

Pravidla Necromundy stručně

Kolo

Kolo má 4 fáze jdoucí takto po sobě:

1. Pohyb
2. Střelba
3. Souboj na blízko
4. Zotavení

Pohyb

Při pohybu se používá toto pořadí:

1. Napadení
2. Povinné pohyby
3. Zbylé pohyby

Normální pohyb

Maximálně o tolik palců, kolik je charakteristika **M**.

Běh

Běh je dvojnásobnou rychlostí, tedy max. o dvakrát **M**. Model který běží, nemůže v daném kole střílet. Pokud se model při běhu přiblíží na 8 palců k nepřátelskému modelu, zastaví se.

Napadení

Bez měření vzdálenosti vyhlás napadení nepřátelského modelu. Pohni o max 2M. Jestliže model nedoběhne, nemůže v tomto kole již nic dělat. Nelze se dostat do boje nabližko jinak než napadením

Schování se

Model se může schovat, pokud ukončí pohyb u nízké zdi, u rohu stavby apod. Pokud je model schován, nemůže být spatřen a nelze na něj střílet; sám model nemůže střílet bez odkrytí se – střelbou automaticky opouští svůj úkryt. Model se nemůže schovat, pokud v tomto kole běžel nebo napadal. Nelze se schovat příliš blízko nepřítele – pokud je schovaný model v dosahu tolika palců, jakou má model Iniciativu, je spařen.

Střelba

Na koho lze střílet

Model může střílet pouze na to, co vidí – devadesátí stupňový úhel směrem, kam se dívá.

Nejbližší cíl

Model musí střílet na nejbližší cíl. Pokud je ovšem vzdálenější model snáze zasažitelný, lze střílet na něj (např. pokud je bližší model v krytu).

Dostřel

Každá zbraň má udané dva rozsahy – krátký dostřel a dlouhý dostřel. Mohou existovat modifikace střelby podle toho, zda se cíl nachází v krátkém nebo dlouhém dostřelu. Horní hranice u dlouhého dostřelu je maximálním dostřelem.

Zasažení

Háže se kostkou a je třeba hodit stejně nebo více než dá následující výpočet. Pokud padne jednička, je to vždy netrefení se.

Základ: sedm mínus vlastnost **BS** modelu

Modifikace:

- 1 Cíl je částečně v zákrytu
 - 2 Cíl je v zákrytu
 - 1 Objevující se / mizející cíl
 - 1 Cíl, který se pohnul o deset palců či více
 - 1 Malý cíl – užší nebo menší než půl palce
 - +1 Velký cíl – větší nebo širší jak dva palce
- Plus modifikace podle dostřelu uvedené u příslušné zbraně.

Zákryt

Zídky, ploty, ruiny staveb jsou místy, kde může model stát částečně schován a znesnadňovat tak střelbu na sebe. Model je v zákrytu, jestliže je ho vidět méně jak polovina. Model je v částečném zákrytu, pokud je ho vidět alespoň polovina. Toto pravidlo je použito pro modifikátory při střelbě. Pokud je model v částečném nebo plném zákrytu a je zároveň schován, střílet na něj nejde.

Malé a velké cíle

Jedná se o speciální cíle ve hře – např. vodojemy (velký cíl), vodovodní kohout (malý cíl). Nepřátelští bojovníci nejsou ani malými ani velkými cíly.

Zásah na 7 a více

Díky modifikátorům může vyjít potřeba hodit na kostce 7 nebo více. To pochopitelně nejde, ale stále je šance, že zasáhnete. Je nutno nejdříve hodit šestku a poté:

Zásah na	7	8	9	10
Druhý hod	4 a více	5 a více	6 a více	nelze

Sražen

Pokud je model zasažen, srazí ho to k zemi. Figurku položte, obličejem nahoru.

Zranění

Pokud je model zasažen, může ho zásah zranit. Porovnává se síla zásahu (**S**) s odolností (**T**) modelu. Je pak nutno na kostkách hodit tolik nebo více

S	Odolnost (T)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N					
2	3	4	5	6	6	N				
3	2	3	4	5	6	6	N			
4	2	2	3	4	5	6	6	N		
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Většina modelů má charakteristiku **W** (životy) na hodnotě 1, někteří mají 2 i více. Za každý zraňující zásah odečti jeden život. Dokud má model alespoň jeden život, pokračuje v boji. Pokud má nula, hod' kostkou:

1 – Těžké zranění. Odečti jedna od **WS** a **BS**, nicméně model vstává a bude bojovat dále ještě jeden život. Pokud by WS nebo BS mělo nabyt hodnoty nula, je model ven ze hry
2 až 5 – model je dole, figurku polož, obličejem dolů.
Pokud model není v zákrytu, musí se ve své fázi pohybu do krytu plazit, nejrychleji však 2 palce za kolo
6 – model je ven ze hry. Odstraň figurku z bojiště.

Více zranění

Může se stát, že model je zraněn vícekrát, než kolik má životů. Pak hod' tolik kostek, kolik bylo zraňujících zásahů. Pokud padne alespoň jedna šestka, je model ven ze hry. Pokud padne několik jedniček, odečti tolikrát jedna od WS a BS. Pokud padne jednička (několik jedniček) v kombinaci s dvojkou až pětkou, model zůstává dole, ale aplikují se odečty od WS a BS.

Brnění

Lze zakoupit brnění umožňující zachytit zásah a zabránit zranění. Pro každé úspěšné zranění hod' záchranný hod:
Zpevněná kůže 6
Drátěná síť 5+
Krunýř 4+
Pokud jsi úspěš, kulku zastavilo brnění a nezranila model.

Některé zbraně jsou silnější, jsou u nich uvedeny modifikátory pro záchranný hod.

Sražený model

Sražený model nemůže ve střílet. Sražený model automaticky vstane na konci svého kola (ve fázi Zotavení), na jehož počátku byl sražený.

Vyhnutí se sražení. Model v boji nablízko nebude sražen, bude dál bojovat. Sražený model, který je napadnut jiným modelem, se automaticky zvedne.

Pokud má být model sražen a do dvou palců od sebe má jiný model ze svého gangu (ne novice, ne jiného sraženého či dole) a hodí stejně nebo méně jak svoji Iniciativu, nebude sražen.

Střelba do boje nablízko

Úspěšné zásahy se náhodně rozdělí. Tedy při střelbě do dvou bojovníků se hodí kostkou a na 1-3 to jde do prvního, na 4-6 do druhého.

Pohyb a střelba

U některých zbraní je uvedeno, že s nimi nelze střílet, pokud se daný model ve stejném kole pohnul. Nelze běžet (resp. napadat) a střílet. Zranění a sražení bojovníci nemohou střílet. Bojovníci, kteří se perou v souboji na blízko, nemohou střílet.

Střelba do raněných

Je možné střílet do modelů, které jsou zraněny, jsou „dole“. Po úspěšném zásahu hod' znovu na nulu životů. Pokud padne těžké zranění, odečti jedna od WS a BS, pokud padne 2-5 model zůstává dole, pokud padne 6, model jde ven z hry.

Zásah šablonou

Modely celé pod šablonou jsou zasaženy, ostatní na 4+. Hod' rozptylovací kostkou a dělostřeleckou kostkou. Rozptylovací kostka ti ukáže směr, kterým dopad uhnul a dělostřelecká o kolik palců. Pokud padne Hit, dopad neuhnul. Pokud padne Misfire, střela někam zbloudila.

Pokud padne zároveň Misfire i Hit, najdi pravidla o explodujících zbraních.

Střela nemůže uhnout o více, než je polovina vzdálenosti mezi střelcem a cílem. Pokud by měl uhnout o více, uhne o tuto polovinu.

Granáty

Síla modelu	Maximumální vzdálenost
1	4
2	6
3	8
4	10
5+	12

Číslo na dělostřelecké kostce děl dvěma. Pro granáty neplatí omezení na rozptyl max. polovinu vzdálenosti.

Plamenomety

Šablonu přilož špičatým koncem k ústí plamenometu. Modely plně pod šablonou jsou zasaženy, modely částečně pod šablonou jsou zasaženy na 4+. Modifikátory za vzdálenost, úkryt ani nic podobného proti plamenům nepomáhá.

Dávka střel

Hod' kostkou pro střílení dávkou. Padne-li číslo, určuje počet zásahů. Pokud více jak jeden zásah, lze zásahy rozdělit i do jiných modelů vzdálených max. 4 palce od cíle. Pokud padne „blesk“, zbraň se mohla zaseknout – viz pravidla pro zasekávání zbraní. Některé zbraně umožňují několik dávek najednou – lze použít jen několik dávek, číslo udává maximum. Pokud na jedné z kostek padne zaseknutí, nejdříve vyřešte všechny zásahy, pak házejte na zaseknutí pro každou kostku, na které možnost zaseknutí padla.

Zaseknutí zbraně

Pokud při hodu na zasažení cíle (ne na zranění) padla šestka, zbraň se mohla zaseknout. Hod'te znovu a porovnejte výsledek s číslem pro zaseknutí uvedeného u každé zbraně. Pokud jste hodili stejně nebo více, je vše v pořádku. Jinak se zbraň zasekla a pro zbytek této hry je nepoužitelná

U střelby dávkou se **navíc** zbraň může zaseknout i tehdy, pokud u dávky padl symbol pro zaseknutí.

Některé zbraně, speciálně plamenomety, vyžadují hod na zaseknutí po každém použití.

U granátů není potřeba házet na zaseknutí, granáty automaticky neuspějí..

Pokud střílíte na cíl, který je dále než max. vzdálenost zbraně, stále musíte hodit a v případě šestky děláte hod na zaseknutí zbraně.

Hlídka

Model, který není zraněn, není sražen nebo neutíká, může začít hlídkovat. Vzdává se celého svého kola – nehýbe se, nestřílí. Místo toho může vystřelit v kterýkoliv moment protivníkovy kola – i uprostřed pohybu jednoho z modelů. Nezapomeňte na modifikátory o střelbě na objevující se a mizející modely.

Boj na blízku

Kdo může bojovat

Do souboje se lze dostat pouze napadením – buď napadnete soupeře nebo on vás. Bojuje se nezávisle na tom, či je kolo. Modely, které bojují na blízku nemohou v daném kole střílet.

Pořadí

Toto pořadí platí pro souboj jednoho proti jednomu.

1. **Hod na útok.** Každý hráč hodí tolik kostek, kolik má jeho model útoků.
2. **Skóre souboje.** Každý hráč vezme nejvyšší hod a přičte k němu obratnost s mečem (WS) modelu.
3. **Vítěz.** Model s nejvyšším skóre je vítězem.
4. **Počet zásahů.** Rozdíl mezi skóre modelů určuje počet útoků
5. **Hod na zranění.** Pro každý zásah hodíte na zranění stejně jako u střelby. Síla bude záviset od použité zbraně.
6. **Hod na záchranu.** Modely nesoucí brnění mohou házet na záchranu.
7. **Vyřazení.** Rozhodnete vyřazení stejně jako u střelby.

Boj se dvěma zbraněma

Pokud model může bojovat se dvěma zbraněma (např. je vybaven dvěma meči), hází o útok navíc. Nelze aplikovat na modely vybavené základními, speciálníma a těžkýma zbraněma.

Modifikace pro určení vítěze

+1	Protivník zakopne	Za každou jedničku, která padla protivníkovi při hodu na útok
+1	Kritický zásah	Za každou šestku při hodu na útok kromě první šestky
+1	Napadení	Napadající model v tomto kole
+1	Nahoře	Model stojící výše než protivník
-1	Přetížen	Model s těžkou zbraní nebo něčím jiným těžkým
-1	Překážka	Při napadení protivníka za překážkou. Platí pouze při napadení

Zbraně

Lze použít jen zbraně pro boj zblízka a pistole. Každý model má nůž. Modely může vytáhnout (zaměnit) pro boj zblízka jednu zbraň, deklaruje se na začátku boje. Zbraň nelze během boje měnit.

Zásahy

Při boji s více zbraněma se úspěšné zásahy dělí rovnoměrně mezi obě zbraně, při lichém čísle si lze vybrat, která zbraň způsobila více zásahů.

Modifikace brnění

Síla zásahu může modifikovat hod na zranění – snížit o S mínus 3 (tedy u síly 4 o jedna), maximálně však o šest.

Parírování

Pokud zbraň dovoluje parírování, můžete protivníka vyzvat, aby přehodil svůj nejvyšší hod na útok. Pokud mohou oba protivníci parírovat, vlastnost nelze použít.

Zakopnutí, kritický zásah

Každý hod na útok, na kterém padla jednička, reprezentuje nezvládnutí situace a protivník si může přičíst jedna ke svému skóre.

Při více útocích pokud hodíte alespoň dvě šestky, jedná se o kritický zásah a za každou šestku navíc po první šestce si můžete přičíst jedničku k vašemu skóre.

Souboj více protivníků

Hráč s více modely v souboji útočí první a vybírá si s kým útočí. Bojuje se normálně. Pokud model přečísleného hráče přežije a bojuje s dalším modelem, tento čerstvý bojovník získává útok navíc a +1 ke svému skóre navíc; u třetího soupeře dva útoky a +2 ke skóre navíc atd.

Navázání

Jestliže jedna strana je v souboji vyřazena, druhá může podniknout výpad dále, schovat se do krytu apod. Může se pohnout o max. 2 palce, pokud dosáhne dalšího modelu, modely budou v příštím kole bojovat, jako by došlo k napadení, ale bez bonusu +1 za napadení. Během navázání lze překonávat překážky bez postihu.

Poražené modely

V souboji jeden proti jednomu jsou modely s nula životy automaticky ven ze hry.

Při boji více modelů pokud je celá jedna strana poražena, jsou modely automaticky ven ze hry. Pokud zbývají nějaké modely na obou stranách, hází se na vyřazení stejně jako u střelby, modely se mohou plazit do krytu, vstát a dále bojovat apod.

Sražené modely a souboj na blízku

Model nemůže být sražen při boji na blízku. Sražený model při napadení automaticky vstává a bojuje.

Pohyb a souboj

Modely v souboji se nemohou hýbat, musí bojovat. Jedinou výjimkou jsou modely dole, které se mohou plazit do úkrytu.

Útěk ze souboje

Bojovník, kterému selžou nervy v boji, skončí boj a utíká. Oponent automaticky zaznamená jeden zásah

Morálka

Hod na morálku

Háže se dvěma kostkami a pro úspěšný hod je potřeba hodit v součtu stejně nebo méně jak je vlastnost morálka (Ld) modelu.

Kdy házet

Když jde model dolů nebo je vyřazen v blízkosti 2 palců od jiného modelu.

Běh do krytu

Model, který ztratil nervy musí běžet 2D6 palců do úkrytu. Pokud nedosáhne úkrytu, běží v každé další fázi pohybu dalších 2D6 palců do úkrytu. V úkrytu pak musí zůstat, dokud úspěšně nesplní hod na morálku.

Souboj s utíkajícími modely

Model, který ztratil nervy, se počítá, jako když má obratnost se zbraní rovnu nule. Pokud ustojí fázi boje, automaticky po ní utíká dál.

Sebeovládnutí

Model se ztracenými nervy se může pokusit sebeovládnout ve své fázi zotavení, pokud je v úkrytu a zároveň není vidět žádným modelem soupeře. Znovu se háže hod na morálku.

Nelze se ovládnout zpět v kole, v kterém model nervy ztratil, nejdříve v kole dalším.

Velitel

Model do 6 palců od velitele může použít morálku velitele. Nelze aplikovat, pokud je velitel dole nebo sám utíká.

Test na ukončení

Tento test je potřeba házet na začátku kola, pokud je vyřazena čtvrtina (25%) nebo více modelů gangu. Pokud se test nezdaří, gang boj vzdává, prohrává a protivník vítězí

Test na ukončení je hodem na morálku velitele. Pokud je velitel dole nebo ven ze hry, testuje se na nejvyšší morálku zbývajících bojovníků.

Dobrovolné ukončení. Hru lze vzdát i dobrovolně, pokud je dole nebo ven ze hry dva nebo více modelů.

Události po bitvě

Po bitvě se provádí další kroky v tomto pořadí:

1. Ztráty a zranění

2. Zkušenosti

3. Území (případné změny území gangu)

4. Příjem

5. Obchod

6. Upravte svůj rozpis gangu

Ztráty a zranění

Pokud je model po bitvě ven ze hry, musí si po bitvě házet na následující tabulku. Pokud je na konci bitvy model dole, háže D6: na 1-3 se vpořádku uzdraví, na 4-6 se počítá, jako by byl ven ze hry a háže se na tabulku.

D66	Výsledek
11-16	Mrtev. Model zahynul. Jeho zbraně a výbava jsou ztraceny.
21	D6 zranění. Hod'te D6-krát na této tabulce, přehod'te mrtev a úplně vyléčení.
22	Zranění hrudi. Snižte odolnost (T) o 1
23	Zranění nohy. Snižte pohyb (M) o 1. Náhodně určete, o kterou nohu se jedná
24	Zranění paže. Náhodně určete, o kterou ruku se jedná. Při použití této snižte sílu (S) o 1
25	Zranění hlavy. Na začátku každé hry hod' D6: na 1-3 je model Stupidní; na 4-6 je posedlý (frenzy)
26	Slepý na jedno oko. Náhodně určete, které oko. Osleplý na jedno oko má balistiku (BS) sníženu o 1. Oslepnutý na obě oči musí opustit gang.
31	Morálně poražen. Bojovník se uzdraví bez následků, je-li však morálně poražen znova, sníží se mu morálka o 1.
32	Šok. Iniciativa snížena o 1
33	Zranění ruky. Náhodně určete ruku. Model ztratí D3 prstů, obratnost se zbraní (WS) se sníží o 1. Pokud ztratí na ruce všechny prsty, nemůže tuto ruku používat, nemůže používat zbraně vyžadující obě ruce k ovládní.
34-36	Bojové zranění. Před každou bitvou model hodí D6, padne-li 1, nezúčastní se této bitvy.
41-55	Úplné uzdravení. Bez následků
56	Nenávist. Hod'te D6, koho bude model nenávidět: 1-2 model, který způsobil zranění 3-4 velitele gangu, který způsobil toto zranění 5 celý gang, který způsobil toto zranění 6 všechny gangy stejného rodu, jako gang, který způsobil zranění
61-63	Zajat. Zajatci jsou vyměňováni jeden za jednoho od nejvyšší hodnoty. Zbývají mohou být prodáni zpět, pokud je majitel ochoten zaplatit požadovanou částku. Jinak mohou být prodáni do otroctví, pak jejich výbava zůstává gangu, který model zajal.
64	Zjizvení. Model se vyléčil a způsobuje strach (fear)
65	Impresivní zjizvení. +1 k morálce (Ld). Lze aplikovat jen jednou
66	Navzdory přežil. Úplné uzdravení bez následků, navíc D6 zkušenosti.

Zkušenosti

Model vždy získá D6 bodů zkušenosti, pokud přežil, i tehdy, je-li zraněn nebo zajat.

Pokud gang bojuje proti silnějšímu gangu, každý přeživší model může získat další zkušenosti:

Rozdíl v hodnocení gangů	Bonus zkušenosti Vítězství/prohra
1-49	+1/+0
50-99	+2/+1
100-149	+3/+2
150-199	+4/+3
200-249	+5/+4
250-499	+6/+5
500-749	+7/+6
750-999	+8/+7
1000-1499	+9/+8
1500+	+10/+9

Za překonání hranice každého řádku následující tabulky má model nárok na jeden hod na postup:

Zkušenost	Titul
0-5	Zelenáč
6-10	Novic
11-15	Novic
16-20	Dobrý novic
21-30	Nový bandita
31-40	Bandita
41-50	Bandita
51-60	Bandita
61-80	Bandita šampion
81-100	Bandita šampion
101-120	Bandita šampion
121-140	Bandita šampion
141-160	Bandita šampion
161-180	Bandita šampion
181-200	Bandita šampion
201-240	Bandita hrdina
241-280	Bandita hrdina
281-320	Bandita hrdina
321-360	Bandita hrdina
361-400	Bandita hrdina
400+	Mocný bandita

Pokud nováček získá 21 bodů, stává se z něj bandita, může být podle toho vybaven. Pokud dosáhne bandita 61 bodů, nestává se velitelem ani specialistou, ale vážným banditou, který je silnější a schopnější, než běžní bandité.

Hody na postup

Házejte ihned po bitvě, aby ti byl protivník svědkem

2D6 Výsledek

- 2 **Nová vlastnost.** Z jakékoliv tabulky
- 3-4 **Nová vlastnost.** Z tabulky podle rodu a postavy.
- 5 D6: 1-3: +1 síla (S), 4-6: +1 útoky (A)
- 6 D6: 1-3: +1 obrat. se zbraní (WS), 4-6: +1 balistika (BS)
- 7 D6: 1-3: +1 iniciativa (I); 4-6: +1 morálka (Ld)
- 8 D6: 1-3: +1 obrat. se zbraní (WS), 4-6: +1 balistika (BS)
- 9 D6: 1-3: +1 život (W); 4-6: +1 odolnost (T)
- 10-11 **Nová vlastnost.** Z tabulky podle rodu a postavy.
- 12 **Nová vlastnost.** Z jakékoliv tabulky

Model nemůže překročit maximální charakteristiky. Pokud máte házet D6 na výběr jené ze dvou charakteristik a jednu už máte na maximum, automaticky dostáváte druhou. Pokud máte na maximum obě, přehod'te D12✓

	M	WS	BS	S	T	W	I	T	Ld
Maximum	4	6	6	4	4	3	6	3	9

Tabulky vlastností

Padne-li v hodu na postup nová vlastnost podle rodu a postavy, dostupné třídy vlastností určuje následující tabulka.

Vlastnosti dostupné podle rodů a úrovně

Rod/úroveň	Hbitost	Souboj	Dravost	Svaly	Střelba	Tajnost	Technika
CAWDOR							
Novic	-	✓	✓	-	-	-	-
Bandita	✓	✓	✓	-	-	-	-
Specialista	-	-	✓	✓	✓	-	✓
Velitel	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓
ESCHER							
Novic	✓	✓	-	-	-	-	-
Bandita	✓	✓	-	-	-	✓	-
Specialista	✓	-	-	✓	✓	-	✓
Velitel	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
DELAQUE							
Novic	-	-	-	-	✓	✓	-
Bandita	✓	-	-	-	✓	✓	-
Specialista	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Velitel	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
GOLIATHS							
Novic	-	-	✓	✓	-	-	-
Bandita	-	✓	✓	✓	-	-	-
Specialista	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Velitel	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ORLOCKS							
Novic	-	-	✓	-	✓	-	-
Bandita	-	✓	✓	-	✓	-	-
Specialista	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Velitel	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
VAN SAAR							
Novic	-	-	-	-	✓	-	✓
Bandita	-	✓	-	-	✓	-	✓
Specialista	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Velitel	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓

Vlastnosti

Hbitost

- 1. Kočka (catfall).** Při padání počítá s poloviční výškou pro zásahy způsobené pádem.
- 2. Úhyb (dodge).** Nemodifikovatelný save 6+, u šablonových zbraní pohni modelem max. až o 2 palce.
- 3. Úskok (jump back).** Na začátku fáze boje na blízku může zkusit uskočit z boje: pokud hodí na D6 méně než iniciativu, může uskočit o 2 palce.
- 4. Skok (leap).** V pohybové fázi může model navíc skočit D6 palců. Lze skákat přes předměty, dokonce přes modely, bez postihu. Navíc lze odskočit ze souboje na blízko, jak na začátku fáze souboje, tak na konci, bez penalty.
- 5. Rychlé tasení (quick draw).** Model zdvojnásobuje svou iniciativu ve scénáři přestřelka.
- 6. Sprint.** Model zdvojnásobuje svou rychlost při běhu nebo napadení.

Souboj

- 1. Mistr souboje (combat master).** Pokud model bojuje proti více bojovníkům najednou, za každého dalšího nepřítele v souboji (po prvním) má +1 k WS
- 2. Odzbrojení (disarm).** Na začátku fáze souboje při 4+ na D6 model zničí (navždy) dle vlastního výběru jednu protivníkovou zbraň
- 3. Parádíčka (feint).** Model může každé své parírování v souboji vyměnit za útok navíc. Lze vybírat v každé fázi souboje jinak.
- 4. Parírování (parry).** Model s touto vlastností může přinutit soupeře přehazovat jeho útok, ikdyž nemá zbraň umožňující parírování. Pokud takovou má, může ho přinutit přehodit o jeden útok navíc.
- 5. Protiútok (counter attack).** Jestliže model má zbraň umožňující parírování a tato možnost je vynechána soupeřem, který má také parírování, model má +1 útok.
- 6. Ústup (step aside).** Model zvládá skvěle boj na blízku. Je-li zasažen (ještě dříve než je zraněn), pak na D6 4+ se na poslední chvíli zásahu vyhnul a nemůže být zraněn.

Dravost

- 1. Berserk (berserk charge).** Model při napadení zdvojnásobí své útoky, ale nemůže použít parírování.
- 2. Prudký (impetuous).** Navázání až 4 palce místo 2.
- 3. Železná vůle (iron will).** Jen pro vůdce. Umožňuje přehodit test na ukončení.
- 4. Pověst zabijáka (killer reputation).** Model způsobuje strach.
- 5. Nervy z oceli (nerves of steel).** Model může přehodit test na vyhnutí se sražení.
- 6. Drsník (true grit).** Model je těžce zraněn, ale bude dále bojovat na 1-2. na 3-5 zůstává dole, na 6 je vyřazen ze hry. U speciálních tabulek přidej 1 k nejnižší hranici.

Svaly

- 1. Náráz (body slam).** Bonus při napadení +2 místo +1.
- 2. Bicepsy (building biceps).** Pouze pro specialistu – umožňuje zároveň se hýbat a střílet těžkou zbraní, ovšem s postihem -1 na zásah.
- 3. Drtivý úder (crushing blow).** +1 k síle v boji na blízku, bonus platí pro všechny zbraně na blízku.
- 4. Úder do temene (head butt).** Pokud model způsobí více jak 1 zásah, může tyto zásahy proměnit v jeden s větší silou. Bonus je +1 za každý zásah navíc.
- 5. Mrštít soupeřem (hurl opponent).** Jestliže vyhrájet souboj, místo zasažení můžete soupeřem mrštít D6 palců směrem dle vašeho výběru. Model dostane jeden zásah silou poloviny

hozené vzdálenosti. Pokud srazí jiný model, oba modely dostanou tento zásah. Pokud narazí na pevnou překážku, zastaví se o ni. Pokud ho shodíte dolů, použijte pravidla pro padání.

6. Železná čelist (iron jaw). Pokud je model s touto vlastností zasažený v souboji, snižte sílu každého zásahu o 1.

Střelba

- 1. Tříštvrtá střela (crack shot).** Model může přehodit hod na vyřazení soupeře, kterého model zasáhnul a zranil.
- 2. Rychlá střelba (fast shot).** Model může střílet tolikrát, kolik má útoků. Lze použít pouze s pistolí a základními zbraněmi.
- 3. Pistolník (gunfighter).** Model může střílet ze dvou pistolí najednou, každou v jedné ruce. Nelze kombinovat pistolí v jedné ruce s jinou zbraní (ne pistolí) v druhé ruce.
- 4. Střelba v běhu (hip shooting).** Model může střílet, ikdyž běžel, ovšem s postihem -1 na zásah a nemůže přičíst žádné bonusy.
- 5. Ostrostřelec (marksman).** Model nemusí střílet na nejbližší model, ale může si vybrat. Navíc může střílet na extrémní vzdálenost – o polovinu delší vzdálenost, jak je dlouhá vzdálenost – se stejnými postihy jako na dlouhou vzdálenost. Tuto vlastnost lze použít jen se základními zbraněmi, ne s pistolími, speciálními a těžkými zbraněmi.
- 6. Dvojitá střelba (rapid fire).** Pokud se model nehýbe, může vystřelit dvakrát. Tuto vlastnost se naučí pouze s určitou zbraní, s ostatními ji nemůže používat. Poznačte si např. Dvojitá střelba/bolt pistole.

Tajnost

- 1. Záloha (ambush).** Model může začít hlídkovat a schovat se v těžce pohybové fázi. Normálně, pokud chce hlídkovat, nesmí nic dělat, tato vlastnost umožňuje zároveň se schovat.
- 2. Zaškodník (dive).** Model může utíkat a schovat se v těžce pohybové fázi.
- 3. Hadí muž (escape artist).** Model nemůže být zajat – pokud padne zajmutí, model automaticky uteče s veškerou výbavou.
- 4. Vyhnutí se (evade).** Při střelbě na cíl platí navíc postih na zásah -2 na krátkou resp. -1 na dlouhou vzdálenost.
- 5. Vniknutí (infiltration).** Model s touto vlastností je vždy položen až poté, co soupeř položil celý svůj gang, a to kdekoliv na stole, kde ho nevidí nikdo ze soupeřova gangu. V případě, že oba hráči mají modely s touto vlastností, dodte kostkou, kdo vyloží své jako první.
- 6. Tajný (sneak up).** Hlídká snažící se spatřit tento model, musí použít poloviční vzdálenost na spatření.

Technika

- 1. Puškař (armourer).** Zbrojír prohlédne před bojem všechny zbraně – všechny testy na zaseknutí si mohou přist 1. Pokud padne 1, je to vždy zaseknutí
- 2. Kšeftář (fixer).** Pouze pro banditu – jestliže tento bandita vybírá peníze z teritoria s náhodným příjmem, může příjem přehodit (musí potom ale akceptovat druhý hod).
- 3. Vynálezce (inventor).** Hodte D6 po každé bitvě – pokud padne 6, vynálezce něco sestrojil – použijte tabulku obchodování pro určení, co sestrojil: toto získává gang zdarma.
- 4. Medik (medic).** Můžete přehodit hod podle tabulky na ztráty a vyřazení pro jeden model v gangu – medik ho ošetří. Musíte akceptovat druhý hod.
- 5. Specialista (specialist).** Pouze pro novice a bandity – model může používat speciální zbraně.
- 6. Zbrojír (weaponsmith).** Model může ignorovat hody na zaseknutí zbraní a na výbuchy zbraní, pokud hodí 4+ na D6.

Scénáře

Pouliční boj

Terén. Jeden z hráčů postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na prvního hráče atd.

Gangy. Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí méně si vybere okraj stolu a umístí celý svůj gang 8" od toho okraje. Pak oponent rozmístí svůj gang 8" od protějšího okraje stolu.

Začátek. Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí více, začíná.

Konec. Hra konci okamžitě, jestli jeden z gangu propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř.

Zkušenost: +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

Doplňující pravidlo. Jestli vítěz vyřadil v průběhu boje z akce alespoň tři nepřátelské bojovníky a způsobil celkově minimálně trojnásobné ztráty nepříteli ve srovnání se svými, pak sebere soupeři jedno náhodné teritorium.

Kořist

Terén. Jeden z hráčů postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na prvního hráče atd. Poté, co terén bude umístěn, oba hráči si střídajíc rozmístí D6 žetonů Loot. Začíná ten, kdo hodí více na kostce. Jednotlivé žetony musí být umístěny více jak 8" od kraje stolu a minimálně 4" jeden od druhého.

Gangy. Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí méně si vybere okraj stolu a umístí celý svůj gang 8" od toho okraje. Pak oponent rozmístí svůj gang 8" od protějšího okraje stolu.

Začátek. Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí více, začíná.

Příšery. Jestli si hráč přeje, může na začátku kola nepřítele hodit kostku. Jestli padne '6', pak nepřátelský bojovník, nejvíce vzdálený od svých přátel, je přepadnut neznámou podzemní příšerou. Znovu se hodí kostka: '1' - bojovník příšeru zabil, ale vyplýval tolik munice, že musí házet na její vyčerpání - Ammo Roll a je příliš vyčerpán, aby dělal cokoliv jiného; '2'-'5' - bojovník příšeru zabil, ale také nemůže celý tah dělat cokoliv jiného; '6' - ozvou se příšerné výkřiky, střelba a bojovník se navěky odstraňuje z gangu jako padlý v boji.

Sbírání kořisti. Jakmile bojovník projde či proběhne nad žetonem Loot, může ho sebrat. Jednotliví gangsteři mohou nést tolik žetonů, kolik se jim zachce, aniž by tím nějak zkompromitovali svoji mobilitu či schopnosti střílet. Bojovníci, vyřazení z boje upustí veškerou svoji kořist v místě, kde byli zneutralizováni. Jednotliví bojovníci si mohou kořist předávat mezi sebou během střelecké fáze, ale pak nemohou střílet. V případě, že bojovník vyřadí z boje nepřítele nesoucího kořist, automaticky mu ji sebere.

Konec. Hra konci okamžitě, jestli jeden z gangu propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř. Vítěz získává veškerou kořist, která zůstala na stole. Hra také končí v případě, že jeden z gangu má u sebe veškeré poklady a bojovníci, kteří je nesou, se nachází do 8" od svého okraje stolu. V tomto případě pochopitelně vyhrává gang, který odnesl veškerou kořist.

Zkušenost: +D6 bodů za přežití; +1 každému bojovníku za každý Loot žeton, který měl u sebe na konci boje; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

Kořist. Po bitvě každý z gangů přičte ke svému příjmu z území D6x5 kreditů za každý žeton Loot, který měl u sebe.

Úder a útěk

Role. Hráč, který si vybral scénář je považován za útočníka, jeho soupeř za obránce.

Terén. Obránce postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na obránce atd. Pote, co terén je rozmístěn, obránce položí jeden žeton Loot a postaví čerpací stanici, přičemž poklad může být umístěn kdekoliv na stole a čerpací stanice musí stát na střeše jedné z budov. Poklad a čerpací stanice musí být umístěny alespoň 8" od sebe.

Úkol. Útočník si hodí kostkou a zjistí, jaký úkol musí splnit, aby úspěšně ukončil misi.

1. Zničit čerpací stanici. Čerpací stanice má odolnost (Toughness) 6 a je považována za zničenou, dostane-li aspoň jedno "zranění".
2. Vyřadit nepřátelského vůdce. Mise je vyhrána, je-li obráncův vůdce vyřazen z boje.
3. Úkolem je pomstít se náhodně vybranému bojovníku z řad obránců. Vybraný obránce musí být zneutralizován v boji zblízka. Výběr se provádí předtím, než se útočník rozmístí.
4. Útočníci plánují překročit základnu nepřítele a rachotem a výkřiky způsobit četné psychické újmy. Útočník rozmístuje svůj gang 4" od jednoho z okrajů stolu a vyhrává, jestli se mu podaří dostat alespoň jeden svůj model ven protějším krajem stolu.
5. Úkolem je ukrást žeton Loot. Útočník vyhrává, jestli jeho model, nesoucí nepřítelův poklad odchází ze stolu s žetonem Loot v kapse. V případě úspěchu útočící gang získává D6x10 kreditu navíc, a obránce přichází o stejnou částku při výpočtu výsledku zdaňování jednotlivých území.
6. Útočník si může vybrat jakoukoliv z výše uvedených misí dle libosti.

Gangy. Obránce si postaví D6 členů svého gangu minimálně 8" od okraje stolu kamkoliv se mu zachce. Útočník rozmístí D3+3 členů svého gangu kdekoliv na stole, ale musí být dál jak 8" od nepřítele.

Začátek. Útočník začíná.

Posily. Na počátku každého kola se obránce může pokusit o přivolání posil. Každé kolo si může přivolat až D3 bojovníků, kteří přijdou z okraje stolu určeného dalším hodem: 1 - vlevo od obránce, 2-3 ze strany útočníka, 4 - vpravo od obránce, 5-6 ze strany obránce. Posily se můžou ihned zapojit do bojových akcí bez jakýchkoliv postihů.

Konec. Hra končí ihned, jakmile se útočníkovi podaří splnit úkol, nebo všichni útočníci jsou sraženi dolů nebo vyřazení z boje nebo v případě, že útočník uteče. Útočník nemusí dělat testy na paniku dokud neztratí 50% svých bojovníků, obránce je natolik odhodlán, že nedělá žádné testy a nemůže ani utéct z boje dobrovolně.

Zkušenost: +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +10 každému útočníkovi v případě, že mise byla úspěšná.

Přepadení

Role. Hráč, který si vybral scénář je považován za útočníka, jeho soupeř za obránce.

Terén. Útočník postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak rada znovu přijde na útočníka atd.

Gangy. Před rozmístěním obránce rozdělí své bojovníky do skupin o 2 nebo více modelech. Jednu ze skupin musí postavit do středu bojiště.

Útočník následně rozmístí celý svůj gang. Všichni útočníci musí být rozmístěni v krytu a schovávají se. Ani jeden útočník nemůže být umístěn 12 nebo méně palců od obránce.

Potom obránce vybere jednu z mu zbývajících skupin a hodí D6. V případě, že padne 1-5 musí skupinu bojovníků umístit tak, že stojí 4 nebo méně palců k dřív již postavenému modelu. V případě, že padne 6, může svoji skupinu umístit kamkoliv na bitevním poli se mu zachce, dokonce ve vzdálenosti 1" od útočícího modelu. Nemůže ovšem své modely ihned postavit do boje zblízka.

Začátek. Poté, co jsou oba gangy rozmístěny, obránce si hodí D6 za každou skupinu, kterou mohl postavit kamkoliv se mu zachce (tj. za každý výsledek '6', který padl dříve) a sečte výsledky hodu. V případě, že výsledek bude 1-5, začíná útočník. V případě, že výsledek součtu bude 6 nebo více, začíná obránce.

Konec. Hra končí okamžitě, jestli jeden z gangu propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř.

Zkušenost: +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

Doplňující pravidlo. Jestli vítěz v průběhu boje vyřadil z akce alespoň tři nepřátelské bojovníky a způsobil celkově minimálně trojnásobné ztráty nepříteli ve srovnání se svými, pak sebere soupeři jedno náhodné teritorium.

Nájezd

Role. Hráč, který si vybral scénář je považován za útočníka, jeho soupeř za obránce. Útočník připravuje nájezd na nejcennější území obránce. V případě, že takových území je několik, hodí se kostkou, aby se určilo, které je v ohrožení.

Terén. Obránce postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak rada znovu přijde na obránce atd. Pote, co terén bude rozmístěn, obránce postaví bránu, označující vstup do tajné skrýše se zbraněmi, artefakty či jinými cennými předměty. Cílem útočníka je zničit bránu. Brána má odolnost (Toughness) 6 a bude zničena teprve po absorbování 3 bodu poškození (Wounds).

Gangy. Obránce rozmístí 6 svých bojovníků dle vlastního výběru kdekoliv na bitevním poli, ale ne blíže, než 8" od kraje stolu. Útočník rozmístí 2D6 svých bojovníků dle svého výběru 4" od kraje náhodně vybraného rohu stolu.

Začátek. Útočník začíná.

Strážci. Dokud nebude vyhlášen poplach, obránci se hýbou D6–3 palců každý tah. Na pohyb se háže každému obránci zvlášť. V případě, že výsledek je číslo záporné, hlídkou pohne útočník. Poté, co se hlídkující bojovník pohnul, hodte Scatter kostku a otočte hlídku tím směrem.

Vyhlášení poplachu. Dokud nebude vyhlášen poplach, obránci se hýbou tak, jak je popsáno výše. Jejich zručnost v boji zblízka (Weapon Skill) je zmenšena o polovinu se zaokrouhlením nahoru a oni nemůžou používat žádné střelné zbraně.

V případě vyhlášení poplachu útočníci se můžou pohybovat a útočit normálně. Navíc obránce může přivolávat posily, jak bude popsáno níže.

Poplach může být vyhlášen v několik případech:

- **Spatření.** Hodte 2D6 na konci tahu obránce. Hlídky se pokusí spatřit každého útočníka na určenou hodem vzdálenost, jestli se nachází v úhlu jejich pohledu. Na otevřeném prostoru bude útočník spatřen na 2+, v částečném krytu na 4+ a v plném krytu nebo schovávající se na 6+. Hlídky spatří útočníka na vzdálenost rovnou jejich iniciativě v palcích na 2+ nehlédě na kryt a pokusy o schování. To znamená, že obránce s I 4, spatří útočníka na vzdálenost 4" vždy na 2+. Jestli hlídka spatřila nepřítele, vyhláší poplach. Hlídka může spatřit nepřítele i během jeho pohybu, je důležité zapsat jak daleko viděl hlídkující bojovník během svého kola a v případě, že nepřítel se hýbal v jeho zorném úhlu, háže se kostkami stejně jako na spatření během svého vlastního kola. Hlídka vyhláší poplach jenom jestli přežila tah útočníka. Jestli je bojovník vyrazen z boje, poplach vyhlásit nestihl.
- **Střelba.** Jestli útočící bojovník použije střelnou zbraň, hodte 2D6 a přičtěte sílu zbraně k výsledku. Pokud celkový součet přesáhne číslo 10, bude vyhlášen poplach. Toto pravidlo se neaplikuje na tiché zbraně jako např. jehlové. Střelba může být důvodem k poplachu i v případě, že všichni hlídkující byli vyraženi z boje.
- **Boj zblízka.** Obránce, donucený k boji zblízka vyhlásí poplach v případě, že toto kolo přežije. Pamatujte si, že obránceova zručnost se zbraní pro boj zblízka je poloviční, dokud není vyhlášen poplach. Jestli útočník použil pistoli nebo motorovou pilu, pak musíte hodit kostkou stejně jako pro střelbu, i v případě, že obránce bude zneškodněn. Navíc šum boje může být zaslechnut i v případě, že hlídka útok nepřežila. Útočník hodí D6 a v případě, že číslo, které padne, nebude větší než kolik bojovníků použil v boji, poplach je vyhlášen. Například 2 útočníci, kteří bojují s jedním hlídkujícím bojovníkem, způsobí poplach na 1–2.

Posily. Před začátkem hry obránce rozdělí všechny bojovníky, kteří nepatří mezi hlídky na skupiny o 1 nebo více modelech. Jakmile byl vyhlášen poplach, obránce se může pokusit přivolat jednu ze skupin. V případě, že na D6 padne číslo větší než počet bojovníků ve skupině anebo padne '6', pak se skupina připojuje do boje. Obránce znovu hodí D6 a rozmístí skupinu vlevo od rohu ze kterého šel útočník v případě, že padne '1', na svém kraji jestli padne 2-5 a vpravo od útočníka, padne-li '6'.

Konec. Hra končí a útočník vyhrává, jakmile je brána zničena a všichni útočníci opouští bojiště ze svého kraje stolu. Hra končí i v případě, že všichni útočníci jsou sraženi obličejem dolů anebo vyraženi z akce nebo jestli útočník opustí bojiště kvůli panice. Obránce brání svůj domov, svůj majetek, čest a rodinu, a panice nepodlehne. Tzn. že hráč obránce neháže testy na paniku a nemůže opustit bojiště dobrovolně.

Zkušenosť: +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +5 získává ten bojovník, který svým zásahem zničil bránu; +10 získává vůdce obránců, v případě, že útok byl odražen

Doplňující pravidlo. Jestli útočník zničil bránu, pak hodte D6. Jestli padne '6', pak sklady a tunely jsou kriticky poškozeny, zachváceny plamenem a obecně zničeny. Obránce přichází o toto území navěky. V případě, že padne 1-5, majetek na území byl částečně poškozen a po této bitvě obránce nemůže z něj vybírat svůj příjem.

Osvobození

V případě, že jeden z hráčových bojovníků padne do zajetí a hráč si nepřeje zaplatit výkupné, může se okamžitě pokusit o osvobození svého bojovníka. Je to výjimka v procesu normálního výběru scénářů. Tento scénář je modifikací scénáře Nájezd, místo brány je cílem zajatec a platí následující pravidla:

Zajatec. Během rozmístování svého gangu obránce musí umístit svého vězně kamkoliv na bojiště se mu zachce. Obránce nemůže zajatce zabít či jinak mu ublížit, jeho cílem je odrazit útok. Jakmile je zajatce osvobozen, obránce se může pokusit o jeho likvidaci jako každého jiného nepřátelského bojovníka. Vězeň se může pohybovat a bojovat jako obvykle v případě, že jeho pouta budou přerážena spřáteleným bojovníkem. Bojovník který si přeje osvobodit přítele, musí skončit svůj pohyb v kontaktu se zajatým modelem, nemůže střílet, bojovat zblízka a musí strávit zbytek kola přeřezáváním ocelových pout kapesním nožem. Osvobozený zajatec dostává od osvoboditele jako dárek nuž.

Konec. Hra končí úspěchem pro útočníka v případě, že vězeň je osvobozen a opustí bojiště v jakémkoliv směru. Hra také končí, jestli všichni útočníci jsou sraženi obličejem k zemi anebo útočník dobrovolně opustí bojiště. Obránce bojiště neopustí v žádném případě, protože se jedná o jeho osobní vězení, na které je patřičně pyšný.

Zkušenost: +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +5 získává ten bojovník, který svým nožem přerázl pouta vězněnému příteli; +10 získává vůdce obránců, v případě, že obrana byla úspěšná.

Přestřelka

Terén. Jeden z hráčů postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na prvního hráče atd.

Gangy. Každý hráč si hodí kostkou a náhodně si vybere D3+1 bojovníků. Nemůže si vybrat, kdo se přestřelky zúčastní. Znepřátelení bojovníci se rozmístí 16" od sebe na zemi tak, aby plně viděli jeden druhého. Hodte kostkou a zjistíte, kdo dostane první kolo. Žádný model nesmí být více jak 1" vzdálen od spřáteleného modelu. Všichni bojovníci mají své zbraně schované a jenom jejich těkající oči a klepoucí se ruce naznačují vzrůstající nervozitu a tendence k chronickému alkoholismu.

Napětí. Oba gangy se pohybují současně. Každý bojovník se pohne 1" směrem k nepříteli a nemůže vyhledávat kryt. Pokud se modely ocitnou 4" od nepřítele, již se nepřibližují. Poté, co se obě strany se pohnuly, oba hráči hodí D6 a přičtou výsledek k svému celkovému napětí. V případě, že padne '6', počítá se jako číslo '0'. V případě, že jeden z gangu bude mít součet napětí vyšší jak 15, bude to znamenat, že gangsterům selhaly nervy a šáhli po zbraních. Rozdíl mezi součty napětí dvou gangu se zapíše.

Ratatatata! Každý bojovník si hodí D6, přičte k tomu svoji iniciativu a přičte 1 v případě, že má pistoli nebo odečte 1 používá-li těžkou zbraň. Střílet začíná ten z bojovníků, který má nejvyšší součet. V případě, že takových je několik, střílí současně! Poté, co toto drastické kolo střelby všech na všechny bude odehráno, začíná normální hra. Ten, kdo hodí více na kostce, má první tah.

Konec. Hra končí okamžitě, jestli jeden z gangů propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř.

Zkušenost: +D6 bodu za přežití + rozdíl napětí v případě hráče, jemuž selhaly nervy; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

Doplňující pravidlo. V případě, že vyhrál ten, kdo měl nižší nervové napětí v okamžiku zahájení palby, hodí se D6. V případě, že padne 1-5, bude mít prohravší poloviční příjem z území po této bitvě, padne-li '6', nejenom že bude mít poloviční příjem z území, ale o náhodné území přichází a věnuje ho vítězi.

Zbraně

	Zbraň	Dosah		Modifikace		Síla	Zásahy	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
		Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
Na blízku	Sekera	Souboj na blízku		-	-	Model+2	1	-		Oponent vyhrává remízy
	Hůl	Souboj na blízku		-	-	Model+1	1	-		
	Motorová pila	Souboj na blízku		-	-	4	1	-1		Parírování
	Řemdich	Souboj na blízku		-	-	Model+1	1	-		Nelze vykřít. Zakopnutí 2x.
	Meč	Souboj na blízku		-	-	Model	1	-		Parírování
Pistole	Zbraň	Dosah		Modifikace		Síla	Zásahy	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
		Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
	Automatická pistole	0-8	8-16	+2	-	3	1	-	4+	
	Bolt pistole	0-8	8-16	+2	-	4	1	-1	4+	
	Ruční plamenomet	Šablona				4	1	-2	4+	Oheň. Vždy test zaseknutí
	Laserová pistole	0-8	8-16	+2	-1	3	1	-	2+	
	Plasmová pistole	0-6	6-12	+2	-1	3	1	-	4+	Malá energie
Velká energie	0-6	6-18	+2	-1	6	1	-1	4+	Jedno kolo nabití	
Opakovací pistole	0-8	8-16	-	-1	3	1	-	4+	Náboje dum-dum (S4)	
Pušky	Zbraň	Dosah		Modifikace		Síla	Zásahy	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
		Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
	Automatická puška	0-12	12-24	+1	-	3	1	-	4+	
	Bolt puška	0-12	12-24	+1	-	4	1	-1	6+	
	Laserová puška	0-12	12-24	+1	-	3	1	-1	2+	
	Brokovnice	0-4	4-18	-	-1	4	1	-	4+	Základní náboj
	Šrapnely	0-4	4-18	+1	-1	3	1	-	4+	1" šablona, ignoruje kryt
	Stoper	0-4	4-18	-	-	4	1	-2	4+	
	Zápalná střela	0-4	4-18	-	-1	4	1	-	6+	Cíl může vzplanout
Raketka	0-4	4-24	+1	-	4	1	-1	6+	Dosah 24"	
Speciální	Zbraň	Dosah		Modifikace		Síla	Zásahy	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
		Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
	Plamenomet	Šablona				4	1	-2	4+	Oheň. Vždy test zaseknutí
	Granátomet	0-20	20-60	-	-1	-	-	-	Auto	Pohyb nebo střelba
	Melta puška	0-6	6-12	+1	-	8	D6	-4	4+	
Plasmová puška	0-6	6-12	+1	-	5	1	-1	4+	Malá energie	
Velká energie	0-6	6-24	+1	-	7	1	-2	4+	Jedno kolo nabití. 1 dávka	
Těžké zbraně	Zbraň	Dosah		Modifikace		Síla	Zásahy	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
		Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
	Automatický kanón	0-20	20-72	-	-	8	D6	-3	4+	Pohyb n. střelba. 1 dávka
	Těžký kulomet	0-20	20-40	-	-	5	D4	-2	5+	Pohyb n. střelba. 2 dávky
	Těžká plasma	0-20	20-40	-	-	7	D4	-2	4+	Pohyb n. střelba. 1½" šabl.
	Max. energie	0-20	20-72	-	-	10	D10	-6	4+	P n s. 1½" šabl; Kolo nabyt
	Těžká opakovací puška	0-20	20-40	-	-	4	1	-1	4+	Pohyb n. střelba. 2 dávky
	Laserový kanón	0-20	20-60	-	-	9	2D6	-6	4+	Pohyb nebo střelba
Raketomet	0-20	20-72	-	-				Auto	Pohyb nebo střelba	
Super Krak					8	D10	-6			
Frag					4	1	-1		Šablona 2"	
Granáty	Granáty	Dosah		Modifikace		Síla	Zásahy	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
		Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
	Krak	-	-	-	-	6	D6	-3		
Frag	-	-	-	-	3	1	-1		Šablona 2 palce	

Lidské Rody



Rod Orlock — urozenci Rodu Železa, jediného dodavatele industriálních výrobků Vyššímu Rodu Ulanti, jsou velice dobře vyzbrojeni a ovládají jak nejmodernější zbraně, tak i umění boje zblízka.

Rod Goliath — domy jejich rodu se nachází v nejhůře obyvatelných částech města a všichni Goliáši jsou pyšní na svou fyzickou sílu a reputaci agresivních jedinců se sebeklamným pocitem nepřemožitelnosti.



Rod Escher — muži rodu Escher jsou imbecilní a senilní jedinci, a tak se k vedení dostává silnější strana lidstva – ženy. Nic nepřináší těmto šelmám temnot takovou radost a uspokojení jako ukazovat mužské populaci ostatních rodů, kdo je ten nejrychlejší a nejobratnější bojovník.



Rod Van Saar — technologické výzkumy mají u Rodu Van Saar prioritu před vším ostatním. Perfektní kostýmy, absence smyslu pro humor a umění ovládat ty nejsofistikovanější zbraně odlišuje bojovníky Van Saaru od ostatních rodů.



Rod Delaque — říká se, že tento rod drží ve své informační pavučině celé město. Členové rodu Delaque mají reputaci zrádců a zabijáků. Nikdo neví, co nesou pod svými dlouhými plášti tito mistři podsvětí, když odchází na další tajnou misi.



Rod Cawdor — slušnost a přísné morální kodexy odlišují urozence tohoto Rodu od ostatních. Každý bojovník rodu skrývá svůj obličej pod maskou a většina z nich dokonce věří, že svými činy zachraňuje svět.



Mimo Zákon



Scavvies — kdysi byli lidmi, nyní zabaleni do špinavých zbytků oděvů, ždímajíc rezavé zbraně, tyto zmutované zrůdy představují neustálou hrozbu každému, kdo zůstal ve tmě sám, sláb a neozbrojen. Po jejich boku jdou obrovští pololidé-poloještěři a odporní zombíci.

Redemption — Spása! Spása! Spása přes krev a oheň!!! Ohnivé výkřiky kněží kultu Spásy zapalují srdce věřících a ozbrojení šílenci v rudých pláštích vedou za sebou davy na poslední Křížovou Výpravu, aby přivedli pod plášť své víry co nejvíce nových věřících, upálili ještě více kacířů a mimo jiné i spasili celý svět.



Ratskin Renegades — zvláštní tiší lidé, maskovaní do nenápadných obleků a potkaních kůží, vyhýbající se hluku továren, hrubým obyvatelům vrchních vrstev a jejich puškám. Vidí své plápolající domy a Duchové Podzemí je vedou do boje za právo na život.

Spyre Hunters, mládež Šlechtických Rodů, aby mohli mladíci zaujmout správné postavení po boku svých příbuzných, musí složit maturitní zkoušku. Musí dokázat, že jsou dostatečně silní, krutí a nelítostní. Zakováni do nejmodernějších pancířů, obklopeni energetickými poli a vyzbrojeni smrtonosným arzenálem zbraní se mladíci vydávají na Lov.



Pit Slaves — každý kdo poruší nelítostné zákony podzemí, každý kdo nezaplatil daně včas, každý kdo nevyhovoval místnímu úředníkovi a nemá protekci, je prodán do otroctví. Cyničtí otrokáři ubožáka často upravují, aby co nejlépe plnil zadaný úkol. Když se otrokům podaří uprchnout, stávají se z nich smrtonosní pololidé-poloastroje toužící pouze po pomstě.