezi nejdávanější žoldáky široko daleko.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Elf	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Vybavení: Elf může být vybaven ze seznamu vybavení pro hraničáře.

Schopnosti: Elf má přístup k speciálním schopnostem elfa hraničáře (viz. schopnosti námezdného žoldáka elfa hraničáře).

Speciální 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.

0-1 Trpaslík

40 zlatáků

Trpaslíci jsou známí svojí neodolatelnou touhou po zlatě a drahých kamenech. Jsou často bručouni, ale také velmi dobří odolní bojovníci a věrní přátelé, kteří umějí splácet své dluhy přátelům stejně dobře, jako si jejich peněžní dluhy pamatovat.

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

Výbava: Trpaslík může být vybaven ze seznamu vybavení pro trpaslíky.

Schopnosti: Trpaslík má přístup k speciálním schopnostem trpaslíků (viz. speciální schopnosti gangu trpasličích lovců pokladů – schopnost Hledač zdrojů bude mít efekt pouze pokud bude elfí hraničář vyřazen z boje, nebo se potyčky nezúčastní).

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.

Speciální pravidla

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.



0-1 Seveřan

40 zlatáků

Seveřani pocházejí z dalekého severu, kde vyrůstali mezi kmeny divokých nájezdníků, sužující Říši po dlouhá staletí. Touha po poznání a dobrodružství ve Starém světě však přemohla cht' plnit kislevské vesnice, a proto se tito jedinci vydali na dlouhou výpravu k jihu, kde nabízejí své služby za zlato. Seveřani vynikají svojí silou, bojovým umem a bojovou zuřivostí..

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

Výbava: Seveřan může být vybaven ze seznamu vybavení pro seveřany.

Schopnosti: Seveřan může vybírat ze speciálních schopností pro seveřany (viz. níže).

Speciální pravidla:

Zběsilý: Seveřan se řídí pravidlem pro *zběsilost*.

0-1 Kouzelník

35 zlatáků

Mladých kouzelníků, kteří nenašli své místo ve vyšších kruzích magických škol a kterým se nedaří najít uplatnění svého řemesla ani v běžném životě, není málo. Takoví se nechávají nejčastěji najímat na podivné úkoly a výpravy do těch nejnebezpečnějších míst, pokud slibují dobrý výdělek a uplatnění magického umu. Není třeba dodávat, že v Mordheimu se to takovými příležitostmi jen hemží.

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

Výbava: Kouzelník může být vybaven ze seznamu vybavení pro kouzelníky.

Kouzlí: Kouzelník používá kouzla Nižší magie

Dobrodruzi

Dobrodruzi

25 zlatáků

Zkušení dobrodruzi jsou často dorováni mladými a zapálenými bojovníky, kteří se chtějí něčemu přiučit nebo něco přivydělat. Někteří doufají, že s nabytými zkušenostmi se mohou stát třeba důstojníky v armádě některého z říšských knížat, nebo snad sami věhlasnými dobrodruhy.

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

Výbava: Dobrodruh může být vybaven ze seznamu vybavení pro dobrodruhy.



Speciální schopnosti severana

Zběsilý útok

Severan si v kole, ve kterém napadal a použije tuto schopnost, zvedne počet útoků (hodnotu A) na dvojnásobek. Počítá si však zároveň postih na zásah hlavní zbraní -1.

Instinkt

Pokud bojuje obouruční zbraní, může s touto zbraní *parírovat*.

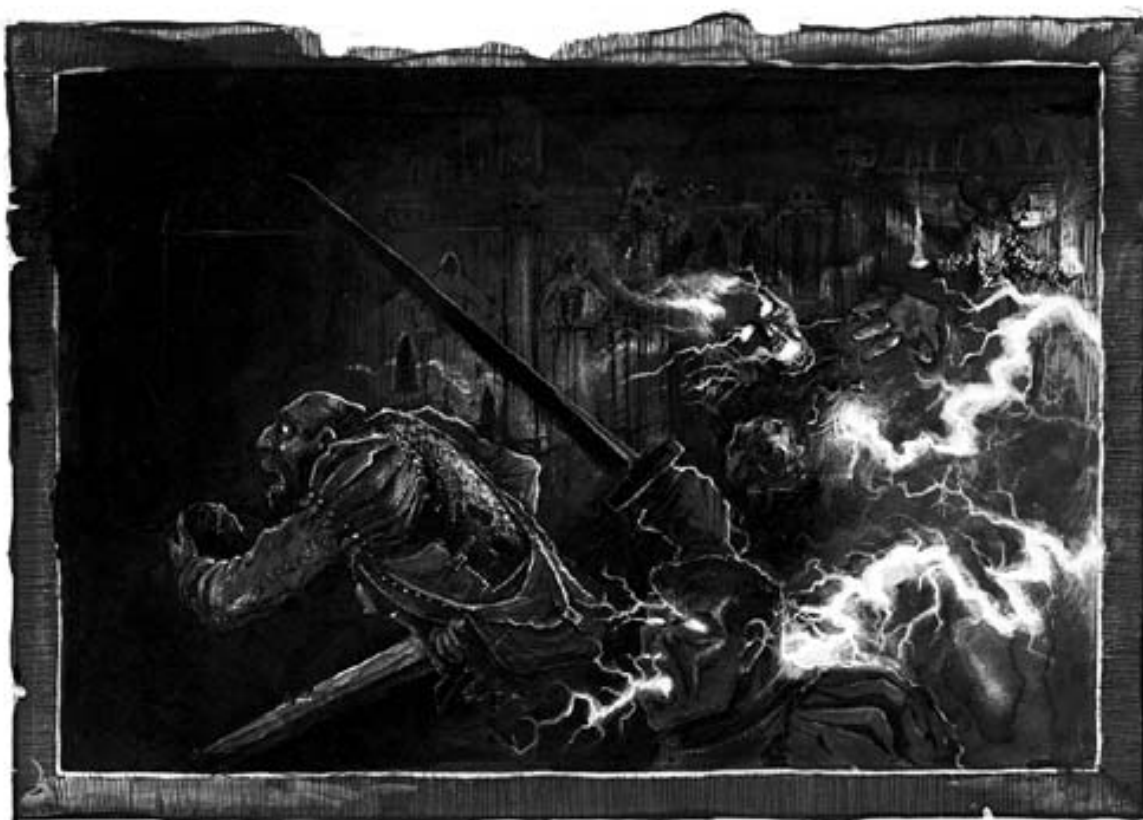
Speciální schopnosti šlechtice

Výzva

Šlechtic může na konci svého kola vyzvat viditelného protivníka, který se nachází do 10" k souboji. Většinou se jedná o hromadu urážek a nadávek. Protivník musí projít testem na Morálku (Ld). Pokud neuspěje, musí na šlechtice ve svém následujícím kole vyhlásit napadení. Pokud je vzdálenost větší, než může protivník doběhnout, jedná se o nezdařené napadení.

Rozený vůdce

V případě, že gang dobrodruhů není schopen vybrat velitele (viz. speciální pravidla gangu), šlechtic zjedná pořádek a ujme se vedení sám.





Morový karneval

Nikdo neví, odkud se hrůzný Morový karneval vzal. Někteří říkají, že to byla kdysi karavana kočovných cikánů z východu Říše, putující spolek, který ve svých barevných šatech putoval od vesnice k vesnici, poskytující pobavení pro rostlý venkovský lid svým komediantským vystoupením. Pokud je tato minulost pravdou, přítomnost je mnohem temnější a smrtelnější. Morový karneval stále projíždí říšskými vesnicemi v kavalkádě barevných vozů, ze kterých si zbudují jeviště a představují vesničanům triky a kejkle, nebo celé hry jako „Císařova pravá tvář“, „Orfeus a Pod'obaná“, nebo „Sen noci hnisojánské“.

Siláci dávají na odív davu svoji nadlidskou sílu, zatímco herci v maskách žonglují balónky, noži, nebo zapálenými pochodněmi. Zatímco se dav zvědavců rozrůstá, poskakuje mehi nimi postava v šaškovském kostým s nafouknutým prasečím měchířem na klacku, který škádlí a popichuje okolní diváky.

A právě ve chvíli, kdy představení dosahuje rouhačného vyvrcholení, ve chvíli, kdy slunce začíná pomalu zapadat, je pravá podstata morového karnevalu odhalena v celé své hrůze. Při závěrečném představení s názvem „Tanec smrti“ jsou čarami zamaskované tváře herců odkryty. Diváci, kteří doposud v blažené nevědomosti sledovali herce, zděšeně zírají, že na jejich místě stojí jednoocí démoni s hnijícím masem vysícím v cárech z jejich zažloutlých kostí. V tu chvíli již není před morovou zkázkou úniku.

Není tomu prý dlouho, co byli někteří členové tohoto démonického uskupení spatřeni v ulicích Mordheimu. Je více než pravděpodobné, že z cest po rozvrácené Říši sem byli přilákáni samotnou temnou a zvrácenou silou, kterou vyzářuje vrásnivce. Silou, kterou je celé toto prokleté město nasáklé skrz na skrz.

Námezdní bojovníci. Zdržování se v blízkosti Morového karnevalu je smrtelně nebezpečné. Žádný z námezdních bojovníků ani Dramatis Personae nehodlají riskovat své životy a není je tedy možné gangem najmout.

Přesvědčení. Morový karneval je přívzncem Chaosu.

Výběž bojovníků

Gang morového karnevalu musí být tvořen minimálně třemi bojovníky. Máte 500 zlatáků na rekrutování a vybavení vaší začínající družiny. Maximální počet bojovníků v družině je 15.

Principál: Každá družina musí mít jednoho principála. Ani více, ani méně!

Surovec: Gang může mít maximálně 2 surovce.

Nakažený: Gang může obsahovat maximálně 2 nakažené.

Moronoš: Gang může obsahovat maximálně 2 moronoše.

Bratři: Gang může obsahovat libovolný počet bratrů.

Nurglíci: Gang může obsahovat max. 3 nurglíky.

Počáteční zkušenosti

Principál začíná s 20 body zkušenosti.

Surovec začíná s 17 body zkušenosti.

Nakažený začíná s 6 body zkušenosti.

Bratři začínají s 0 body zkušenosti.



Tabulka schopnosti karnevalu

	Bojové	Střelecké	Akademické	Síly	Rychlosti
Principál	✓	✓	✓	✓	✓
Surovci	✓			✓	✓
Nakažení	✓				✓

Vybavení karnevalu

Vybavení morového karnevalu

Zbraně pro boj zblízka

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

Střelecké zbraně

Pistole	12 zl. (24 zl. za pár)
Luk.....	10 zl.
Krátký luk.....	5 zl.

Brnění

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

Vybavení siláků

Zbraně pro boj z blízka

Cep.....	10 zl.
Obouruční zbraň.....	14 zl.



Hydinové

1 Principál

65 zlatáků

Vede dábelký Karneval Chaosu. Jsou to Nurglovi vyvolení a ovládají čarodějnou moc darovanou jejich morovým bohem. Principál je jedinec opilý mocí, který vodí spolek démonických bavičů po postraních cestách Říše a roznáší nemoci po osadách a vesnicích. Zaostalým sedlákům Říšského venkova připadá jako exotický a charismatický bavič, jenž z ciziny přiváží zábavu do jejich jinak nudných životů. Právě principálova vychytralost a chytré iluze pomáhají udržet jeho mužstvo o krok před hlídkami skupin lovců čarodějnic, které křížují zemi.

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

Vybavení: Principál může být vybaven ze seznamu morového karnevalu.

Speciální pravidla

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

Kouzelník: Principál umí sesílat morové rituály (viz. níže).

0-2 Surovci

60 zlatáků

Jsou specifickým typem mutantů jejichž tělesná konstituce byla zpevněna nepřirozenou vitalitou Pána Hniloby. Nurglova páchnoucí pozornost proměnila to, co dříve bylo lidmi, v robustní, sochám podobná stvoření kypící chorobou zbytnělými svaly a nadpřirozenou energií. Surovci jsou nesmírně silní jedinci a jejich role v maškarádě, kterou Karneval Chaosu je, jsou siláci předvádějící silové výkony pro pobavení publika. Skoro vždy nosí kápě podobné katovským, protože ačkoliv jejich těla vypadají kromobyčej silně, tváře mají často zbrázděné nemocemi a napůl shnilé. V bitvě vládou s nedbalou silou obrovskými kladivý a cepy, které roztáčejí kol sebe jako dětské hračky.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Surovec	4	4	0	4	4	1	2	2	7

Vybavení: Siláci mohou být vybaveni ze seznamu pro siláky.

0-2 Nakažení

25 zlatáků

(+ cena požehnání Morového boha)

Nečistí jsou těmi nejpožehnanějšími a největšími oblíbenci Otce Nurgla. V hierarchii Karnevalu zaujímají velmi důležitou pozici. Šaty jim zpravidla kryjí celé tělo a chrání je mocné iluze, protože pod jejich rouchy jsou nevyslovitelné hrůzy. Těla Nečistých jsou tak plná nemocí a znetvoření, že dotknout se jejich holé kůže je nebezpečné i pro ostatní smrtelné členy gangu. Paradoxně zastávají tu nejčestnější úlohu v karnevalu - roli bláznů. Při představení Karnevalu nečistí poskakují a křepčí mezi obecenstvem odění jako šašci, smějí se a žertují se shromážděnými masami a roznášejí mezi ně strašlivé a nespočetné nemoci. Tyto znetvořené bytosti jsou rovněž nebezpečnými soupeři při boji, protože se říká, že roznášejí děsivou a nevyléčitelnou Nurglovu Hnilobu.

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

Výbava: Nakažení mohou být vybaveni ze seznamu pro morový karneval.

Speciální pravidla

Dar nákazy: Při nákupu nakaženého mu musíte přikoupit alespoň jeden dar z tabulky Požehnání Morového boha (viz níže).



Bomocníci

Bratři

25 zlatáků

Bratři jsou šílení oddaní následovníci Nurgla Pána Hniloby. Zcela přijali filozofii velkého Pána Hniloby a vybrali si cestu zatracení. Většina bratrů je nakažena odpornými chorobami a někteří již začali hnít. Jejich tváře jsou pokryté bradavicemi a vředy a dalšími menšími dary jejich pána. V Karnevalu zastávají veškeré menší role kulísáků a loutkovodců.

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

Vybava: Bratři mohou být vybavení ze seznamu morového karnevalu.

0-2 Moronoši

60 zlatáků

Moronoši jsou démoni boha Chaosu Nurgla, známého rovněž jako Pán Hniloby. Mohou být poznáni podle kyklopských tváří a děsivě ohnilých těl. Vnitřnosti jim visí z rozedraných děr v šedo zeleném, vředy pokrytém mase a obklopuje je aura rozkladu a smrti. Někdy jsou známi jako Poslové Moru nebo Červivci a jsou vysoce uctíváni smrtelnými členy gangu. Jako všichni démoni nemohou být zcela zničeni ani zabiti, dokud moc jejich boha trvá. Nicméně jejich přítomnost ve světě smrtelníků je přinejlepším slabá a může být dlouhodobě zajištěna jen temnou magií a oběťmi. V Karnevalu se Moronoši předvádějí v úlohách herců a komediantů oděni ve špínu nasycených kabátcích a punčochách.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Moronoš	4	4	3	4	4	1	4	2	10

Vybavení: Žádné. Moronoši nepoužívají zbraně.

Speciální pravidla

Hejno much: Kolem moronošů se vznášejí hejno much, které odpuzuje a rozptyluje každého, kdo na něj pohlédne. Všechny zásahy v boji zblízka i na střílbu cílené na moronoše mají postih -1 na zásah.

Démoničtí: Moronoši jsou podstatou démoni. Působí na ně účinky všech zbraní, kouzel a předmětů, které jsou vysloveně zaměřeny na Posedlé. Moronoši navíc nezískávají žádné zkušenosti. Démonická podstata je navíc činí imunním na všechny druhy jedů, drog a také psychologie. *Způsobují také strach.*

Démonická aura: Démonická aura zaručuje moronošům speciální hod na brnění 5+. Aura však nefunguje proti zraněním způsobenými magií, magickými předměty, modlitbami, zbraněmi a předměty zaměřenými proti Posedlým (např. Sigmarovo kladivo, svěcená voda).

Démonická nestabilita: Jelikož jsou udržováni silou temných čar, jejich nestabilita je vysoká. Po vyřazení z boje jsou na hod 1-3 nadobro zničeni. Navíc pokud gang ustoupí z potyčky, musí každý moronoš split test na Morálku (Ld). V případě neúspěchu je moronoš zničen.

Proud hniloby: Démon může zavalit svého protivníka obsahem svých útrob, což je zpravidla hnis plný červů. Počítejte jej jako klasický střelecký útok se vzdáleností 6" a silou 3 bez postihu za vzdálenost, proti kterému nelze použít hod na brnění.

0-3 Nurglíci

15 zlatáků

Nurglátka jsou maličtí Nurglovi démonci a ostatní následovníci nečistého boha v nich vidí jeho milované dětičky. Vypadají jako hnijící vředy s nohama a jako břitva ostrými zuby, které chytají, drásají a nakažují své soupeře špínu pokrytými pařáty. Nurglátka jsou většinou v boji spíše nepříjemností než skutečnou hrozbou, ale v dostatečném počtu mohou přemoci i nejtuzší soupeře. Nurglátka jsou zlomyslné hromádky špíny a hnisu a velice je těší jejich role v Karnevalu Chaosu, kde vystupují nejen jako hudebníci, ale i jako blázni a žongléři. Nurglátka se často spřátelí s dětmi každé vsi, kterou projíždí a svou skutečnou totožnost odhalí zděšeným obětem až v konečné scéně Nurglovy Velké Hry.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Nurglík	4	3	0	3	2	1	3	1	10

Vybavení: Žádné.

Speciální pravidla

Démoničtí: Moronoši jsou podstatou démoni. Působí na ně účinky všech zbraní, kouzel a předmětů, které jsou vysloveně zaměřeny na Posedlé. Nurglíci navíc nezískávají žádné zkušenosti. Démonická podstata je navíc činí imunním na všechny druhy jedů, drog a také psychologie. *Způsobují také strach.*

Démonická aura: Démonická aura zaručuje moronošům speciální hod na brnění 5+. Aura však nefunguje proti zraněním způsobenými magií, magickými předměty, modlitbami, zbraněmi a předměty zaměřenými proti Posedlým (např. Sigmarovo kladivo, svěcená voda).

Démonická nestabilita: Jelikož jsou udržováni silou temných čar, jejich nestabilita je vysoká. Po vyřazení z boje jsou na hod 1-3 nadobro zničeni. Navíc pokud gang ustoupí z potyčky, musí každý moronoš split test na Morálku (Ld). V případě neúspěchu je moronoš zničen.

Morové rituály

Principál používá Nurglovy rituály k tomu, aby zvrhnul a zkazil přirozený běh věcí. Roznáší děsivé choroby pro které nejsou známé léky.

Morové rituály fungují stejně jako rituály chaosu, tedy prakticky stejně jako klasická kouzla.

Hod na D6

- 1 Démonická energie** **obtížnost 8**
Principál dodá svým démonickým pomocníkům nadpřirozenou energii.

Všichni moronoši a nurglíci do 8" od principála mají nemodifikovatelný hod na brnění 4+ namísto 5+.

Plošné, Průběžné (1)
- 2 Vředy** **obtížnost 8**
Principál požehná svého protivníka záplavou vředů.

Jeden protivník do 8" od principála musí projít testem na Odolnost (T). V případě neúspěchu utrhne automatický zásah bez možnosti hodu na brnění.
- 3 Hnilobný zápach** **obtížnost 8**
Principál vyzvrátí hnusnou zapáchající mlhu, která zaplaví jeho okolí.

Všechny nepřátelské modely do 6" od principála ztratí 1 útok avšak pouze na minimum 1.

Plošné, Průběžné (1)
- 4 Morová rána** **obtížnost 9**
Principál sešle na bezvěrce strašlivé choroby.

Veškeré nepřátelské modely do 6" od principála dostanou automatický zásah se silou 2 bez možnosti hodu na brnění.

Plošné
- 5 Ohyždná kůže** **obtížnost 8**
Principálova kůže ztvrdne a zkornatí, jako kůže jeho božského patrona.

Po dobu účinku rituálu má principál hodn na brnění 2+, který nahradí jeho dosavadní ochranu.

Průběžné (2)
- 6 Nurglova hniloba** **obtížnost 9**
Principál sešle na nepřátele požehnaní Morového boha.

Veškeré nepřátelské modely, které se během účinku rituálu dostanou do kontaktu podstavců s principálem, musí okamžitě uspět v testu na Odolnost (T), jinak utrhne automatické zranění bez možnosti hodu na brnění.

Průběžné (2)

Božehnění Morového boha

Ti, kdo uctívají zapáchající oltář Pána Hniloby trpí strašlivými nemocemi a rozkladem, které jsou známé jako Nurglova požehnání. Nurglova požehnání mohou nečistí nakoupit, když jsou nově najímáni do gangu, nová požehnání nelze modelu přikoupit později. Každý Nečistý může mít jedno nebo více požehnání. První požehnání je nakoupeno za zde napsanou cenu, druhé a každé další stojí dvojnásobek.

Požehnání musí být přikoupeno nakaženým pouze a jen při jejich koupení do gangu. Nakažený může mít jedno nebo více požehnání. První požehnání stojí částku uvedenou v tabulce. Každé další již stojí dvojnásobek této částky.

Proud hniloby

Nakažení mohou vyplivnout proud červů, vnitřností a špíny. To se počítá jako střelecký útok s dosahem 6" a silou 3, bez postihu za vzdálenost a bez možnosti hodů na brnění.

cena: 25 zlatých

Oblak much

Nakažený je obklopen oblakem much, které bzučí kolem něj i jeho případného soupeře. Neovlivňují nečistého, ale rozptylují soupeře pronikáním do očí, nosu a pusy. Nečistého soupeř trpí postihem -1 k hodům na zásah v boji zblízka.

cena: 30 zlatých

Oteklá odolnost

Nakažený je ohromná nechutná masa nezdravých tučných faldů. Získává +1 bod zranění a +1 odolnost které se nepočítají do rasových maxim, ale jeho pohyb je snižen o 1. Použijte podstavec 25x25cm.

cena: 40 zlatých

Nurglovo znamení

Nakažený je ocechován velkým Nurglovým znamením, třemi kruhy ze kterých neustále crčí ohavný hnis. Získává +1 bod zranění který se nepočítají do rasových maxim a je imunní vůči všem jedům. Použijte podstavec 25x25cm.

cena: 35 zlatých

Ohyzdň

Nečistý je tak nechutný, že mu maso visí v cárech z těla a jeho vnitřnosti jsou shnilé a odhalené. Způsobuje strach.

cena: 30 zlatých

Gangy v kampani

Mordheimští šilenci:

Mordheimské šilence berte v pravidlech kampaně stejně jako gang Skavenů. V případě ubytování se neubytují ve stokách, ale v nějakém z mordheimských domů a na hod 5-6 získají mrzáka, namísto obří krysy.

Dobrodruzi:

Na dobrodruhy se v kampani nevztahují žádná zvláštní pravidla.

Morový karneval:

Morový karneval berte v kampani stejně jako gang Skavenů. V případě ubytování se ubytují v nějakém opuštěném domě. Na hod 5-6 získá gang jednoho nurglíka.

