



Město prokletých

Sepsal
Stephanus Harburgh
Kartografie a nové ilustrace
Nuala Kennedy

*Mordheim, město prokletých,
doupě temného Vládcе stínů
a shromaždiště všeho zla, cíl
Sigmarova božského hněvu...
Avšak tak tomu nebylo vždy.
Neboť za dávných časů, dříve
než svatá kometa očistila
vše svým zlostným ohněm,
město Mordheim bylo bohatým
a prosperujícím sídlem, jež se mohlo
měřit s ostatními velkými říšskými městy,
Marienburgem, Nulnem, Talabheimem
a dokonce i samotným Altdorfem.*

Založení

Mordheim stojí na březích velké řeky Stir, dolů po proudu od města Waldenhof, jak voda teče z titánských vrcholů Hor na okraji světa. Město založili rytíři Havraního řádu před více jak tisícem let, kteří vyhnali z těchto míst skřety a pojmenovali svou pevnost Mordheim na památku po svém padlém vůdci hraběti Gotthardovi Angelos. Ačkoliv v místě začal kvést obchod, převážně s rybami a vlnou, populace dlouho sestávala převážně ze zkušených bojovníků cvičených v ovládání kopí, sekery a luku. Po staletí Mordheim sloužil převážně jako opevnění bránící lidi proti nájezdům orků

proudících z hor ve velkých počtech a před jinými stvůrami, které se snažily dostat do Říše z východu.

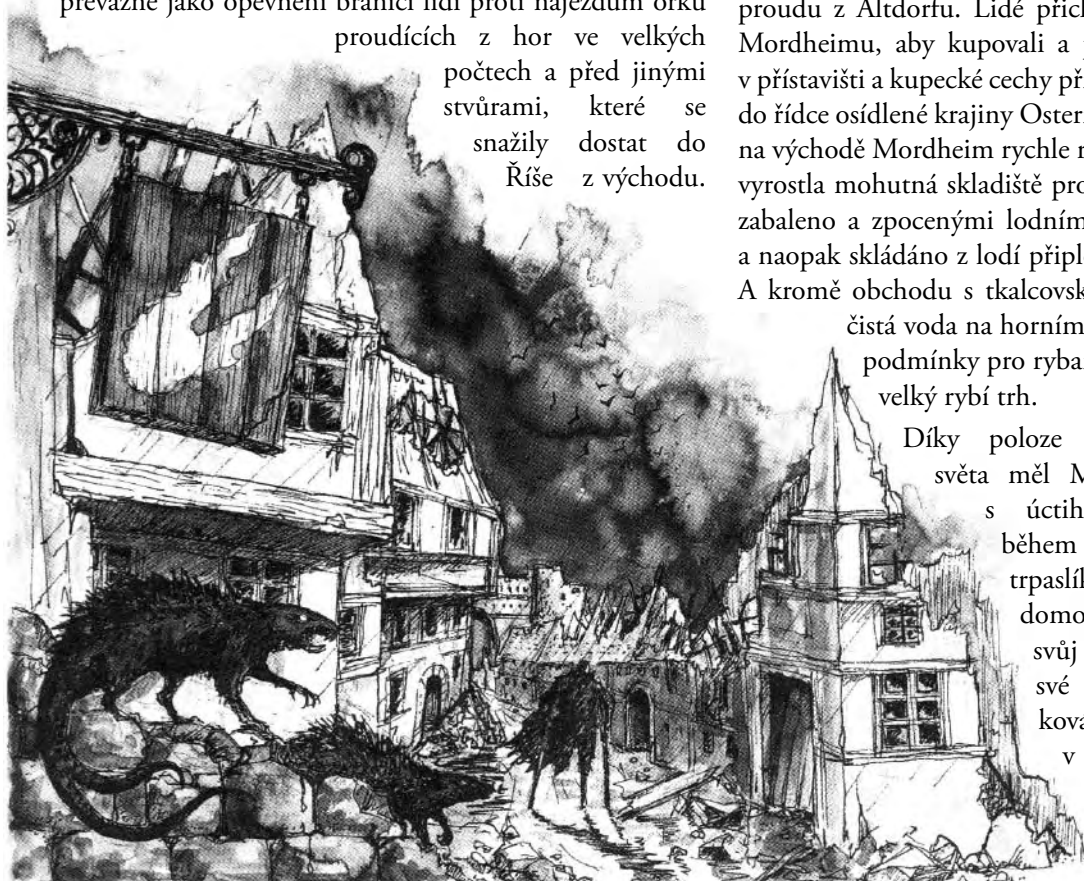
Sám Sigmar daroval Ostermarkskou provincii zakladatelům Steinhardského šlechtického rodu a ti vykonali mnoho dobrého, aby přetvořili zdejší nezkrocenou krajinu v zemi sloužící člověku.

Mordheim byl jedním z mála měst Ostermarky, které uniklo zkáze způsobené tažením orčího vojevůdce Gorbada Železné pěsti v roce 1707. Každá říšská provincie tehdy obdržela rozkaz vyslat posily proti obrovské orčí invazi a odehrálo se mnoho zoufalých bitev. Z mladého nezkušeného města bylo vysláno vojsko, aby napadlo Gorbadovu armádu na pravém křídle. Většina z Mordheimské armády byla v bitvě na Valenských polích zničena, avšak hrabě Steinhardt přežil a město bylo zachráněno, neboť armáda se obrátila na západ směrem na Averheim, který už neměl takové štěstí.

Obchod

Tak jako ve většině měst a sídel v Říši řeky a říční kanály jsou duší obchodu. Velké nákladní pramice a dokonce i lodě vydávající se na oceán mohou vplout hluboko do nitra Říše pomocí klikatých avšak mohutných řek. V dávných časech byl Mordheim velmi čilým přístavním městem s množstvím říčních lodí podél nabřeží. Pramice a mnoho menších lodí přepravovalo dříví a ovčí vlnu z východních venkovských krajů po proudu a vzácné zboží naopak proti proudu z Altdorfu. Lidé přicházeli z okolí mnoha mil do Mordheimu, aby kupovali a prodávali na zdejší tržnici či v přístavišti a kupecké cechy přivázely mnoho vzácného zboží do řídce osídlené krajiny Ostermarky. Jako jediné větší město na východě Mordheim rychle rostl a bohatl. V okolí přístavu vyrostla mohutná skladiště pro uskladnění zboží, které bylo zabaleno a zpocenými loďníky dělníky nakládáno na lodě a naopak skládáno z lodí připlouvajících z opačného směru. A kromě obchodu s tkalcovským zbožím, vlnou a dřívím, čistá voda na horním toku řeky Stir nabízela dobré podmínky pro rybaření a tak Mordheim měl také velký rybí trh.

Díky poloze nedaleko Hor na okraji světa měl Mordheim také čilý obchod s úctihodnými trpaslíky. Vlastně během válek se skřety se mnoho trpaslíků stěhovalo z problematické domoviny. Z Mordheimu udělali svůj nový domov a nabídli zde své služby jakožto znamenití kováři a kameníci. Mnoho budov v Mordheimu odráží vliv trpaslíků svým robustním vzhledem a spousta



kvalitního kování byla udělána zkušenými trpasličími kováři před mnoha dlouhými lety.

Před kometou a příchodem temných časů do města proudila prosperita a bohatství a tak se zdálo reálným, že Mordheim si dělá nároky stát se druhým nejvýznamějším říšským městem po Altdorfu. Ve městě se též dařilo studiu, byla zde velká knihovna a také umění a architektura se zde projevovala třpytivými monumenty a do značné výšky stavěnými domy.

Politika

Mordheim byl provinční hlavní město panství Ostermarky a byl největším a nejbohatším městem v jižní polovině Říše, snadno srovnatelný s Nulnem. Samotné provincii vládl ctnostný šlechtický rod Steinhardtů, jehož hrabě měl zámek uvnitř lukrativní boháčské čtvrti města. Steinhardtská linie byla potomkem hrdých Unberogenů a vládla Ostermarce již od dob Sigmara. Mnohokrát se Steinhardtové proslavili v bitvách proti nepřítelům Říše; pobili bezpočet orků a skřetů, vyčistili zemi od ohavných bestíí a účinně zničili zrádovská povstání a vzpoury.



Ostermarka byla vždy řídcí osídlena, neboť to byla krajina nabízející jen málo příležitostí ke zbohatnutí. A tak drtivá většina politické moci ležela uvnitř robustních hradeb Mordheimu. Odsud šlechtické rodiny vládly širé zemi a silnému venkovskému lidu, který v ní žil a pracoval. Šlechta Ostermarky byla vždy vzdálena od prostého venkova, žila stranou a málo se starala o své feudální poddané.

Roš šílenství

Roku 1979 byla Říše rozdělena a bez vůdce, neboť velký Sigmarův Theogon neakceptoval nárok paní Magritty Marienburské na říšský trůn. Kurfiřt se hašteřili a bojovali mezi sebou již roky, utvářeli aliance, aby je následovně zradili pro tak malý zisk, jaký si jen lze představit. Byl to temný čas pro celou Říši a Mordheim měl zaplatit nejvyšší cenu. Poslední hrabě Steinhardt se uzavřel ve svém paláci a odmítal se být jen pokusit utišit vlnu anarchie, která se hnala zemí. Hrabě Amadeus Steinhardt pořádal marnotratné večírky pro svůj dvůr, zatímco válka a mor ničily okolní krajinu.

Mordheim prosperoval navzdory mizérii obyčejného lidu. Obchodníci bohatli a tloustli, prodávali své zboží za přemrštěné ceny a chudí se propadali do ještě větší chudoby, když se pokoušeli přežít. Hedonismus nebyl ničím výjimečným mezi dekadentními vyššími vrstvami a říká se, že starodávné temné rituály byly praktikovány v některých šlechtických domech. Zoufalí ze svých hořkých životů plných dřiny, mnozí chudí se obrátili k novým pánům v marné naději světlejších zítřků. Nedokázali zastavit zlobu bohů, kteří na město poslali zkázu. Roku 1999 Sigmarovo kladivo udeřilo do přelidněného města v podobě dvojocasé komety během toho, co se lidé radovali a ukájeli ve sprostém hýření. Pouze zbožné Sestry Sigmarovy přežily úder ohnivě koule, schovaly se a modlily ve svém klášteře zvaném Skála. Od toho dne bývají pobožené a svatým ohněm ohořelé ruiny města nazývány jako Mordheim, město prokletých.

„Říkal jsem ti, abychom odbočili doleva na Alberk StraÙe!“ zakřičel Friedrich. Začínal litovat připojení k malé skupince. V zakouřeném prostředí hospody u Červeného draka se to zdálo jako dobrý nápad: dobrodružství, bohatství a sláva byly na dosah ruky. Skutečnost v ulicích Mordheimu už byla o něco méně přitažlivá. Hustá mlha byla studená a dusila, i když Friedrich nebyl schopen určit, zda-li jeho třesot byl způsobený teplotou či čistým strachem.

„Tak kde jsme teď?“ Herman, sám sebou ustanovený jako velitek skupiny zařval nazpátek. Friedrich si všiml polámaného označení ulice před několika okamžiky a tak utíkal zpátky prozkoumat ho. Zvedl kus dřeva ze sutin a otřel tlustou vrstvu prachu.

„Myslím, že jsme na Říšské promenádě,“ zavolal a opatrně se opět vydal kupředu mlhou. Nepřicházela žádná odpověď. Friedrich se dal do běhu, aby dostihl skupinu. Poslední věc, o kterou stál, bylo ztratit se v těchto ulicích a bloudit jimi sám bez mapy.

Cosí mu podrazilo nohy, ale hned se zvedl. Ke své hrůze zjistil, že zakopl o mrtvé tělo. Když krvavou mrtvolu otočil, zažil ještě větší šok, neboť spatřil Hermanovy oči bez života zírat kupředu. Krev prýštila z ošklivé rány na krku. Friedrich se nervózně rozhlédl mlhou a spatřil siluety dalších mrtvých těl. Zachvátila ho panika a úprkem se hnál pryč od této děsné scény.

Friedrich neměl představu, jak dlouho běžel. Každá ulice mu připadala povědomá, avšak zároveň nedokázal nalézt cestu ven z tohoto labyrintu. Již se začalo smrákat a Friedrich neměl žádný zájem, aby ho tma zastihla v této čtvrti. Zabočil na rohu Zlaté ulice a vrazil do vysoké postavy zahalené do pláště.

„Díky Sigmarovi!“ zakoktal a chytil za klopy podivínova obleku. „Pane, pomozte mi, ztratil jsem se.“ Podivín se usmál a odhalil zakrvácené tesáky.

„Je pouze jediná cesta z mého království,“ odpověděl a jeho tlustý černý plášť zahalil nebohého dobrodruha.

Do Sigmarova přístřeží

Kiční
brána

Do
Hrdlořezova
útulku

Bavraní
kasárna

Socba
bratře Gottbarda

Přístaviště

Bobačská čtveř

Velká městská
knihovna

Západní
brána

Steinhardtovy
Pamětní
zabíradlo

Kuperská čtveř

Palác
bratře Steinhardta

Střední
most

Trhové náměstí

Radnice

Sigmarův
chrám

Dopravní
náměstí

Amfiteátr
Kuprechtova
von Sydona

Kráter

Čarodějnické
sídko

Východní
brána

Dělnice

Hřbitov
sv. Volkera

Skála

Čhudinská čtveř

Věž s hodinami

Norrův
chrám

Jižní
brána

Osada
Černá díra

Nordheim
Anala Kennedy



Chrámová čtvrť

Sepsali Space McQuirk & Christian Blair
Kartografie a nové ilustrace Nuala Kennedy



„Ty bys chtěl vidět chrámovou čtvrť, nemám pravdu? Je ale pár věcí, které by ses mohl chtít naučit dříve, než tak žádostivě namíříš ke

své záhubě. Když byl Mordheim prosperujícím městem, prý jen mrtví a umírající obývali tato místa. A problém je, že smrt neodpočívá v pokoji v Mordheimu. V okolí této části města jsou mozky velmi žádané, jsou považovány za delikatesu. Pokud stále trváš na průzkumu této čtvrti, dbej na má slova a nepřibližuj se ke hřbitovu, neboť tam je mnoho hrobů, které teprve potřebují zasypat.“

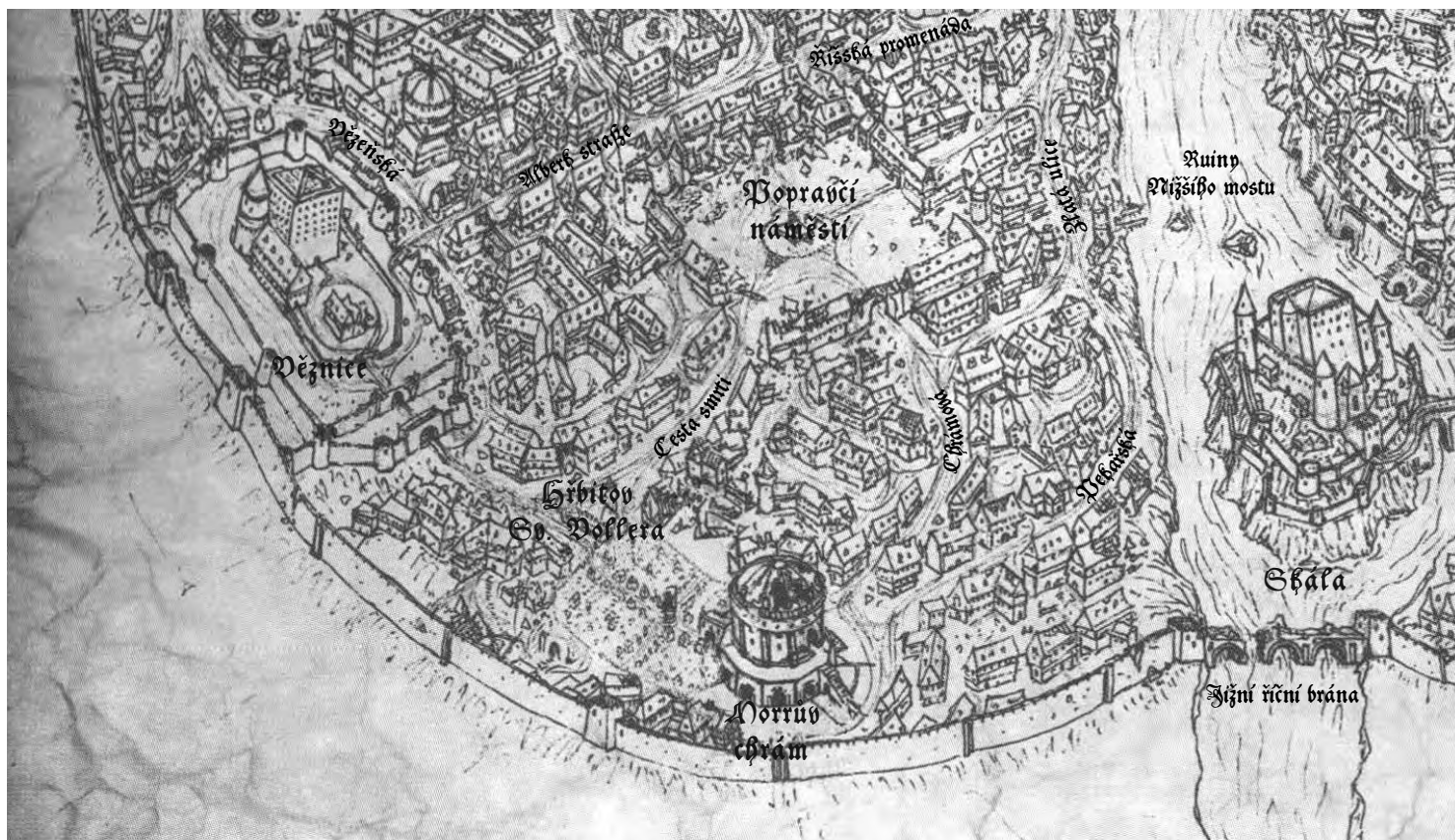
Jihozápadní čtvrť

Jihozápadní část Mordheimu byla původně centrem církve, práva a pořádku. Z tohoto místa byla uskutečňována oficiální každodenní správa města. Během vlády hraběte Leopolda Steinhardta jen velmi málo uniklo pozornosti městských stráží a striktní disciplína byla dodržována. Bohužel, tak jak vládnoucí elita se stávala čím dál tím více hrabivá, finance přestaly přicházet do této oblasti. Šlechtici se málo se zajímali o cokoli kromě toho, kdo bude pořádát příští honosný bál a jaké bohatě zdobené šaty by si měli vzít. Bez peněz pro strážu pořádek začal rychle mizet.

Čelíce přemrštěným daním se dobří lidé Mordheimu stávali čím dále zoufalejšími a zločinnost začala bujet. V čase, kdy se Leopoldův syn Amadeus Steinhardt dostal k moci, věznice byla tak přeplněná i těmi nejdrobnějšími zločinci, že se uvnitř jejich zdí prakticky nedalo hnout. Městští konšelé se rozhodli pro drastické řešení a nařídili, že jakýkoliv zločin bude trestán smrtí. To pochopitelně vedlo k nárůstu poprav. Je smutné, že neštěstí má žal jako kamaráda a tak utlačovaní obyvatelé Mordheimu našli zalíbení v utrpení jiných. Proudili ve velkých počtech sledovat veřejné popravy. Oficiální místa ucítla unikátní možnost jak vyždímat ještě další peníze do svých přeplněných truhlic a tak zavedla vstupné na tuto morbidní veřejnou podívanou. Aby udrželi zájem davu vynalézali ohavnější a ohavnější způsoby poprav kriminálníků.



Když neštěstí udeřilo, rekordně velký zástup byl shromážděn na Popravčím náměstí, aby sledoval popravu Gunthera Griswalda. Tento drobný zlodějíček byl odsouzen na smrt sežráním masožravými červy. Zastiženi na otevřeném prostranství jen málokdo





Skála

přežil katastrofu. Většina ze čtvrti byla naprosto zničena, avšak záhadně věznice zůstala téměř nepoškozena. Mnoho vězňů zůstalo uzamčeno ve svých celách po dlouhé měsíce a jejich šílené vytí naplňovalo noční vzduch, ale stovky dalších byly osvobozeny úderem. Zvrhli vražedci a šílení zabijáci bloudili ulicemi beze strachu ze stráží. Brzy bylo zřejmým ze způsobu útoků a přepadení, že neznámý vůdce se postavil do čela zločinecké bandy.

Ještě horší situace nastala pro nešťastníky, kteří přežili katastrofu v jihozápadní čtvrti. Zákeřní nekromanti, kteří utekli z vězení, toužili po pomstě za své uvěznění, a mrtvol nyní byla neuvěřitelná zásoba. Ve víru výtržností, které rychle zaplavily ulice, těla mrtvých, která byla odvážena na hřbitov, se brzy vracela zpět do města v touze po čerstvém mase. Tucet Morrových kněží se postavil na odpor a snažil se poslat na věčný odpočinek všechny mrtvolky, které se přiblížily k jejich svatému chrámu. Někteří se pokusili zorganizovat přeživší obyvatele do boje proti tomuto zlu a říká se, že tři dlouhé noci trvala divoká bitva živých proti mrtvým. Na okamžik se mohlo zdát, že lidé zvítězí v této bitvě a i nekromanté si uvědomili, že živí obyvatelé zocelení katastrofou Mordheimu nejsou snadnou kořistí. Poté, jen co se rovnováha naklonila mírně ve prospěch živých, temný stín padl na celou čtvrt.

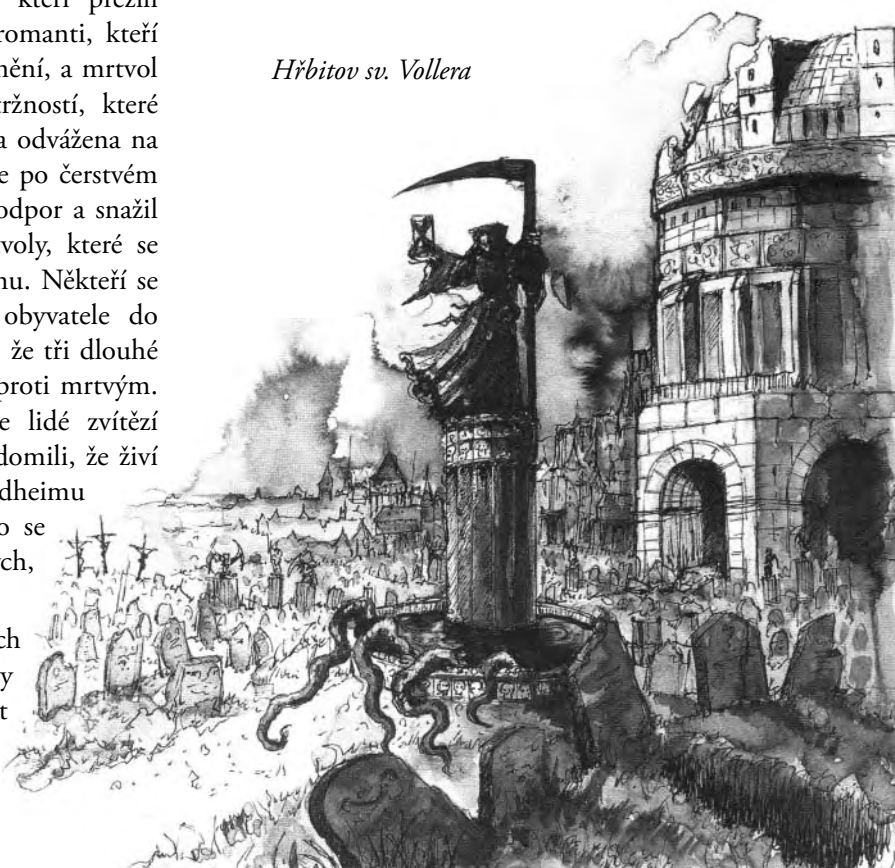
Dlouhé roky se v pokřivených sklepeních věznice skrýval temný upír. Přes časté návštěvy lovců čarodějnic ve věznici nebyl jeho úkryt prozrazen, jelikož se živil převážně krysami a jinými nebohými zvířaty. Nyní tento odvěký nepřítel opustil svůj úkryt, aby

uskutečnil svou pomstu těm, kteří ho naháněli a chystali zkázu jeho druhu. Temný vládce noci a jeho přísluhovači, nižší upíři, které proklel smrtelným polibkem, se vydali ven, a b y přinesli neštěstí živým. Kometa vytvořila oblaka prachu, která pokryla nebe a díky této cloně byli upíři chráněni proti slunci. Skrze dny a noci se upír a jeho pomocníci přecpávali čerstvou krví Mordheimských obyvatel. Ti, kteří přežili počáteční krvavou lázeň, ve strachu utekli, a brzy tato původně poklidná a civilizovaná čtvrť se stala oblastí naplněnou největšími hrůzami z celého Mordheimu.

Pouze Sigmarovy sestry ve své klášterní pevnosti zvané Skála úspěšně unikli zkáze těchto míst. Vykládají záchranu své svatyně jako boží zásah. Stovky dalších se pak hrnuly k sestrám, aby hledali ochranu uvnitř klášterních zdí, avšak sestry nikoho nepustili dovnitř ve víře, že všichni obyvatelé Mordheimu jsou hříšníci, které je zapotřebí zbavit jejich existence. Odmítli pomoci zoufalému shromážděnému davu. Dokonce i když věděly, že smrt kráčí po dříve posvátných místech města, ignorovaly tuto hrozbu ve své víře. Nemrtví se však objevili i v podzemních katakombách kláštera, avšak sestry je porazily. A tak si i ten nejmocnější upír dvakrát rozmyslí, než zaútočí na bandu bojových jeptišek, které jsou posledním svítícím plamenem v tomto temném městě.

Sestry usoudily, že cokoliv žijícího v této čtvrti musí být hříšníci, protože kdo jiný by zůstával v takto zoufalých místech. A tak je s pomocí Sigmarových kladiv odsuzovali. Ve svém věčném bdění patrolují početné skupiny sester nad touto čtvrtí, neustále bojují proti upírům, nekromantům a šíleným zločincům, kteří se snaží ovládnout tuto čtvrť pro své vlastní pochybné záměry.

Hřbitov sv. Vollera





Scénář: Uprostřed nejtemnější noci...



Juri se připojil k Ludvikovi krčícímu se za nízkou zídou. Pohlédl přes ni do mlhou pokrytého hřbitova.

„Vypadá to, že je sám,“ zašeptal Juri svému kamarádovi. „To bude rychlá záležitost.“

„Nebud' si tak jistý,“ odpověděl Ludvik. „Sám víš jak to chodí s nemrtvými. Měli bychom být připraveni na vše. Nemáme času nazbyt... pojďme!“

Juri ukázal znamení zbytku svého gangu, zatímco Ludvik si připravoval kuši. Slyšel klapání bot blížících se ke hřbitovní bráně — chlapci by měli být opatrnější, aby gang překvapil stvoření uvnitř. Budou se muset rychle pohnout o takových sto sáhů a kdo ví, jaké temné stvůry na ně z nenadání vyskočí, pokud nezůstanou utajeni.

Bojovník se vydal ze svého úkrytu otevřít bránu. I přes pomalé otevírání trochu zavržala, avšak zdálo se, že to nijak nepřerušilo zařikávání uprostřed hřbitova. Cesta byla volná. Bylo to teď nebo nikdy!

Muži se drželi skrčení, jak běželi mezi prvními náhrobky. Juri vnímal jen postavu před sebou — viděl její siluetu tyčící se proti měsíci, ruce zdviženy, pronášet rouhačská slova. Zdálo se mu, že zahlédl pohyb vpravo, téměř nepatrný, a hbitě se ohlédl tím směrem. Nic. Juri se krátce podíval za sebe na Ludvikův výraz:

oči a ústa dokořán otevřena. Rychle se vrátil pohledem zpět do centra hřbitova.

A zjistil že se tváří v tvář dívá do ohyzdného oblyčeje ghúla...

Bojovnice v noci navštívila tajemná postava, která nabídla dobré peníze za prosté zabití nezkušeného slabého čaroděje, nejlépe dříve, než dokáže dokončit jisté menší zaklínání. Toto kouzlo má vytvořit novou vlnu, táborového kašle a sesílatel plánuje použít své alchymistické schopnosti při léčbě nemocných.

Je to jednoduchý úkol, a bojovníci nejsou natolik opilí levným alkoholem, takže okamžitě souhlasí. Vše, co je zapotřebí, je navštívit hřbitov a zabít dotyčného (křehkého starce, to nebude nijak obtížné!)...

Samozřejmě, aniž by o tom naši hrdinové měli potuchy, záhadná figura poměrně podhodnotila situaci. Čaroděj praktikuje temná umění, možná se dokonce jedná o upíra, který nejspíš dokáže přivolat nemrtvé posily pouhým gestem ruky. Co více, nachází se na svém domácím hřišti, na hřbitově. A rituálem nejspíš přikáže povstat všem mrtvým a s takovou špinavou armádou se pak pokusí ovládnout celé město... Tak si raději pospěšme!



Terén

Tento scénář se odehrává na ploše 120×60 cm. Na jedné straně bude hrobka či oltář, u kterého sesílatel připravuje svůj rituál, na druhém konci brána na hřbitov, kudy útočící gang vstoupí. Mezi tím bude typický hřbitovní terén — náhrobky, pár uschlých stromů apod.

Gangy

Obránce musí být nemrtvý gang s nekromantem či upírem, který je schopen kouzlit. Obránce smí rozmístit na ploše jen polovinu svého gangu, jelikož druhá polovina se věnuje hledání úlomků chaotitu pro zesílení rituálu.

Útočníkem může být jakýkoliv gang kromě nemrtvých.

Rozmístění

Obránce rozmístí své modely jako první a to tak, aby žádný nebyl blíže jak 14 palců od brány. Doporučuje se rozmístit tak, že oltář se sesílatelem budou co nejdále od brány. Gang útočníka se poté rozmístí v okolí 6 palců okolo brány. Jakékoliv modely útočníka, které se normálně mohou umístit kdekoli na ploše (pomocí jakéhokoliv pravidla) se mohou rozmístit dále než 6 palců od brány.

Začátek hry

Předtím, než hra začne, ale poté, co jsou všechny modely rozmístěny na ploše, si



obránce může hodit kostkou a umístit D3 zombií kdekoliv na stole, avšak ne blíže než 8 palců od jakéhokoliv modelu útočníka.

Speciální pravidla

Obránce má první kolo.

Cílem obránce je dokončit rituál se svým upírem či nekromantem. Rituál trvá deset kol a aby se povedl, sesílatel nesmí celou tuto dobu dělat nic jiného než pronášet zaklínadlo a zůstat v 1 palci od oltáře (nemůže se pohybovat, bojovat v boji na blízko, střílet či sesílat kouzla). Bude se bránit, pokud je napaden, ale to přeruší rituál a ten bude nutné začít znova od začátku.

V začátku každého svého kola může obránce hodit D6–3 a přivést tolik zombií na kterékoliv místo na okraji herní plochy — zombie se pak mohou pohybovat a napadat již v tomto kole.

Pokud se sesílateli podaří dokončit kouzlo, pak na začátku dalšího kola může rozmístit 5D6 nových zombií na ploše. Z nich se může vždy jedna dotýkat každého náhrobku na ploše, zbylé pak budou rozmístěny na kraji plochy. Dále každý z modelů nepřítele, který byl do této chvíle vyřazen z boje, se vrátí jako zombie v místě, v kterém zemřel (s charakteristikami zombie a bez jakýchkoliv speciálních schopností či pravidel, ale se svým původním vybavením). Takže už začněte malovat ty zombie! Po seslání kouzla se může sesílatel zapojit standardně do boje.

Konec hry

Útočníkův gang zvítězí, pokud se mu podaří vyřadit nemrtvého sesílatele z boje a zabránit tak dokončení rituálu.

Obráncův gang zvítězí, pokud se podaří dokončit rituál.

Může být zábavné hrát i po dokončení rituálu, aby se zjistilo, zda-li útočník dokáže zachránit své modely útekem z bojiště zpět skrz bránu.

Zkušenosti

+1 přežití. Pokud hrdina či skupinka pomocníků přežila bitvu, získává +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Vůdce vítězného gangu získá +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení soupeře. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

+3 za zabránění rituálu. Hrdina získá +3 body zkušenosti, pokud vyřadí z boje sesílatele rituálu a zabrání tak jeho seslání.

Chaotit

Vítězný gang získá navíc D3 úlomků chaotitu, které zbyly z rituálu.

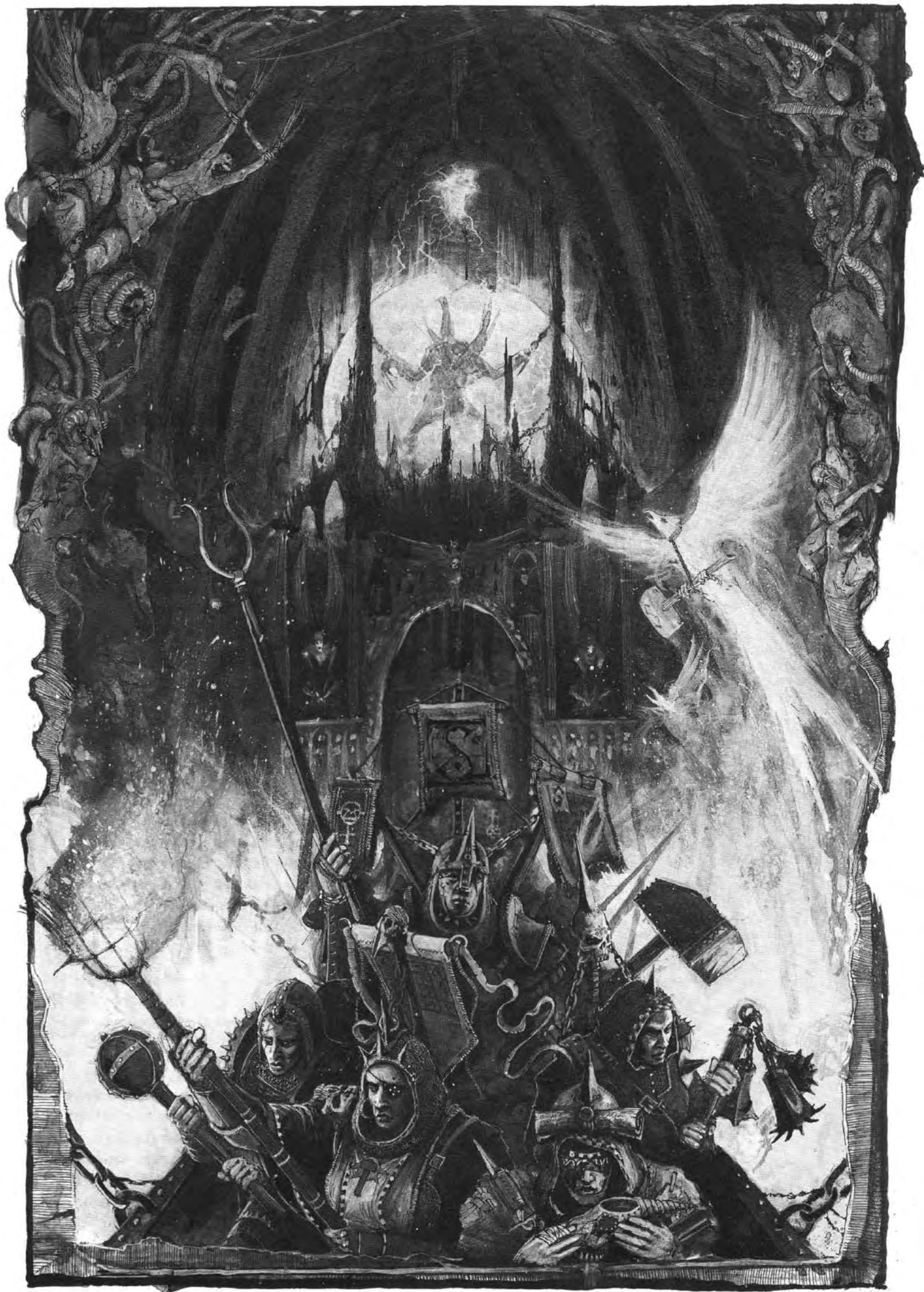
Zombie

Pokud obránce úspěšně dokončil rituál, může si ponechat D3+3 zombie, které vyvolal, pokud tím nepřesáhne maximum možných členů svého gangu (pokud ano, zombie „navíc“ se považují, že se odešly živit na tělech padlých).

Juri skoncoval se svým protivníkem a postavil se. Hřbitov byl nyní tichý a zdálo se, že bitva skončila. Rozhlédl se okolo, ignorující skutečnost že vidí jen na jedno oko.

Zahlédl ostatní a začal belhat směrem k nim. Juri si vůbec neuvědomoval, že mu chybí horní polovina hlavy a že své vnitřnosti táhne za sebou. Jediné, co vnímal, byla neodolatelná touha po čerstvém mase...





Bohářská čtvrť

Sepsali Space McQuirk & Mark Havener
Kartografie a nové ilustrace Nuala Kennedy

Severozápadní čtvrť

V posledních dekáдах před dopadem komety, která zničila Mordheim, město prosperovalo v rozsahu, který je co do bohatství a vlivu mezi říšskými městy srovnatelný jen s hlavním městem Altdorfem. Šlechta nezřízeně bohatla na úkor farmářů a řemeslníků, a boháčská čtvrť Mordheimu byla široko daleko známá jako nejextravagantnější místo celé říše. Celá zhýralost bohatství zašla až tak daleko, že cesty v paláci hraběte Steinhardta byly doslova dlážděny zlatem.

Roku 1979 se Říše zmítala v hořké občanské válce. Velký Theogon odmítl uznat nároky paní Magritty Marienburgské

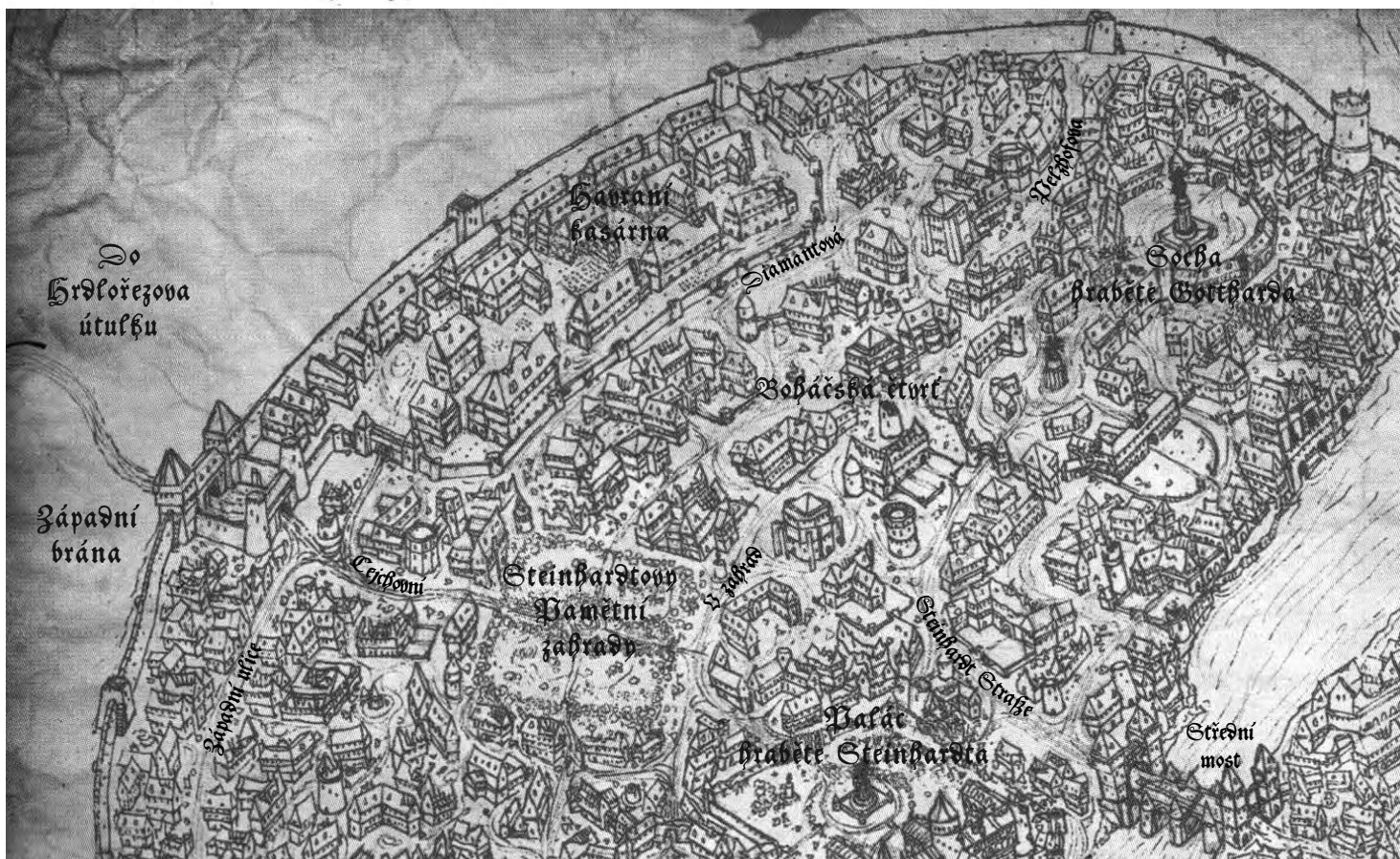
na trůn a země se rychle potopila do anarchie a války. V těchto zmatcích hrabě Steinhardt odmítl poskytnout své vojsko kterékoliv ze tří svářících se stran. Uvědomil si, že zachováním zdánlivé neutrality dokáže vydělat obrovské jmění pomocí úplatků a darů, ale ještě důležitější pro něj bylo, že si nepřál vidět zářivé livreje Mordheimských vojáků pošpiněné blátem a krvavými skvrnami boje. A tak jak se Říše ponořila do bojů, utrácje velké výdaje na zbraně a vojsko, Mordheim rychle bohatl prodejem výzbroje a jiných potřeb za vyděračské ceny kterékoliv válčící straně.



Hrabě prodával bohatství, které mu poskytovala jeho země, jako jídlo, rudu a dřevo, té frakci, která zaplatila více. Jeho truhlice začaly přetékat zlatem znesvářených kurfiřtů a brzy hrabě nashromáždil více jmění, než měl kdokoliv jiný v celé zemi. Hrabě byl extrémně marnivý člověk a měl potěšení z toho být středem pozornosti. S větším množstvím peněz,



„Chceš jít dál? Hřbitovy a chodící mrtvoly tě málo vystrašily? Dobrá, prozkoumal jsi Chrámovou čtvrť, takže jsi připraven na Boháčskou čtvrť? Tam je více než jen pár zombií, to ti povídám. Kdysi toto místo zářilo jako drahokam, kypělo bohatstvím a luxusem. Původně toto bylo centrum moci a vlády a zde sídlil šlechtický dvůr. Někteří tvrdí, že hrabě Steinhardt, nebo spíše to, v co se proměnil, stále sídlí se zástupem znetvořených dvořanů v těchto temných místech. Takže se raději měj na pozoru.“



Socha hraběte Gottharda



než mohl kdy utratit, začal hrabě Steinhardt pořádat extraordinární štědré slavnosti. Kupoval nákladné dary, které rozdával svým hostům. Jednou věnoval jedné ze svých mnoha dvorních dam nádherný diamantový prsten. Když ho spatřila, postěžovala si, že nemá nic, co by k němu mohla nosit, a tak hrabě pro ni nechal ušít šaty ze vzácného kitajského hedvábí a hustě je vyzdobit zlatým přádem, což by přivádlo na mizinu nejednoho kurfiřta.

Stovky hostů čítaly jeho maškarní bály. Na přepychových banketech se podávaly takové speciality jako pražená orlí křídla či gryfí kýta. Povídá se, že hrabě je odpovědný za vyhubení malého ohnivého dráčka, jelikož si velice oblíbil snídat jeho vejce.

Během těchto časů chudina trpěla. Hrabě a další šlechtici prodávali nejlepší produkci válcíci stranám a vlastním lidem nechali jen shnilé zbytky. Městskou stráž začala ovládat korupce, kdežto pořádek a právo zůstalo zapomenuto v minulosti. Hrabě, uzavřen za zdmi svého elegantního paláce, se nestaral o záležitosti svého státu. Prikázal odstranit sochu hraběte Gottharda, zakladatele Mordheimu a hrdiny lidu, a nahradit ji sochou sebe samotného. Taková míra samolibosti byla konečně příliš mnoho i pro utlačované měšťany, kteří se chopili zbraní a povstali proti svému vládci. Zaútočili na stráž Havraních kasáren a také na západní bránu, kde opilá městská stráž hrála kostky. Stráž se cítila natolik bezpečně, že vůbec nikdo nehlídal. Rozvášněný dav snadno překonal překvapené obránce severozápadní čtvrti a začal rabovat v ulicích. Říká se, že když začaly první výtržnosti, hrabě se díval ze svého balkónu a myslel si, že se jedná o zábavnou

podívanou. Velmi rychle se anarchie šířila městem, ale bohatí kupci a šlechtici severozápadní čtvrti najali mnoho žoldnéřů, kterým platili jako elitním domácím strážcům. Brutální přístup užívaný ozbrojenci při jednání s výtržníky rychle uklidnil situaci a pořádek byl znova nastolen. Malé skupiny těžce ozbrojených bojovníků nyní patrolovaly v ulicích a zajišťovaly, že severozápadní čtvrť byla prosta špíny a nemravnosti, která zachvátila zbytek města. Každý, kdo jen připomínal tuláka, byl odveden do doků, naložen na říční člun a vyvezen mimo město.

A tak když byli buiči potlačeni, zbylo jen málo práce, která by zaměstnala domácí stráž a ty se rychle začaly nudit. Často tito vojáci hledali rozptýlení bojem proti ochráncům jiného šlechtického domu v předem domluvených soubojích. Hrabě oficiálně zakázal takové činnosti, ale skutečnost se odvíjela přesně opačně. Status každého šlechtického domu se začal odvíjet od síly jeho strážců a šlechta plýtvala svým jménem za nájem zkušených bojovníků, kteří se připojovali k obráncům domu.

Když velké neštěstí udeřilo, hrabě právě pořádal největší marnotratnou slavnost, jaká se kdy konala. Více jak dva tisíce hostů v kostýmech se bavilo na účet poddaných a nejlepší hudebníci z celé Říše jim k tomu hráli. Palác zůstal zkázou relativně nedotknut, avšak účastníci oslavy takové štěstí neměli. Jejich mysl byla poměrně náchylná k mutantním účinkům Chaosu a jak chaotit přšel na město, jeho šlechta jako první pocítila mrazivý osud. Říká se, že nejprve jen velmi málo přítomných si všimlo změny. Mnozí si mysleli, že velké



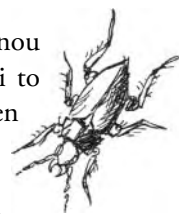
mutace, které vyrazily z jejich těl, byly prostě jen součástmi důmyslných kostýmů, a i hrabě přikázal hudebníkům, aby nadále hráli. Masky se ohavně roztekly, přilnuly k obličejům a šlechtici se stali pokřivenými obrazy zloby a nenávisti. A jak hrůzná síla Chaosu zaplavovala posedlé mozky jednotlivců, otřesné vize v myslích se měnily ve skutečnost a oslava se zvrhla v orgie násilí. Luxusní sál se proměnil na krvavou lázeň, v níž propukla jatka. Tvrdí se, že hrabě podlehl deformujícím silám Chaosu mezi prvními a jeho již tak velký břich narostl do enormních rozměrů. Neštovice a vředy se mu rozlily po celém těle a brzy byl tak obézní, že se nemohl vůbec pohybovat. Obří chapadla se natahovala z míst, kde původně začínaly paže, a nešťastníci, kteří se ocitli v jejich dosahu, byli pořádáni jako jednohubky.

A jak pokračoval déšť malých zářivě zelených úlomků a zdvižený prach zakryl nebe nad celou severozápadní čtvrtí, chaotit začal způsobovat další podivné a smrtelně mutující účinky. Mnoho hrabivých obyvatel považovalo úlomky za vzácné drahokamy a začalo hromadit chaotit v obrovském množství. A tak byl velký plán Vládce stínů naplněn. Infekce Chaosu proudila z chaotitu ve své nejčistší podobě a nenasytní boháči brzy následovali osud účastníků bálu. Otřesní mutanti začali bloudit ulicemi a ukojovat svůj hlad po čerstvém mase smrtelníků.

Ještě podivnější byl účinek chaotitu na slavné hraběcí Pamětní zahrady. V extravagantním stylu rozhazování jmění hrabě nechal dovézt všechny druhy podivných rostlin a stromů ze vzdálených zemí, jako např. z Lustrie, a měl nejneobyčejnější zahradu v celé Říši. Mnoho zamilovaných párů se sešlo uprostřed exotického parku, aby přivítali Nový rok v nádherném prostředí. Když úlomky padaly jako krupobití z nebe, stromy brzy získaly zlovolnou sílu, větvemi pochytyly nešťastné dvojice a zatáhly je hluboko do země, kde jejich kořeny hltavě pily lidskou krev. Jiné rostliny

vystřelovaly jedovaté trny po každém, kdo se přiblížil. Voda ve fontáně uprostřed zahrady začala zářit zeleným světlem a cherubíni křikem zvěstovali otřesné kletby o zkáze a zoufalství. Obří dub, který stával poblíž vstupní brány, vytáhl své kořeny ze země a vydal se vraždit a ničit. Obrovské

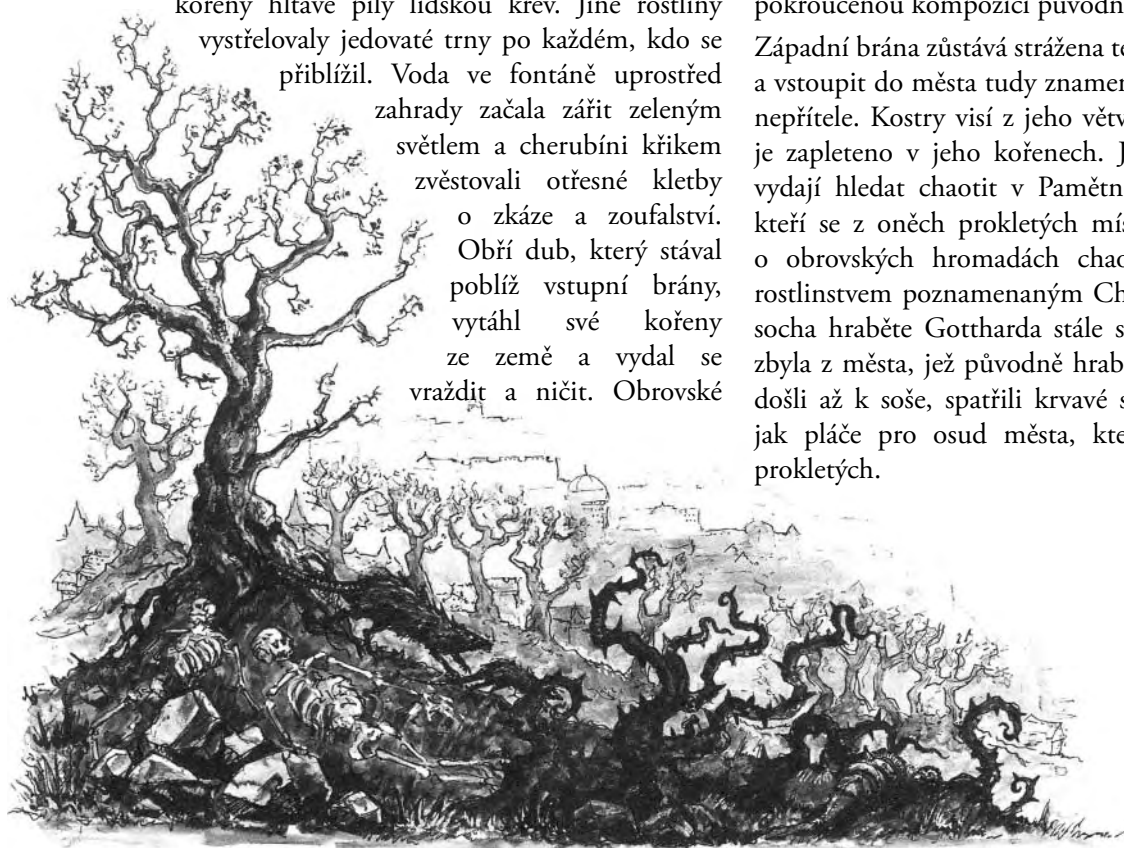
monstrum, měřící více jak sto loktů, jedinou ranou rozbořilo obvodovou zeď a namířilo si to směrem k Západní bráně města, kude se ven z města snažilo utéci nejvíce zoufalců.



Netrvalo dlouho a otřesení měšťané, věřící, že hrabě a jeho šlechtici přivodili zkázu, zaútočili na boháčskou čtvrt a rabovali a ničili cokoli, co našli. Když se na dav při útoku na palác vrhly otřesné stvůry, lidé šlechtické sídlo podpálili. Plameny se rychle šířily a brzy byla celá čtvrt v plamenech. Záznamy hovoří o rudém pekle, které bylo spatřitelné až z Bechafenu. Jako se oheň šířil, lidé opouštěli město hromadně. Poslední zbylé strážce Havraních kasáren zkoušely nastolit pořádek u Západní brány, ale dav se obrátil proti nim. Stovky lidí zahynuly ušlapáním v panice a nakonec otřesná stvůra, která původně byla dubem, dorazila k bráně. Její oči zářily a nástroj Vládce stínů kráčel davem, některá těla drtil pod svou vahou a jiná svými větvemi vyhazoval vysoko do vzduchu. Jen málo jedinců přežilo zkázu v severozápadní čtvrti, a obří dub zapustil kořeny u Západní brány, aby skoncoval s každým, kdo se tudy pokusí projít.

Nyní je celá tato oblast hororovou parodií na svou původní eleganci. Původně skvostné budovy dnes leží v ohořelých troskách. Cokoli, co bylo cenného, dávno zmizelo, ukořistěno zoufalými přeživšími. Avšak jednou za čas se z této čtvrti vrátí skupina dobrodruhů s cenným pokladem nalezeným ve sklepení některého z domů. To samo o sobě stačí udržovat zájem o tuto oblast. Ohořelé zbytky šlechtického paláce jsou otřesnou podívanou a některé příběhy tvrdí, že hrabě a někteří z hostů přežili všeničící oheň. Šeptem se povídá, že dlí stále ve slavnostním sále a protože se sám nemůže pohybovat, vysílá své služebníky do ulic, aby mu přinášeli nebohé oběti, kterými se živí. Někteří říkají, že v tichu noci lze stále zaslechnout hrající hudebníky, avšak zvuky houslí a žesťů znějí velmi podivně a melodie je pokroucenou kompozicí původní elegantní hudby.

Západní brána zůstává strážena temnou stromovitou stvůrou a vstoupit do města tudy znamená statečně překonat tohoto nepřítele. Kostry visí z jeho větví a nikdo neví, kolik lebek je zapleteno v jeho kořenech. Jen nejbáznivější šílenci se vydají hledat chaotit v Pamětních zahradách, a těch pár, kteří se z oněch prokletých míst vrátilo, povídají příběhy o obrovských hromadách chaotitu strážných hladovým rostlinstvem poznamenaným Chaosem. Pozoruhodné je, že socha hraběte Gottharda stále stojí nad tou hrůzou, která zbyla z města, jež původně hrabě založil. Dobrodruzi, kteří došli až k soše, spatřili krvavé slzy stékat po jeho tvářích, jak pláče pro osud města, kterému se nyní říká město prokletých.





Scénář: Procházka zahradou



Váš gang slyšel neuvěřitelné příběhy o Pamětních zahradách v severozápadní části města. A, i kdyby Vaši bojovníci uvěřili zkazkám o obřích masožravých rostlinách, i jiné příběhy kolovaly o těchto zahradách — příběhy plné chaotitu, který ležel v hromadách na zemi, příběhy o tajných podzemních úkrytech obrovských pokladů. Příběhy, které byly dostatečné, aby přivedly Váš gang do těchto míst, bez ohledu na riziko. A tak se tady nacházíte, pomalu procházíte branou a zíráte skrz rostlinstvo při přemýšlení o tom, které z příběhů byly pravdivé. A najednou si všimnete, že nejste v zahradách sami, že i jiní bojovníci nedbali varování...

Terén

Hráči se střídají a umísťují kusy terénu, malé budovy, živé ploty a zídky, skupiny stromů a shluky keřů či podobné kousky. Alespoň polovina terénu by měla být tvořena nějakým druhem rostlinstva. Výsledkem by měla být zarostlá oblast rozdělená úzkými cestičkami, zídkami a budovami.

Rozmístění



Všichni hráči si hodí kostkou, kdo se bude rozmisťovat první, s tím, že komu padlo nejvíce, ten si vybere stranu stolu a rozmístí se jako první. Pokud hrají scénář dva hráči, oponent bude začínat na protější straně stolu.

Pokud hraje více hráčů, zbylí hráči si vždy vyberou stranu stolu a rozmístí se, od nejvyššího výsledku hodů po nejnižší. Hráč musí rozmístit svůj gang v 8 palcích od svého

okraje stolu, avšak ne blíže jak 4 palce ke bočnímu kraji své rozmisťovací zóny a nejméně 10 palců od modelů ostatních hráčů. Pamatujte, že pokud hrají více jak 4 hráči, je vhodné použít větší herní stůl (viz doplněk Chaos v ulicích).

Začáteční hry

Každý hráč hodí kostkou a ten, komu padlo nejvíce, začne jako první. Další pokračují ve směru pohybu hodinových ručiček (podle toho, kde jejich gangy začínaly).



Speciální pravidla

Ukázalo se, že všechny příběhy o Pamětních zahradách byly pravdivé! Toto je ve scénáři reprezentováno následujícími pravidly:

1. Rostliny v zahradách zaútočí na každého, kdo se ocitne v jejich dosahu. Na konci pohybové fáze každého hráče zjistíte, zda-li je na některé modely dotyčného hráče zaútočeno. Každý bojovník z gangu hráče, jež je na tahu, který skončí svůj pohyb ve 2 palcích od stromu, utrží D3-1 zásahů silou 3. Každý bojovník, který skončí v 2 palcích od menší rostliny (živý plot, keř) utrží D6-2 zásahů silou 1.



Bojovník, který skončil dále jak 2 palce od rostliny, se pohyboval dostatečně rychle, aby se útoku vyhnul, i když se během pohybu v dosahu 2 palců od rostlin ocitl. Uvědomte si ovšem, že rostliny budou útočit i v případech, kdy bojovník je v boji na blízko či se vůbec nehýbal (pokud je natolik pitomý, aby zůstal u toho stromu, holt...)

2. Na konci hry každý hráč obdrží jednu extra kostku pro průzkum. Navíc, poté co hodí, má možnost přehodit všechny své kostky na průzkum. Pokud této možnosti využije, musí přehodit *všechny* kostky na průzkum... nemůže si vybrat, které kostky přehodí a které ne.

Konec hry

Hra končí, když všechny gangy kromě jediného utekly z plochy. Gangy které utekly automaticky prohrály. Pokud se dva nebo více gangů spojí, a ostatní utečou, pak se spojené gangy mohou rozhodnout podělit o vítězství, nebo mohou pokračovat až do okamžiku, kdy na stole stojí jen jeden vítěz (tedy porušit alianci a bojovat dále).

Zkušenosti

+1 za přežití. Pokud hrdina či skupina pomocníků přežije, získá +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Vůdce vítězného gangu získá +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení nepřítele. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každého nepřítele, kterého vyžádá z boje.

+1 za útoky rostlinou. Každý hrdina, na kterého alespoň jednou zaútočily rostliny, získá +1 bod zkušenosti.



Jakob hleděl skrz klenutou bránu, která byla vstupem do Pamětních zahrad. Černé železné zábradlí, které obklopovalo park, bylo pokroucené a zohýbané, a na hrotech, kterými bylo zábradlí nahoře poseto, trčely odtržené hlavy a lebky nešťastných obětí. Zatřásl se strachem při pomyslení, jaké horory čekají uvnitř, a zda-li jeho hlava přibude brzy k této otřesné přehlídce.

Zdobená brána zaskřípala, když náhlý poryv větru otevřel jedno křídlo, a potom se vítr obrátil a ozvala se řinčivá rána, jak kov narazil na kov. Jakob se zhluboka nadechl; slyšel mnoho povídání o tom, co čeká uvnitř zahrady, a žádná nevypovídala o nádherném a klidném místě, které si většina lidí spojuje s představou o městském parku.

„Bojíš se rostlin, Jakobe?“ hluboký nakřáplý hlas zvolal kousek za ním. Jakob poznal Hermana Deidrichbauna. Byl to poměrně neomalený hulvát, jehož jedinou předností bylo, že byl silný a zdatný bojovník.

„Jestli tak moc spěcháte, prosím, nečekejte na mě,“ Jakob odpověděl. Herman mlčel, ten muž bude silák, ale nebude hlupák. Jakob zvedl krátké stéblo a nyní bude muset sebrat dost odvahy pro svůj úkol. Proklínající sám sebe vstoupil branou dovnitř. Na chvílku úzkostlivě čekal, představoval si, že na něho něco vyskočí z křoví. Srdce mu zběsile bušilo, jak se rozhlížel po zahradě. Přerostlá tráva se vlnila ve větru, ale kromě několika trnitých strašidelně vypadajících křovin nic nevypadalo, že by mohlo ohrožovat život. Jakob rozvřel oči a pohlédl do dálky před sebou. V temnotě dokázal rozeznat jen starou zdobenou fontánu, nyní celou porostlou mechem a trávou. Celý park osvětlovala zrádná záře chaotických úlomků. Čekalo zde skutečné bohatství, stačilo ho jen posbírat.

Herman se zasmál. „Vidíš, není se čeho bát, jak jsem říkal.“ Vyrazil okolo Jakoba a rozběhl se k velké hromadě vzácného kamene. Strkal si velké kusy horniny do kapes a otočil se zpátky, aby se vítězně podíval na Jakoba a další, kteří s nimi vyrazili do zahrady. Přihloupělý úsměv se mu roztáhl přes celou tvář.

„Když jsem byl děčko, vyhodili mě z tohoto parku jen kvůli tomu, že jsem si tady hrál na trávě. Teď se na mě podívejte!“ Jako na protest proti své potupě v dětství začal Herman skákat a svou obří vahou udusávat trávu. Celá skupina se rozesmála nad dováděním velkého dítěte.

Jakob najednou strnul, zhrozen, když spatřil dlouhý úponek, který vyrazil ze země. Plazil se rychle po zemi až k Hermanovi, kterému bleskurychle otočil nohu. Pak se objevil druhý, pak další, ještě další, a najednou se Herman ocitl obklopen masou svíjejících se zelených šlahounů. Sevřely mohutného bojovníka a ten celý zbledl, jak jej rostliny mačkaly a on nemohl dýchat. Během necelé minuty byl bojovník povalen a tažen do země.

Jakob se chtěl obrátit na útěk, ale brána zmizela v husté zeleni. Rostliny vyrazily naproti skupině dobrodruhů, z nichž se dva naivně pokusili prosekat listovím. Kolem celé skupiny se nyní motala hromada zelených úponů, které braly jednotlivá těla a odnášela je pryč. Temný stín zakryl nebe a Jakob uviděl, jak se k němu sklání větev nedaleko stojícího stromu. Byl naprosto bezmocný, aby zabránil neuvěřitelně silným liánám obmotat ho kolem pasu a pak již byl větvemi zvednut a tažen vstříc své zkáze. Polila ho hustá míza spalující jeho kůži, až podlehl bolestem a závratí. Poslední věc, kterou Jakob spatřil před ztrátou vědomí, byla Hermanova ruka mizící v hlíně hluboko pod ním.



Kupecká čtvrť

Sepsali Space McQuirk & Nick Jakos

Kartografie a nové ilustrace Nuala Kennedy

Severovýchodní čtvrť

Dříve byl Mordheim živým městem, přeplněným labyrintem uliček a trhovišť v severovýchodní části města, která byla v moci obchodníků a byla nejnámějnější jako Území létajícího koně. Rušné místo plné života, kde tisíce lidí z celé provincie plnily ulice dnem i nocí. Říká se, že tato část města nikdy nespala a mnoho krámků zůstávalo otevřeno až do ranních hodin. Tato vzrušující čtvrť měla mít na necelé čtvereční míli více krčem než jakékoliv jiné město na celém světě a většinou ani ta nejošuntější

doupata zločinu nezůstávala prázdná. Ulice v této čtvrti zářily jasnými barvami a místní byli proslaveni svým skvělým pohostinstvím.

Mnoho učenců dnes věří, že skutečné srdce moci Mordheimu leželo v bohatých kupeckých rodinách.



„Takže jsi, chlapče, přežil své exkurze do Chrámové čtvrti a do Boháčské čtvrti? Jsi si jistý, že jsi připraven na hrůzy staré Kupecké čtvrti? Původně to bylo kosmopolitní centrum starého Mordheimu, místo rušného trhu a čilého obchodu. Říká se, že neexistovala věc, kterou bys v Mordheimu nekoupil, pochopitelně pokud's měl dost peněz. Nyní se zdá, že cena za průzkum rozvalin v severovýchodní čtvrti může být smrt nebo ještě horší osud v parátech stvoření mnohem více prohnílených, než byli zdejší původní výběrčí daní...“



Poloha Mordheimu na řece Stir z něj udělala ideální obchodní centrum. Bylo to skrze obchod, díky čemu Mordheim začal vzkvétat a růst. Velké nákladní pramice naložené zbožím, připlouvající z Altdorfu, Marienburgu pluly proti proudu široké řeky vzhůru složit svůj náklad v lukrativním městě. Přístaviště se brzy stalo prosperující částí města. Ideální poloha v centru východní části Říše z města učinila důležitý obchodní bod pro prodávající, kteří přijížděli do města prodávat své zboží a vydělávat svou marži.

Mordheim začal být známý svým skvělým tržištěm, které v pověsti soupeřilo s největšími přístavy Říše, jako např. Marienburgem. Bylo zde mnoho překupníků, kteří tvrdili, že za rozumnou cenu lze zde cokoli sehnat během jediného dne. Navštívit tržiště byl skutečně zážitek přesahující představivost mnoha obyčejných smrtelníků. Všechno možné podivné a exotické zboží ze vzdálených a zastrčených koutů světa bylo zde na prodej.

Od vzácných látek a koření z dalekého východu, po výtečné kovy a drahokamy těžené v Horách na konci světa; každý krámk byl malým zázrakem. Bohatí statkáři a kupci z daleka přijížděli, jen aby spatřili na vlastní oči všechny ty divutvorné věci, které se zde nabývaly. Prodejci brzy zjistili, že nejoblíbenějším zbožím mezi movitými klienty jsou exotická zvířata, a tak lovci a stopaři z celého Starého světa přiváželi podivná stvoření na prodej bohatým za přemrštěné ceny. A právě tento druh obchodu dal kupecké čtvrti její jméno — Území létajícího koně. Bohatý bretonský obchodník přijel na sklonku roku 1818 do Mordheimu se stádem šedých pegasů a cechmistré byli jimi tak uneseni, že po nich pojmenovali Kupeckou čtvrt.

Nezákonná zločinecká činnost často vystrčí svou ošklivou hlavu tam, kde je cítit možnost snadného zisku, a hrabivost a korupce byly v Mordheimu poměrně časté. Na oplátku za malé úplatky vůdci pouličních gangů uzavírali dohody o ochraně jednotlivých kupců či o výhradních právech na prodej jejich zboží. Ti, kteří odmítli, našli své stánky plné výtržníků a kapesních zlodějů, a pokud toto nebyl dostatečný přesvědčovací argument, docházelo k vykradení zboží, zapálení krámku či v nejhorším případě i k vraždám.



Vyděrači brzy odhadli potenciál takového vydělávání peněz a brzy se rozhodli spolupracovat. Jednu noc v temném sklepení se sešli vůdci jednotlivých gangů a odsouhlasili, že pokud upustí od svého hašteření a spojí své síly, možný zisk z jejich činnosti bude ohromující. Tak byl založen Obchodní cech. Vůdci gangů se dohodli o sdílení moci. Gangy se spojily a začaly spolupracovat na regulaci a ochraně dodávek zboží do a ven z města. Vzhledem k takové velké a organizované ozbrojené síle, mizerně placené městské strážce byly snadno upláceny, aby ve skutečnosti pracovaly pro tyto gangy. Brzy se skrze přemlouvání, vraždy či úplatky dostali vůdcové gangů do kupeckých cechů. Během několika týdnů spolupracující kupecké cechy začaly vládnout velkou mocí a bohatstvím.

Jednotlivé kupecké cechy, jako například Obchodní cech, Zlodějský cech či Kovářský cech, se staly velmi mocnými a měly značný vliv na každodenní chod města. Početné další gangy získávaly na vlivu a brzy se zdálo, že každý obchodník či řemeslník ve městě musí být členem některého cechu, aby si byl schopen vydělat na živobytí. Ti, kteří odmítli vstoupit do cechů, brzy zjistili, že jsou bez práce a často byli dokonce vykázáni z města nebo uvězněni za drobné nedorozumění.

V období těsně před velkým neštěstím, Cechmistré vládli celému kraji, ve jménu hraběte Steinhardta, pochopitelně... Skrze síť špiónů a zvědě měly cechy dokonalé informace o všem, co se v Mordheimu mělo udát. Proto není náhodou, že městská radnice byla postavena přímo na Velkém tržišti. V této budově se scházely hlavy jednotlivých cechů a vrchní soudci. Tak velká byla jejich moc, že i bezvýznamní zlodějíčkové museli nejprve zažádat o koncesi, než se mohli pokusit vykrást první kapsu.

Cechy stanovily vysoká mýta na veškeré zboží, které bylo přiváženo do města a vybírali procenta ze zisku z každého prodeje. Aby toto bylo možné, potřebovali spolehlivý dohled nad vším, co se dostalo do města. A bylo to právě rozhodnutí kupeckých cechů postavit městské hradby — ne, aby chránily město od nezvaných hostů, ale aby kontrolovaly přivážené zboží.

Každá z čtyřech vstupních bran byla strážena vojáky, kterým rozkazovali přímo zkorumpovaní úředníci, aby podrobně kontrolovali veškeré zboží přivážené i vyvážené ven z města. V ústí řeky Stir byla vybudována velká říční brána, která zabránila lodím a nákladním člunům vplout do města bez podrobné prohlídky. Kdokoliv, kdo se odvážil bojovat proti korupci a moci cechů, se velmi rychle ocitnul ve smrtelném nebezpečí. Zabijácký cech byl velmi oblíbený při jednání s takovými jedinci.

Další pozoruhodností severovýchodní čtvrti byla Velká knihovna. Když první Mordheimský hrabě založil město, prohlásil, že si přeje, aby v něm žili lidé „učení a moudří“. Prikázal výstavbu knihovny a přísahal, že se bude jednat o největší svého druhu. Za krátký čas začala zdejší knihovna soutěžit s Velkou knihovnou v Altdorfu. Následující vládcé města přidávali křídla či celá podlaží ke knihovně, jen aby vyšlo najevo, že císař objednal ještě větší přístavbu ke knihovně hlavního města Říše.



Během vlády extravagantního hraběte Ignácia Steinhardta se knihovna mohutně rozrostla a stala se největší budovou v celém městě. Jediným problémem bylo, že v celé Říši bylo příliš málo svazků a rukopisů na zaplnění regálů a tak často celé oddělení bylo věnováno jediné vzácné knize, kterou si hrabě oblíbil. Velmi se zajímal o mystické a tajemné knihy. Pochopitelně, mimoděk se Velká knihovna stala největší sbírkou knih o démonech a o nekromancii v celé říši.

Velká pohroma udeřila velmi blízko severovýchodní čtvrti a jako důsledek téměř celá čtvrť je zdevastována. V jediný moment byla ztracena staletí těžké práce, která byla věnována na stavbu Velké knihovny, jež byla doslova smetena kataklyzmickým úderem. Ohnivé inferno zachvátilo budovu a stovky tisíc neocenitelných svazků zmizelo v plamenech. Brzy oheň zachvátil celou čtvrť. Omámení, zmatení a zhrození úderem zkázy dezorientovaní přeživší zjistili, že jsou lapeni uprostřed krvavého víru. Přesně podle verše z Macadamnových zpěvů, smrt a zkáza způsobená probuzením komety osvobodila demony a zlé duchy uzamčené po dlouhá léta v temných knihách, které hořely v chaotitovém ohni. Bylo jen málo těch, kteří přežili plameny a dovádějící demony v severovýchodní čtvrti. Pouze v místě přímého dopadu komety, kde dnes leží Kráter, byla zkáza ještě větší.

Dnes je tato čtvrť dáblským výsměchem své původní podoby. Liduprázdné ulice jsou plné sutin a ohořelých zbytků kdysi tak působivých domů. Nadpřirozené ohně, které spálily oblast, ještě v některých místech hoří, a celá oblast zlověstně oranžově září do noci. Ruiny Velké knihovny dominují spálené oblasti jako zčernalá kostra nějaké kolosální stvůry. Jak oheň pohltit centrum učení, mnoho tajemných sil bylo uvolněno a nyní všechny podivné druhy zlověstných démonů pobývají v pobořených zdech budovy. Pouze nejstatečnější jedinci se přibližují k tomu, co z Velké knihovny zbylo, avšak touha po tajemných svazcích, které snad nepodlehly plamenům, je dostatečná, aby mágové po celé zemi najímali gangy dobrodruhů, kteří mají přinést jakoukoliv knihu, kterou uvnitř najdou. Za dostatečné množství zlaťáků se vždy najde dost odvahy vydat se i do tak temných míst.

Je to snad výsměch spravedlnosti, že cechy a hrabiví jedinci nadále udržují určitý stupeň kontroly nad městem a jeho okolím. Málokdo ví, odkud cechy řídí obchod a další záležitosti, ale jisté je, že si stále drží rozhodující moc nad krajem. Nyní se cechy starají o obchod s mnohem cennějším zbožím — s chaotitem. Mnozí věří, a není příliš důkazů o opaku, že zbytky cechů jsou infikovány nebo i ovládány kultem Posedlých.

Jak jednotlivé gangy bojovaly o vládu, další mnohem zlověstnější nebezpečí se vplížilo do města nespatřeno. Město původně platilo skupinu krysařů, kteří udržovali kanalizaci čistou, bez parazitující havěti. Nyní však již nikdo podzemí nehlídal a ve stokách se objevili zmutovaní potkaní lidé zvaní skaveni. Po mnoho let měly tyto stvůry obtížný život, požíraly hnijící zbytky ve splasčích opouštějící město, a příliš se obávaly být spatřeny, jelikož jim hrozila rychlá smrt. Nyní se ovšem vydaly ze svých doupat chopit se moci. První velká

vlna útočících potkaních tvorů lezoucích z kanalizace se objevila v přístavišti. Skaveni se pak okolními ulicemi rychle rozšířili po celé čtvrti.

Po mnoho dnů skaveni bojovali a zotročovali si nebohé pozůstatky Mordheimského obyvatelstva. Jak týdny plynuly, přeživší obránci se nevratně měnili vlivem kontaktu s chaotitem, který zamořil město. Brzy se stali snadnou kořistí pro skaveny, kteří také vlivem chaotického kamene mutovali, avšak jen ve strašlivější a silnější stvůry. Občas se podařilo morem nakažené skaveny zahnat zpátky do podzemí, ale jejich počty již byly příliš velké na to, aby byla naděje na jejich úplné vyhubení.

Nyní se čtvrť nachází na nešťastném mrtvém bodě. Skaveni úspěšně ovládají doky a přístav. Zde jsou nejvíce silní a pouze blázní si troufnou do blízkosti těchto míst. Ačkoliv občas po řece připluje podivná říční pašerácká loď, nikdo neví s kým obchoduje a komu vozí zboží a mnozí se domnívají, že se posádka neštítí čile prodávat i skavenům. Ať už je pravda jakákoliv, počty potkaních stvůr se zvětšují a je jen otázkou času, kdy se vyrojí v obrovském počtu a ovládnou celé město. Již nyní se úspěšně potají dostávají do osad a krčem, své rysy schovávající pod kápěmi a rubáši. Je jen málo toho, co unikne jejich zvědům a není nahlášeno skavením vládcům a tyto zlovolné stvůry jsou jednoznačně největší hrozbou, které město kdy čelilo.

Přes tuto hrozbu, která schovává svou tvář ve stínech, cechy stále bojují mezi sebou o moc. Taková je povaha lakoty a nenasytosti, že se neustále snaží zvětšit svou moc a touží po neomezeném vládnutí. Možná je to pokřivující vliv chaotitu, který si hraje s myslí cechmistrů, pro něž není většího potěšení, než zradit dočasné příměří,  pokud tím mohou cokoli získat.

Původně prosperující Trhové náměstí se stalo opuštěným prostranstvím. Pouze vyjímečně se odvážlivci či blázní vydají po zdejší dlažbě, na níž tisíce kupců prodávalo své zboží. Vydat se na Trhové náměstí znamená upozornit na svou přítomnost každého, kdo se skrývá v blízkém okolí. Neustále se několik párů očí dívá z temných alejí a okolních rozvalin, v naději na snadnou kořist. Ve sklepeních kupeckých domů lze stále nalézt poměrně velké množství exotického zboží, které je snadným cílem nejedné skupiny dobrodruhů.

Říká se, že zbylých několik pegasů uniklo ze svých klecí, přežilo zkázu a udělalo si hnízda v této oblasti. Někteří otřesně zmutovali a jsou nyní neskutečnou parodií na svou původní podobu. Říká se, že jedna z těchto příšer má podobu obrovského černého pegase se dvěma otřesnými hlavami navíc, jednou v podobě hlavy hada a druhou v podobě hlavy býka. Hlad sžírá žaludky těchto bestií a pokud zavětří kořist, jsou schopny čelit několikanásobné přesile pro ukojení své touhy po mase.

Otřesnou hříčkou osudu zůstává Kupecká čtvrť nadále nejokázalejší částí města. Ať už si dobrodruhova duše přeje navštívit ruiny Velké knihovny nebo se zkusit projít po velkém tržišti, je velmi pravděpodobné, že zde objeví vzácné poklady, které přežily pád města. Přežít návštěvu kupecké čtvrti je ale jiná otázka, neboť Území létajícího koně je také bohatým nalezištěm pro všechny, kteří touží po čerstvé krvi.

Scénář: V docích

Informace jsou drahou surovinou v osadách okolo města prokletých. Skrze kombinaci štěstí a špiónství se několik gangů doslechlo o blížícím se příjezdu pašerácké lodi do nyní opuštěného přístaviště. Pověstní říční piráti se rozhodli nepoužít veřejné přístaviště, ale složit zboží potají přímo ve městě prokletých, takže se bude jednat o velmi zajímavý náklad. Pochopitelně, každý gang, který se o něčem takovém dozví, zatouží získat kontraband pro sebe. Čas přistání je znám a tak se gangy vydaly do doků podívat se na loď a její náklad.

Terén

Hráči se střídají a rozmisťují na herní ploše jednotlivé kusy terénu, ať už ruiny budov, věže či jiné podobné stavby. Doporučujeme, aby byl terén rozmístěn na ploše 4×4 stopy (120×120cm). Podél jedné strany stolu položte pruh modré látky nebo něco podobného, co bude reprezentovat řeku Stir a umístěte na ni vhodný model reprezentující říční loď (kus kartonu o velikosti 3×8 palců bude postačovat). Říční loď by se měla dotýkat nabřeží, aby bylo jasné, že je ukotvená.

Rozmístění

U her více jak dvou hráčů bude gang s nejvyšším hodnocením začínat přímo v docích, čekat na příjezd „své“ lodi (ta právě dorazila a zakotvila). Tento gang je rozmístěn v okolí 12 palců okolo lodi a nemusí si po celou hru házet testy na prohru. Navíc, ke členům gangu se budou přidávat posily podle pravidel uvedených níže; tyto posily reprezentují posádku lodi a budou bojovat proti všem, kdo se odváží vkročit na palubu (kromě svých obchodních partnerů). Ostatní gangy začínají hru na opačné straně stolu, než se nachází loď.

U her dvou hráčů začínají oba hráči v rozích stolu nejvíce vzdálených od pašerácké lodi a musí se dostat na ni, aby ukradli náklad.

U tohoto scénáře nemůže žádný gang použít katakomby či jiné schopnosti/pravidla umožňující speciální rozmístění na stole, jelikož informace o místu přistání byly velmi vágní. Teprve až se přiblížili natolik blízko, že loď spatřili, zjistili, kde se nachází.

Speciální pravidla

Plavba po řece

Pravidla pro loď se nacházejí v prostředí Říše v plamenech (Empire in Flames)

Dobrovolná prohra lodi

Loď nemůže opustit přístav, pokud její posádka neutrhla alespoň 25% ztrát. Pokud utržila takové ztráty, bude trvat čtyři kola, než bude odvázána a vypluje, a pak se bude pohybovat 6 palců za kolo k nejbližšímu ústí (blíží straně stolu, na níž řeka vtéká či vytéká z herní plochy).

Kargo

Zboží pašované lodí je v těžkých bednách, z nichž polovina je již vyložena v přístavu a druhá polovina stále čeká na palubě. Každá bedna může být nesená jedním modelem bez jakéhokoliv postihu k normálnímu pohybu, model však

nemůže běžet. Dva modely mohou nést jednu bednu a tehdy mohou i běžet. Během nesení bedny model nemůže střílet ani kouzlit. Pokud se model ocitne v boji na blízko, bedna je položena vedle něj a může být odnesena kýmkoliv, kdo se jí dotkne. Jakmile model opustí stůl při nesení bedny, již se nemůže vrátit. Každá bedna vlastněná gangem na konci bitvy tomuto gangu umožní hod na tabulce nákladu, viz níže.

Pokud gang prohraje (dobrovolně či nedobrovolně), když některé jeho modely nesou bedny, pak tyto bedny jsou ztraceny, pokud se nesoucí modely nacházejí v dosahu napadení nepřátelských modelů neúčastnících se boje na blízko.

Loď má sedm beden u hry dvou hráčů, či deset beden u hry více jak dvou hráčů.

Posádka lodi

Posádka lodi je tvořena kapitánem a šesti členy posádky. U her více jak dvou hráčů ovládá posádku lodi obránce (gang s nejvyšším hodnocením) a posádka se nikdy nevzdálí více jak 6 palců od lodi. V hrách dvou hráčů bude mít posádka své vlastní kolo po kolech obou hráčů, bude střílet na viditelné cíle a napadat jakýkoliv model, který se dostane do dosahu napadení, avšak jinak se nebude pohybovat.

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

Vybavení: Kapitán je ozbrojen mečem, párem pistolí a má lehké brnění.

Schopnosti: Kapitán má následující schopnosti: šermíř, pistolník a akrobat

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Posádka	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Vybavení: Posádka je ozbrojena mečem, pistolí a má lehké brnění.

U hry více jak dvou hráčů osádka pirátské lodi zvýší hodnocení obráncova gangu o 45 bodů, ale bude si dělat svůj vlastní test na prohru (samostatně od gangu obránce).

Falkonet

Navíc je loď vybavena dvěma falkonety. Jeden je umístěn na přídi lodi, druhý na zádi. Falkonety dodržují standardní pravidla pro zbraně na střelný prach: *pohyb nebo střelba a příprava výstřelu*, navíc mají další speciální pravidla:

Velmi těžký: model nesoucí falkonet má postih -1 k pohybu (M) a -1 k iniciativě (I). Dále z falkonetu nelze v žádném případě vystřelit dvakrát za kolo či střílet z něj ve stejném kole, ve kterém se model nesoucí falkonet pohnul, bez ohledu na to, jaké má bojovník schopnosti.

Selhání: pokud používáte volitelná pravidla pro selhání zbraní na střelný prach, tato se vztahují i na falkonet, vzhledem k ne vždy kvalitním materiálům použitým při jeho výrobě.

Speciální střelivo

Falkonet používá ne-standardní střelivo, které musí být pro zbraň dokupováno. Každá dávka vydrží jen na jeden výstřel,

a ještě před hodem na zásah musí dělostřelec určit, který druh střeliva použil, pokud má u sebe více druhů.

Koule

Z falkonetu lze vystřelit těžkou olověnou koulí, která dokáže zastavit i napadajícího ogra!

Dosah: 36 palců Síla: 5 Modifikace brnění: -2

Speciální pravidla: Tvrdý 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 velká koule, může obmotat zasažený cíl a srazit ho k zemi.

Dosah: 24 palců Síla: 4 Modifikace brnění: -1

Speciální pravidla: Obtočení. Nepřítel, který byl zasažen koulemi spojenými řetězem, ale nebyl zraněn, bude sražen na 4+, a to i v případě modelů, které nemohou být normálně sraženy.

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: Rozptýl. 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). Pokud byl původní cíl na volném prostranství (nebyl v krytu), pak také ostatní zasažené modely musí být na volném prostranství (ignorujte modely v krytu); modely v krytu lze tedy rozptylem zasáhnout pouze když je i původní model v krytu. 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 pašeráci nebudou nikdy zasaženi výstřelem z falkonetu, který odpálil dělostřelec z jejich posádky.



Konec hry

Hra končí, pokud zbyl na ploše jediný gang, nebo pokud byly všechny bedny s nákladem odneseny ze stolu, nebo pokud loď opustila hrací plochu.

Pokud obránce dobrovolně prohraje, pak posádka lodi se pokusí obejít bez svých obchodních partnerů a hra pokračuje dále, dokud jsou na stole alespoň dvě znesvářené frakce (které stále mohou odnášet bedny s nákladem). Vítězem hry bude hráč, který ukořistil nejvíce beden (pokud mají dva gangy stejně beden, pak vítězem bude ten z nich, který později opustil stůl). Pokud na ploše zbyde jeden gang, automaticky sesbírá zbývající bedny (maximálně však tolik beden, kolik gangu zbylo na stole modelů) a odnese si je.

Zkušenosti

+1 *za přežití.* Hrdina či skupina pomocníků, která přežije bitvu, získá +1 bod zkušenosti.

+1 *vítězný vůdce.* Velitel vítězného gangu získá +1 bod zkušenosti.

+1 *za vyřazení nepřítele.* Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

+1 *za odnesenou bednu.* Hrdina nebo pomocník z útočnickova gangu, který odnese bednu z plochy, získá +1 bod zkušenosti.

Náloha

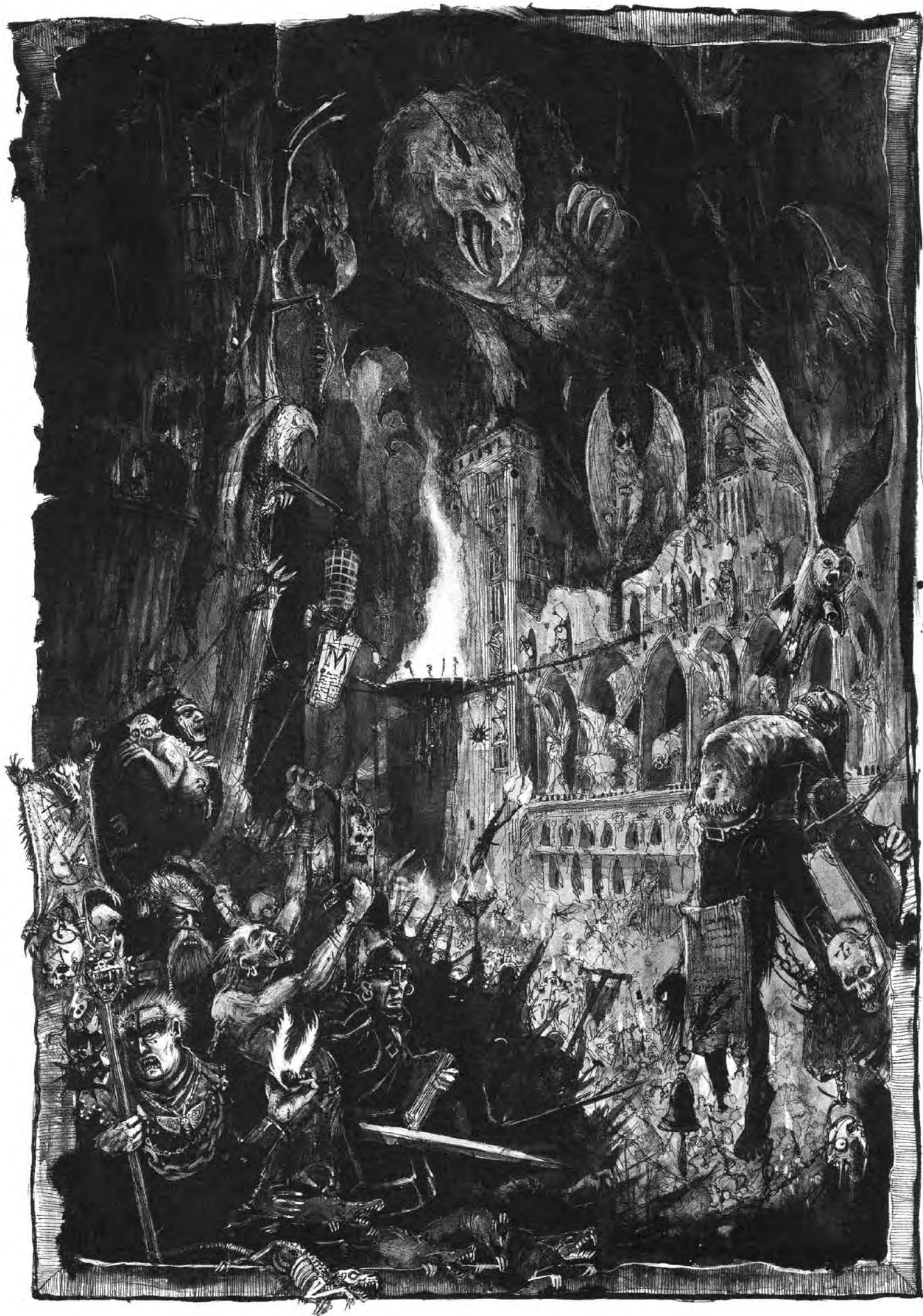
Každá bedna odnesená z plochy bude v bezpečí po bitvě otevřena, aby se zjistilo, jaké zboží obsahuje. Hodte 4D6 na následující tabulce:

4D6 Výsledek

- 4 Drahokamy v hodnotě 100 zlatáků; dále kožešina v hodnotě 40 zlatáků, případně, pokud není prodána, přidává +1 k hodu na nakupování (zjišťování dostupnosti) vzácných předmětů; dále balíček tarotových karet.
- 5 Trombón se střelivem
- 6 Lékárnička, která může být použita buď jako D6 dávek léčivých bylin nebo jednorázově jako jeden přechod pro jednoho hrdinu na tabulce vážných zranění (kromě případu, kdy výsledek není zraněním, jako např. zajat, prodán zápasníkům apod.)
- 7 Jedno těžké brnění
- 8 Elfi plášť
- 9 D3 štítů a mečů
- 10–11 Pivo v hodnotě 2D6 zlatáků; dále hodte kostkou a pokud padlo 6, pak bedna také obsahovala jeden soudek Bugmanova moku.
- 12–16 Jídlo v hodnotě D6 zlatáků včetně jednoho stroužku česneku pro každého člena gangu; dále hodte kostkou a bedna bude také obsahovat při výsledku 1–2 temnou sněť (jednu dávku), 3–4 černý lotos (jednu dávku) či 5–6 rudý stín (jednu dávku).
- 17–18 Oblečení v hodnotě 2D6 zlatáků včetně D3 kožených kazajek
- 19 Luxusní zboží v hodnotě 4D6 zlatáků; dále hodte kostkou, na 1–3 bedna navíc obsahuje chaotitové kyvadélko, na 4–6 kitajský plášť.
- 20 Střelný prach v hodnotě 5D6 zlatáků a jednu dávku kvalitního střelného prachu.
- 21 D3 kuší spolu se speciálními loveckými šípy pro kuši (stejná funkce jako standardní lovecké šípy), dostatečnou zásobou pro jednu bitvu.
- 22 D3 elfích luků
- 23 Dlouhá lovecká ručnice
- 24 Gromrilové brnění



Gang obránce neháze na výše uvedené tabulce, ale získá 25 zlatáků za každou bednu, která zůstala na ploše.



Chudinská čtveř

Sepsali Space McQuirk & Steve Hambrook
Kartografie a nové ilustrace Nuala Kennedy



„Je mnoho cest, které vedou ke smrti a zatracení v třikrát prokletém městě Mordheimu, ale žádná není nebezpečnější

než výprava do Chudinské čtvrti v jihovýchodní části města. Varuji tě, mladíku, toto není žádná dětská hra, protože právě zde Sigmarovo kladivo udeřilo na Mordheim. Tady se nachází kráter, který ještě dnes doutná. Ten, jež bývá nazýván Černou jámou v šeptajících hlasech těch, kteří se mají na pozor, protože právě v těchto temných místech sídlí obávaný démon temnoty — Vládce stínů.“

Jihovýchodní čtveř

Kdysi, v časech minulých, byla jihovýchodní čtveř města Mordheim známá jako jedno z nejzábavnějších a nejbarvitějších míst v celé východní Říši. Životaplňá oblast, v níž se vždy našlo, za co utržit peníze, byla centrem pouličních umělců a eskamoterů z každého koutu světa. Všichni sem mířili, na přehlídku mladých umělců, kteří začali kráčet po své cestě ke slávě a bohatství. Od provazolezců a žonglérů, po herce a pěvce, ulice v této části města byly skutečnou podívanou. Ve dne to bylo pestrobarevné moře kostýmů všech odstínů, jak se vystupující snažili upozornit na sebe a přetáhnout diváky od konkurence cizokrajnými oděvy a ještě pozoruhodnějšími představeními. V noci byly hlavní ulice osvětleny ohněmi hořících v koších, z nichž prskaly hořící kapky oleje. Ulice byly neustále plné života, ucpané davy lidí a, pod hrozbou přísného trestu od městských cechmistrů, pouliční zloději a kapsáři zde drželi na uzdě své nekalé živobytí. Všechny tyto prvky dohromady činily z jihovýchodní čtvrti jedno z nejbezpečnějších a nejzáludnějších míst v celé Říši.

Byla to tato čtveř Mordheimu, kde přespávali bohatí kupci a šlechtici, kteří navštívili město. Zatímco svůj obchod a jiné záležitosti vyřídili v ostatních částech města, věděli, že členové jejich rodin budou unešeni z nepřeborného množství pestrých herců a akrobatů. A jak se prosperita města zlepšovala, dařilo se i této čtvrti. Pohostinství navštěvovaná nejbohatšími vrstvami se se ziskem měnila z krčem a tavern na luxusní podniky a cena za pouhý džbán piva a nejlevnějšího jídla vzrostla do částky, kterou si nebyla schopna většina obyvatel města vydělat za týden. Mocipáni bohatli na vysokých provizích



a najímali si nejlepší baviče, aby účinkovali právě v jejich hostincích. Některé z těchto podívaných se proslavily natolik, že se opakovaly každodenně po několik měsíců před vyprodaným davem. Nejdéle opakované představení se dávalo v osobité taverně známé jako Hypogryfí hnízdo. Divadelní komedie zvaná „Johanova ušpiněná drátěná košile“ se dávala denodenně po tři dekády, přičemž nikdo si už nepamatoval, kdo byl autorem tohoto kusu.

V srdci jihovýchodní čtvrti ležel amfiteátr Ruprechta von Sydona, pojmenovaný po známém divadelním autorovi. Impozantní stavba, která mohla hostit tisíce diváků. Amfiteátr byl nejnavštěvovanější budovou v celém městě. Pravděpodobně nejvýznačnějším prvkem této obří turistické atrakce bylo, že celé její venkovní zdi byly vyzdobeny zlatými listy. Každý den se uvnitř konala řádná představení pro pobavení diváků. Dramatici z celého Starého světa přiváděli své herecké společnosti do Mordheimu v naději, že uženou svého patrona, aby zasponzoroval jejich vystoupení ve Zlaté kapli. Jednou z nejoblíbenějších forem zábavy bylo vystoupení obřích loutek, každá měřící přes dvacet stop, které hrály zábavné legrácky pro děti. Při západu slunce budova zářila sytým zlatým světlem, který se měnil od oranžové přes růžovou až po temně červenou, jak slunce zapadalo za obzor. Toto bylo v mnohém předzvěstí událostí, které měly přijít. Na začátku, večerní představení byly důmyslnými rekonstrukcemi slavných bitev minulosti. V posledních letech před tím, než katastrofa udeřila na město, se ale zábava stala mnohem krutější. Mnozí, kteří ve dne amfiteátr nazývali Zlatou kaplí, ho v noci označovali jako Krvavé divadlo.

V noci se amfiteátr měnil na největší říšskou zápasnickou arénu, přestože gladiátorské zápasy byly v celé Říši postaveny mimo zákon. Ta nejbarevnější jeviště a kulisy byly odstraněny, aby byly nahrazeny ohavnými hroty a padacími pastmi a tisíce diváků zaplnily ochozy, když byli gladiátoři vypuštěni ze svých cel v podzemí amfiteátru. Všechny druhy boje byly předváděny pro potěšení publika. Divoká zvířata byla přivážena ze všech koutů světa a vypouštěna do arény, aby se utkala s nejlepšími ze zápasníků. Nebylo

neobvyklé spatřit jediného zápasníka, jak čelí jedné z obávaných hyder z Nagarotu. Občas se dokonce stvůra obrátila proti divákům, ale většinou se jen jednalo

o postrašení vytrénované krotiteli, aby napětí a hrůza ještě zvýšily napětí při sledování těchto soubojů. A jak večerní boje pokračovaly, stovky neozbrojených otroků se dočasně ocitly na svobodě, jen aby zjistily, že se nacházejí tvář v tvář hrstce trénovaných zápasníků.

V tomto vraždění byli nejlepší zápasníci odměňováni body za neoriginálnější způsoby zabít svých bezbranných protivníků. Poslednímu přeživšímu otrokovi pak byla nabídnuta možnost tréninku boje, aby se připojil k zápasníkům a stal se jedním z nejlepších a nejschopnějších bojovníků v Říši. Nejbizarnější podívanou večera pak bylo, když čarodějové a černokněžníci pochytní a prodaní do večerních představení, byli donuceni postavit se jeden druhému a bojovat v úžasném kouzelnickém souboji. Slibující přehlídky jiskrných barev, tyto tajemné souboje nikdy nezklamaly spokojenost diváků, speciálně se těšily uznání, pokud vítězný čaroděj přeměnil oponenta v žábu či jiného podobného tvora těsně předtím, než ukončil jeho život. Z dalekého okolí přijížděli diváci lační po krvi a násilí, kterého se jim před jejich očima v amfiteátru dostávalo v takové míře a způsobech, jaké často dokázaly vyvést z rovnováhy i otřelého veterána mnoha bitev.

Ze všech zápasníků byl nejslavnějším Chadrún Velebený.

Nenašel se nikdo, kdo by s ním mohl měřit síly a dovednosti, a tak vládl zápasům po několik let. Našli se takoví, kteří tvrdili, že vyzývá zakázané síly a že krade sílu jiným. Další se přidávali, že musí být posedlý démonem. Nic z toho ovšem nevadilo patronům amfiteátru, přinejmenším do té doby, dokud jim přinášel dostatečný zisk svými vystoupeními.

V celé Říši, obecně ve většině lidských zemí se magie setkávala jak se strachem tak s pronásledováním. Většina čarodějů a černokněžníků byla opuštěnými samotáři, neboť čarodějnictví se trestalo smrtí a veřejná ukázka magických sil by byla bláznovstvím a hazardováním. Každé město v Říši mělo tajné spolky praktikantů magie a jeden takový působil právě v jihovýchodní čtvrti Mordheimu. V temných sklepeních zdejších domů, pod obydlím nejhudších nuzáků se nacházely bezpečné prostory pro zakázané pokusy odpadlických čarodějů. Tyto experimenty byly často předváděny jako výuka nováčků. Tvrdí se, že čarodějnická podzemní skýtala domov pro nejroztodivnější temné síly, jejichž vlivem některá kouzla končila hrůznou katastrofou. V posledním roce před dopadem komety, Sigmarův chrám ze dne na den osířel, Sigmarovi kněží záhadně zmizeli a čarodějnický kult začal působit otevřeně. Dosavad

tajnůstkářští čarodějové s pomocí svých kouzel vybudovali marnotratné čarodějnické sídlo a volně ukazovali svá tajemství na veřejnosti v arogantním ignorování říšských nařízení. Byli více než tolerováni úřady města, dokonce někteří byli najmuti jako osobní ochránci mocipánů. A ačkoliv ulice v sousedství čarodějnického sídla byly prosty zločinu, který sužoval zbytek města, byly o to více nebezpečnými místy, do kterých nebylo záhodno se vypravovat. Kouzla se ne vždy povedla a otřesné vedlejší účinky často dopadly na nejbližší okolí čarodějnické



Věž s hodinami

věže a budovy s ničivými výsledky. Nebylo výjimečné, že se objevila přeháňka, v níž na ulice nepršela voda ale ryby, či že barevné ohnivé koule se náhodně honily ulicemi.

Zdá se ironické, jak v naprsotém kontrastu k třpytu a bohatství této čtvrti vystavovanému na odiv existovala i mnohem temnější stránka těchto míst. Neboť to byl jih této čtvrti, kde pod rozpadajícími zdmi nacházeli chudí svá přístřeší. Sociální a ekonomické důvody k takové situaci nebyly zřejmé; pravděpodobně je přitahovalo bohatství, které se zde tak arogantně ukazovalo kolemjdoucím. Ale mnohem pravděpodobnějším důvodem bylo, že nejjihnější část města byla postavena na močálu. Domy byly často podmačené a vedle barevně prozářených navoněných ulic ve vzduchu také visel zápach hniloby. Zde žily tucty lidí namačkány do malých místností, spící na holé studené podlaze. V této části města žily a umíraly masy, které dnem i nocí dřely, aby Mordheim byl tak krásným a prosperujícím městem. Málokdo se dokázal ze zdejšího ponížení vyškrábat k slušnému životu. Nemoci a špína si vybíraly svou pravidelnou přísnou dávku mezi hladovějícími lidmi, kteří žili v těchto zchátralých obydlích, jež ležely naprosto mimo zájem bohatších vrstev.

Tyčíce se nad celé město, Věž s hodinami mohou lidé spatřit z okruhu několika mil okolo Mordheimu. Pozoruhodná stavba byla nejvyšší budovou v celém Mordheimu. Věž byla přístupná lidu a každodenně tisíce návštěvníků vyšlo po točitých schodech nahoru, aby byly odměněno skvělým pohledem na město a jeho okolí.



Nahoře na ochozech neustále stála vojenská hlídka, která měla včas upozornit na případnou nepřátelskou armádu. Na vrcholu věže byl též pověšen měděný zvon gigantických proporcí. Zvon byl zřízen na počest manželky hraběte Fervinorda, jejíž charitativní činnost ji proslavila v širokém okolí. Každou hodinu zvon bil a jeho zvuk byl tak silný, že města na míle daleko od Mordheimu slyšely hluboké rezonující volání Vznešené paní. Nad zvonom byla malá komnata, v níž se nacházel silný dalekohled, kterým astronomové pozorovali pohyby nebes. Z této místnůstky byla poprvé spatřena kometa, mnoho měsíců před svým drtivým dopadem. Žádný z astronomů si neuvědomil katastrofický osud, který tento celestiální zázrak bude mít na město. Astronomové přespávali ve stanech okolo věže a každé ráno před rozbřeskem putovali nahoru k teleskopu, aby s úctou zírali na fantastický nebeský výjev, který se každým dnem zvětšoval.

Jak se oslava příchodu Nového roku šířila městem, festivalová atmosféra zachvátila jihovýchodní čtvrt více než kdy dříve. Tisíce lidí proudili branami do města, aby si užili zábavy a slavností. Až v poslední minutě si astronomové na vrcholu věže uvědomili nebezpečí, které se jim řítilo vstříc. V zoufalém pokusu varovat lid rozezvonili Vznešenou paní, ale oslavující lid toto vnímal jen jako další prvek oslavy. Kometa dopadla do srdce jihovýchodní čtvrti. Úder zabil tisíce lidí v jediném okamžiku a zbořil prakticky každou budovu v této části města. Kometa explodovala do miliónů úlomků, které byly stejně smrtelné a pobily další tisíce lidí, jak přšely zpět na celé město. Uširvoucí rána naplnila vzduch a snadno přehlušila vyzvánění Vznešené paní. Podivné



bublání zeleného ohně se začalo rychle šířit z kráteru, pohlcující nešťastníky, kteří nezahynuli při dopadu.



Na ty, kterým se podařilo uniknout smrtelným plamenům, čekal ještě horší osud. Chodci na chůdách a další pouliční umělci zjistili, že jejich kostýmy a těla se podivnou mutací spojily v jeden celek. Drápy, rohy, chapadla a spousta dalších ohavných věcí vyrazila z jejich kostýmů, které se zažíraly do kůží nešťastných jedinců. S pomatenou myslí se vydali na vražedné běsnění, při němž vraždili diváky, kteří ještě před chvílí s úžasem zírali na jejich akrobatická vystoupení. Z kráteru se vyrojily stovky zrůdných příšer a vyjících démonů hnaných kupředu touhou po lidském mase a změnili město v obrovskou krvavou lázeň. Z celého města pak největší zkáza proběhla v jihovýchodní čtvrti — nikdo nepřežil.

Ani chudinská čtvrť neunikla naprosté zkáze, ačkoliv to, co se událo zde, má smutný a ironický nádech. Účinek čistého chaotitového prachu vrženého kometou měl temný účinek na chudé a hladové. Během několika okamžiků ti, kteří trpěli slabotou, ucítili neuvěřitelnou sílu proudit svým tělem. Jejich kůže mutovala a zaplnila se boláky a bradavicemi, které praskaly a stříkaly hnis po okolí. Hejna červů a much se vyhnula z ran a stala se nositeli všemožných nemocí známých člověku. V záplavě špíny a rozkladu infikovaná chudina opustila město jižní branou a roznesla část pohromy po širokém okolí města.

Čarodějové se zoufale pokoušeli soustředit svou moc a použít ji k minimalizaci zkázy, která dopadla na Mordheim. Ve své ješitnosti se naivně domnívali, že dokáží zkombinovat svá kouzla a zatlačit demony zpět do temnoty, z které přišli. Nebyli však dostatečně ukázněni a účinek obrovského kvanta chaotitu obrátil jejich schopnosti pro nim samotným. Jak kouzla proudila z konečků jejich prstů, okamžitě se kroutila, zmítala a vymykala kontrole. V záblescích jasného světla se pak obracela proti svým sesílatelům a čarodějové se měnili v pokroucené groteskní sochy. Tyto sochy se stále nacházejí v ulicích v okolí čarodějnického sídla a na balkónech čarodějnické věže a v perverzních chaotických postojích zírají na město, jelikož nebyli transformacemi zabiti, ale pouze strnuli na místě. Jejich uvězněná těla jsou pevná jako kov či kámen, avšak oči se nadále pohybují a pozorují všechny, kteří se přiblíží k jejich čarodějnickému sídlu. Říká se, že tyto sochy nadále oplývají kouzelnými schopnostmi a potrestají kohokoliv, kdo by se pokusil vydat pro jejich čarodějné poklady.

Nějakou podivnou hříčkou bohů zůstala Věž s hodinami téměř nedotčená stát. Astronomové z vrchu v hrůze pozorovali scény zkázy, které se odehrávaly pod nimi. O mnoho dnů později pak tito astronomové utekli z města. Ačkoliv byli ochráněni před neštěstím, které postihlo ulice města, stále neunikli strašnému osudu každého z obyvatel Mordheimu. Tak strašná byla hrůza, již byli svědky, že se z nich stali blábolící šílenci neschopní rozumného uvažování.

Nyní putují zpustošenou krajinou Ostermarky, „Nositelé oslepujícího bědování“, jak se sami nazývají, vyprávějí o ztracení každého, kdo se pokusí vstoupit do města



a proklínají každého, kdo nechce uposlechnout jejich bláznivým zvěstem. Dokonce je znám případ, kdy na pár nešťastných dobrodruhů, kteří se pokoušeli vejít do ruin Mordheimu, zaútočila skupina bývalých astronomů křičíce, že smrt od nich bude pro jejich vlastní dobro.

V posledních dnech před dopadem komety se v amfiteátru odehrávaly ty nejnápadnější gladiátorské zápasy. Když kometa udeřila, Král zápasníků, Chadrún Velebený byl v aréně a probíjel se zástupem dvouset neozbrojených otroků ke krvavému potěšení davu, když temný stín dopadl na bitevní plochu. Říká se, že Chadrún se zaklonil, vydal nelidský řev a jeho smrtelné tělo explodovalo, zevnitř se pak na svět začaly rvát ruce s obřími drápy, chapadla, až diváci ve strnulém úžasu spatřili tvora s hlavou, kterou zdobila rohatá koruna. Chadrún zde najednou stál mnohokrát větší než dříve, proměněný v gargantuána, pekelného démona, příšeru z nejhorších představ. Později získal jména jako Drabant, Věštitel či Nositel neštěstí, ale nejznámější je mezi prokletými návštěvníky Mordheimu jako Vládce stínů.

Z amfiteátru uprchla strašná stvůra. Její křídla zakrývala oblohu a ti, kteří se ocitli v jejích stínu propadli naprosté hrůze. Oči této příšery hořely absolutním zlem a kdokoliv se do nich podíval na místě zemřel. Démon létal nad městem, koupal se v chaotitovém prachu a promluvil nad hořící město pod sebou.

„Lidé Mordheimští, já jsem vašim novým vládcem. Všichni, kteří spatří Vládce stínů, jsou navždy zatraceni.“ Poté stáhl svá masivní křídla a přistál v kráteru.

A tak se Vládce stínů prohlásil za nového vládce Mordheimu. Mnoho jeho démonických posluhovačů a posedlých lokajů bylo vysláno, aby přivedli oběti do kráteru, kde si vybudoval své doupě. Lidé byli spoutáni a donuceni kráčet do velké doutnající jámy vstříc své zkáze. Říká se, že zde čekají démonické stvůry, které zvětšují svou moc a vliv nad blázny, kteří se odváží do prokletého města. Neboť lidská vůle je slabá a trpělivost Vládce stínů je věčná...



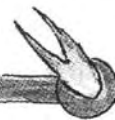
Nyní žije celé město ve strachu před Vládcem stínů. Jako výsměch ulicím původně plným života, v nichž pouliční umělci bavili veřejnost, dnes démoničtí sluhové Vládce stínů si zde zřídili svůj podivný cirkus. Ďábelská herecká společnost putuje po jihovýchodní čtvrti a hledá opěti pro svá příšerná představení. Jen naprostí blázni se vydávají do blízkosti kráteru, neboť není nebezpečnějšího místa v celém Mordheimu. Nadpřirozené ohně nepozemské komety stále v těchto místech hoří bledým zeleným plamenem. Každý den nové stvůry vylézají z kráteru, ještě podivnější než ty, které jim předcházely; všechny však touží po čerstvém mase. Touha po bohatství a dobrodružství vždy přitáhne zájem šilenců a zoufalců, aby vstoupili do Města prokletých, a ti kteří po tom touží, zde určitě naleznou smrt nebo slávu...



Amfiteátr Ruprechta von Sydona

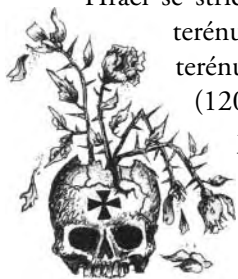


Scénář: Pozorovatelé



Jen nejstatečnější a nejláznivější gangy se odváží do jihovýchodní čtvrti města. A z těch, kteří se do této oblasti vydají, se jen zlomek vrátí zpět. Neboť tato část Mordheimu je územím, na němž vládne démonický Vládce stínů. Zde gangy posedlých mají svá doupat a čím blíže se dobrodruzi vydají k stále doutnajícímu kráteru po kometě, tím blíže se ocitnou neodvratitelné smrti a věčnému zatracení. Přesto se najdou tací, jejichž touha nezná mezí a věří, že mapa, kterou koupili (nebo ukradli), ukazuje skutečnou cestu k nezměrnému bohatství, pro něž stojí za to riskovat svůj život a duši. Jedním z těchto velmi atraktivních míst, které zaujalo velitele vašeho gangu a které má být doslova zaplněno bohatstvím a poklady, je oblast ve stínu západní brány, kdysi obývaná čaroději a černokněžníky. Pověsti hovoří o tom, že tato oblast je velmi bohatá na magické artefakty, ačkoliv někteří bojovníci těž zaslýchli podivná varování o jakýchsi sochách...

Terén



Hráči se střídají a postupně na plochu umísťují kusy terénu — ruiny budov, věží či jiné podobné kusy terénu. Bitva se odehrává na ploše 4×4 stopy (120×120cm). Hráči po rozmístění terénu na plochu umístí D3+1 soch (doporučujeme figurky čarodějů namalovat jako kamenné či bronzové sochy). Tyto se musí nacházet alespoň 8 palců jedna od druhé a od kraje stolu. U her více jak dvou hráčů doporučujeme přidat další D3 sochy za každého hráče nad dva.

Rozmístění

Hráči si hodí kostkou a komu padne nejvyšší číslo, určí, kdo se rozmístí jako první. Tento gang se pak rozestaví v 8 palcích od kraje stolu, který si jeho hráč zvolí. Protivník se poté rozmístí do 8 palců od protější strany stolu. U her více hráčů se rozmisťuje standardně podle doplňku Chaos v ulicích.

Speciální pravidla

Kořist: Poté, co umístíte terén, položte na plochu žetony reprezentující poklady, které zde po čarodějích zůstaly. Bude se jednat o D3+1 žetonů; u her více jak 2 hráčů přidejte další D3 žetony za každého hráče nad dva.

Hráči se střídají při rozmisťování žetonů; hodte kostkou, kdo začne. Žetony se musí nacházet v 8 palcích okolo soch, alespoň 10 palců od kraje stolu a alespoň 6 palců jeden od druhého. Žetony rozmístěte předtím, než si hráči budou vybírat strany stolu a rozstavovat své gangy. Bojovník zvedne kořist tím, že se pohne do kontaktu s žetonem. Bojovník může nést jakékoliv množství kořisti bez jakýchkoliv postihů. Bojovníci nemůžou předávat kořist jiným bojovníkům. Pokud je bojovník nesoucí kořist vyřazen z boje, položte žetony reprezentující jím nesenou kořist na místo, kde padl.

Sochy: Aniž o tom měli bojovníci tušení, zdánlivě neškodné sochy čarodějů jsou ve skutečnosti naživu, ačkoli ve věčném

strnutí. Jakýkoliv model, který se pokusí zvednout kořist, si musí hodit kostkou. Při výsledku 4+ si toho čaroděj všiml a sešle proti němu kouzlo: hodte znova kostkou, na 1–2 sešle nekromantské kouzlo, na 3–4 sešle chaotické kouzlo a na 5–6 sešle kouzlo nižší magie. Konkrétní kouzlo určete hodem (dalším!) kostkou na příslušné tabulce určené magie. Pokud je kouzlo mimo dosah či je nepoužitelné v daném případě (např. Křídla temnot či Shemtekovo štěstí apod.), považujte kouzlo za nezdařené. Protivník hráče hodí na seslání kouzla s bonusem +1 k výsledku (aby to byla větší legrace!). Socha se pokusí seslat kouzlo na bojovníka jen jednou.

Začátek hry

Hodte kostkou, kdo začne jako první.



Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy na ploše zbyl jediný vítězný gang (či aliance), ostatní utekli.

Zkušenosti

+1 za přežití. Hrdina či skupinka pomocníků, kteří přežili bitvu, získá +1 bod zkušenosti.

+1 vítězný vůdce. Velitel vítězného gangu získá +1 bod zkušenosti.

+1 za kořist. Hrdina či pomocník, nesoucí na konci bitvy kořist, získá +1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazení nepřítele. Hrdina získá +1 bod zkušenosti za každý nepřátelský model, který vyřadil z boje.

Čarodějnická kořist

Hráči si mohou hodit na následující tabulce jedenkrát za každý žeton kořisti, který jejich gang vlastnil na konci bitvy.

D6	Předmět
1	Talisman štěstí
2	Shallyainy slzy
3	Rudý stín
4	Temná sněť
5	Kitejský plášť
6	Knihy kouzel

Překlad

Honza Skýpala
Olomouc
Czech Republic
honza@honza.info



