

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

PRAVIDLA

V této příručce se dozvíte, jak se svými miniaturami Citadel hrát Warhammer Age of Sigmar. Příručka zahrnuje také kodex hráče – praktické zásady, které mají zaručit, že pro vás i vašeho soupeře bude hra co nejpříjemnějším zážitkem.

KODEX HRÁČE WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Podle známého rčení nezáleží na tom, zda člověk vyhrál nebo prohrál, ale jak hrál.

Jsme přesvědčeni, že Warhammer Age of Sigmar se má hrát právě v tomto duchu, a abychom vám pomohli toho dosáhnout, sestavili jsme seznam zásad pod názvem Kodex hráče. Vidíte ho na druhé stránce.

Dá se říct, že Kodex hráče je tím nejdůležitějším, co je při hraní třeba dodržovat, protože pravidla uvedená dále v textu jsou svým způsobem jen příkladem těchto principů v praxi. Pokud se budete Kodexem hráče řídit, bude vás hraní mnohem více bavit, ale především budete hrát Warhammer Age of Sigmar v souladu s jeho původním určením, tedy jako zábavu přinášející radost a stojící na přátelském soupeření.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Základní pravidla představují výchozí bod pro hraní her ve světě Warhammer Age of Sigmar. Nastíňují, jak se vaše modely mají pohybovat, sesílat kouzla, střílet ze střelných zbraní, vrhat se do útoku a bojovat pomocí zbraní na blízko. V podstatě vše, co potřebujete, abyste se svými miniaturami mohli začít válčit! V základních pravidlech jsou stanoveny klíčové mechanismy, kterými se poté řídí vše od válkou zocelených pěších jednotek po gigantická monstra a na kterých můžete dále stavět, abyste se od prvních jednoduchých her mohli posunout k velkolepým, rozsáhlým válečným konfliktům.



● KODEX HRÁČE ●

STĚŽEJNÍ ZÁSADY

- Vždy jednejte slušně a s respektem k druhému.
- Říkejte pravdu a nepodvádějte.

PRINCIPY

- Dorazte na domluvené místo vždy včas a se vším, co ke hře potřebujete.
- Před začátkem a po skončení hry soupeře pozdravte přátelským gestem, ať už je to podání ruky nebo přání hodně štěstí.
- Vyhněte se používání výrazů, které by soupeř mohl považovat za urážlivé.
- Pokud chcete použít nenabarvené nebo náhradní modely, požádejte soupeře o svolení.
- Než bitva začne, dovoluďte soupeři prohlédnout si soupisku vaší armády.
- Zodpovězte všechny dotazy soupeře ohledně vaší armády či pravidel, která používáte.
- Pohyby a vzdálenost měřte důkladně a přesně.
- Po hodu kostkou dovoluďte soupeři, aby si prohlédl výsledek, a teprve poté kostky seberte.
- Nesahejte na soupeřovy modely bez dovození.
- Připomeňte soupeřovi pravidla, na která zapomněl nebo která použil nesprávně, zejména pokud byste tak měli učinit v jeho, spíše než ve svůj prospěch.
- Nikdy hru záměrně nezdržujte.
- Nerušte soupeře při soustředění a respektujte jeho osobní prostor.
- Nestěžujte si na svoji smůlu nebo na soupeřovo štěstí.
- Nikdy se nesnažte podváděním ovlivnit výsledek hry.



Některá slova jsou vyznačena **tučně**. Jedná se o klíčové termíny, které se vyskytují v celých pravidlech Warhammer Age of Sigmar.

U názvu každého základního pravidla je uvedeno číslo sekce. To vám pomůže snadno vyhledat znění pravidla, které je zmíněno v textu. Výraz „(viz 2.0)“ například znamená, že dané informace naleznete v oddíle 2.0 – Bojiště.

Miniatury Citadel také mohou představovat terénní prvky (viz 17.0), trvalá kouzla (viz 19.3) a zřídla (viz 20.3). Pro účely pravidel se nicméně jako „modely“ označují pouze miniatury představující jednotlivé válečné jednotky v armádě.



Model s podstavcem.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Následující pravidla objasňují, jak používat sbírku miniatur Citadel k hraní her Warhammer Age of Sigmar.

1.0 ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Tato část pravidel obsahuje přehled důležitých principů, které se používají ve všech hrách Warhammer Age of Sigmar.

1.1 FRAKCE, BITEVNÍ KNIHY A BITEVNÍ BALÍČKY

Než se pustíte do hraní Warhammer Age of Sigmar, musíte nejprve vybrat **frakce**, které chcete zahrnout do své **armády** (viz 1.4). Každá frakce má vlastní **bitevní knihu**, která obsahuje **válečné svitky** (viz 1.3.1), **řádné bitevní profily** (viz 25.0) a **schopnosti věrnosti** (viz 27.0). Potom se se soupeřem dohodnete, jaký budete používat **bitevní balíček** (viz 28.0). Bitevní balíček obsahuje instrukce k výběru armády a postavení bojiště (viz 2.0) a dále kritéria vítězství.

1.2 MODELY

Miniaturám Citadel, které tvoří vaši armádu, se říká **modely**. Většina modelů má plastový **podstavec**, který umožňuje položení modelu na bojiště. Podstavce se dále používají k měření vzdálenosti k danému modelu nebo od něj (viz 1.5.1). Pro účely pravidel se podstavec považuje za součást modelu. Model nelze postavit na jiný model, a to ani svou částí.

1.2.1 PŘÁTELSKÉ A NEPŘÁTELSKÉ MODELY

Modelům ve vaší armádě se říká **spřátelené** modely, modelům v soupeřově armádě se říká **neprátelské** modely. Pokud je v určitém pravidlu stanoveno, že se týká modelů obecně bez určení, zda jsou vaše nebo soupeřovy, má se za tom že se vztahuje na **spřátelené i nepřátelské** modely.

1.2.2 ODEBRÁNÍ ZE HRY

Během hry se bude stávat, že se modely **odeberou ze hry**. Nejčastěji tehdy, když jsou **zničeny** (viz 14.2) nebo když **prchnou** (viz 15.1) nebo v rámci snahy o zachování **celistvosti jednotky** (viz 1.3.3). Odebrané modely umístíte na stranu, aby už nezasahovaly do bojiště. Nadále už nejsou součástí vaší armády.

1.3 JEDNOTKY (UNITS)

Modely se uspořádávají do **jednotek**. Jednotka je skupina jednoho nebo více modelů používajících stejný válečný svitek (viz 1.3.1). Počet modelů v jednotce je uveden v bojovém profilu (viz 25.0). Jednotka je zničena tehdy, když je ze hry odebrán její poslední model.

1.3.1 VÁLEČNÉ SVITKY (WARSCROLLS)

Každá jednotka má **válečný svitek**, který obsahuje všechny její údaje potřebné ke hře. Více se o svitcích dozvíte v oddíle 22.0. Svitky jsou k dispozici i pro trvalá kouzla (viz 19.3), zřídla (viz 20.3) a armádní terénní prvky (viz 23.0).

1.3.2 KLÍČOVÁ SLOVA

Každý válečný svitek obsahuje seznam **klíčových slov**, která se vztahují na všechny modely v jednotce, která tento svitek používá. Klíčová slova jsou v pravidlech označena **TÍMTO TUČNÝM FONTEM** a používají se k identifikaci jedné nebo více jednotek. Znění specifického pravidla např. udává, že se vztahuje jen na jednotky **STORMCAST ETERNALS**. Znamená to, že se toto pravidlo týká všech jednotek, které mají na válečném svitku klíčové slovo **STORMCAST ETERNALS**.

Pro účely pravidel se jednotné a množné číslo klíčových slov považuje za synonymní. Platí například, že klíčové slovo „jednotka BLOODLETTER“ znamená totéž co „jednotka BLOODLETTERS“.

1.3.3 CELISTVOST JEDNOTKY

Jednotky musí být na bojišti rozestaveny a každý svůj pohyb musí dokončit jako jedna **celistvá** skupina. Jednotka obsahující **2 až 5 modelů** je celistvá, pokud se každý model nachází ve vzdálenosti 1" horizontálně a 6" vertikálně od minimálně jednoho dalšího modelu v dané jednotce. Jednotka obsahující **více než 5 modelů** je celistvá, pokud se každý model nachází ve vzdálenosti 1" horizontálně a 6" vertikálně od minimálně dvou dalších modelů v dané jednotce. Pokud jednotka po dokončení pohybu nebo po umístění na bojiště není celistvá, musíte z ní postupně odebírat modely jeden po druhém tak dlouho, dokud se pravidlo celistvosti nedodrží.

Jednotky, které jsou umístěny mimo bojiště, například rezervní jednotky (viz 3.1), se vždy považují za celistvé.

1.4 ARMÁDY

Každý hráč ve hře Warhammer Age of Sigmar je **velitelem** své **armády**. Všechny jednotky vaší armády musí pocházet z vámi vybrané počáteční frakce (viz 1.1). Bitevní balíček obsahuje instrukce, jak jednotky do armády vybírat (viz 28.0). Na konci těchto pravidel naleznete vzor **soupisky**, která poslouží k zaznamenávání jednotek vybraných do armády.

Válečný svitek



KEYWORDS ORDER, STORMCAST

1.4.1 TRVALÁ KOUZLA, ZŘÍDLA A TERÉN

Vaše armáda může zahrnovat 1 **trvalé kouzlo** (viz 19.3) na každého **ČARODĚJE** v armádě a 1 **zřídlo** (viz 20.3) na každého **KNĚZE** v armádě. Dále může vaše armáda obsahovat 1 **armádní terénní prvek** (viz 23.0).

1.4.2 VÁŠ GENERÁL

Po výběru armády je nutné určit jeden její model, který bude vaším **generálem**. Generálové jsou zdrojem **velitelských bodů** (viz 6.0).



Každý model v jednotce Vindictors se musí nacházet ve vzdálenosti 1" minimálně jednoho dalšího modelu v jednotce. Každý model v jednotce Guttrippaz se musí nacházet ve vzdálenosti 1" minimálně dvou dalších modelů v jednotce(1.3.3).

Někdy je v pravidle stanoveno, že se model nebo jednotka musí nacházet **celou plochou** do nebo v dosahu jisté vzdálenosti. **Model** se nachází celou plochou do nebo v dosahu jisté vzdálenosti, pokud se v příslušné vzdálenosti nachází celá plocha podstavce. **Jednotka** se nachází celou plochou do nebo v dosahu jisté vzdálenosti, pokud se v příslušné vzdálenosti nacházejí všechny podstavce všech modelů dané jednotky.

Modifikátory se ve většině případů sčítají. U některých hodů, například na zásah nebo zranění, je ale stanoveno, že výsledek hodu nelze navýšit nebo snížit o více než +1 (či -1). V takovém případě sečtete všechny relevantní modifikátory, a pokud ve výsledku dají více než +1 (či -1), použijte pouze hodnotu +1 (či -1).

1.5 POMŮCKY PRO VEDENÍ VÁLKY

K hraní hry Warhammer Age of Sigmar potřebujete šestistrannou kostku a pravítko nebo měřidlo s jednotkami v palcích.

1.5.1 MĚŘENÍ VZDÁLENOSTI

Vzdálenosti se ve hře Warhammer Age of Sigmar měří v palcích ("). Vzdálenost mezi dvěma modely se měří jako vzdálenost mezi dvěma nejbližšími body jejich podstavců. Pokud model nemá podstavec, měřte vzdálenost od nebo k jeho nejbližšímu bodu. Vzdálenost je možné měřit kdykoliv.

Při měření vzdálenosti mezi jednotkami vždy měřte vzdálenost mezi jejich dvěma nejbližšími modely. Jednotka se například nachází ve vzdálenosti 12" od jiné jednotky, pokud se alespoň jeden model v jedné jednotce nachází ve vzdálenosti 12" nebo méně od alespoň jednoho modelu ve druhé jednotce.

Pravidlo někdy stanoví, že je mezi dvěma modely nebo body na bojišti třeba nakreslit přímou čáru. V takovém případě se jedná jen o pomyslnou čáru o síle 1 mm.

1.5.2 KOSTKA

Ve hře Warhammer Age of Sigmar se používá šestistranná kostka (někdy se zkratkou **D6**). Často se stane, že aby byl hod kostkou považován za **úspěšný**, musí být výsledek hodu minimálně stejný nebo vyšší než **cílové číslo**. Cílové číslo se obvykle zapisuje jako číslo následované značkou plus. Pokud je tedy třeba hodit minimálně 3, zapíše se cílové číslo jako 3+.

Některá pravidla obsahují výrazy 2D6, 3D6 a podobně. Takovým hodům se obecně říká **xD6**. Když máte provést hod xD6, hodte kostkou jednoduše tolikrát, kolik stanovuje hodnota x, a výsledky hodů sečtete. **Dvojitý hod** je takový hod 2D6, při kterém kostky před započítáním modifikátorů ukazují stejnou hodnotu. Pokud pravidlo vyžaduje hod **D3**, hodte kostkou a vydělte výsledek dvěma, se zaokrouhlením nahoru.

1.5.3 ROZSTŘEL

Někdy je podle pravidla třeba, aby hráči provedli **rozstřel**. Každý hráč v takovém případě hodí kostkou a vyhrává hráč, který hodí vyšší číslo. V případě remízy se hází znovu. Během rozstřelu nelze hod opakovat ani hod modifikovat.

1.5.4 OPAKOVANÝ HOD

Některá pravidla mluví o **opakovaném hodu**. Při opakovaném hodu se znovu hodí tou samou kostkou. Hod nelze opakovat více než jednou. Pokud pravidlo povoluje opakovat hod xD6, musí se opakovat hod pomocí všech kostek, kterými se házelo u původního hodu.

1.5.5 MODIFIKÁTORY HODU

Někdy je třeba hod kostkou upravit **modifikátorem**. Modifikátory se uplatňují po opakovaných hodech. Pokud pravidlo hovoří o **nemodifikovaném** výsledku, je tím myšlen výsledek až po opakovaném hodu, ale před započítáním modifikátorů. Pokud pravidlo stanoví, že si máte vybrat jeden z výsledků nebo hod změnit, učíte tak až po opakovaném hodu, nicméně před započítáním modifikátorů.



1.6 SCHOPNOSTI A EFEKTY

Každý válečný svitek obsahuje **schopnosti**, přičemž každá schopnost má svůj **účinek**. Když dojde na použití schopnosti, začíná platit daný účinek. Většina účinků má dále jistá **omezení**. Schopnosti jsou také zahrnuté v sadách věrnostních schopností (viz 27.0) a v pravidlech ohledně praporů (viz 26.0). Příklad schopnosti je uveden níže:

Jestřáb z nebes: Pohled na Yndrastu, která se prudce vznesla do vzduchu, naplnila její bojovníky nezměrným odhodláním.

Sprátenelé jednotky **STORMCAST ETERNALS** a **CITIES OF SIGMAR** nacházející se celou plochou v dosahu 12" od této jednotky nemusí provádět zkoušku šoku.

1.6.1 SCHOPNOSTI A FÁZE

Většina schopností se používá během jedné fáze v rámci jednoho tahu (viz 5.0). Schopnosti lze použít pouze ve fázi specifikované v příslušných pravidlech schopností.

Schopnost se tak například používá **na začátku fáze** nebo **na konci fáze**. Pokud toto není stanoveno, používá se schopnost **během fáze**. Schopnosti používané na začátku fáze se používají před všemi ostatními akcemi dané fáze, a naopak schopnosti používané na konci fáze se používají poté, co skončí všechny akce dané fáze. Schopnosti používané během fáze se dají použít kdykoliv v dané fázi, musí ale být dodržena podmínka, že se používají až po schopnostech používaných na začátku fáze a před schopnostmi používanými na konci fáze.

1.6.2 EFEKTY NASTÁVAJÍCÍ SOUČASNĚ

Pokud by měly v rámci jednoho tahu najednou platit efekty dvou nebo více schopností, postupuje hráč, který je na tahu, tak, že uplatní nejprve efekty svých schopností, a to postupně v pořadí dle své volby. Soupeř poté učiní totéž.

Pokud by měly najednou platit efekty dvou nebo více schopností jindy než v rámci tahu, hodí si hráči na rozstřel a vítěz uplatní efekty svých schopností jako první, a to postupně dle své volby. Soupeř poté učiní totéž.

1.6.3 VZÁJEMNĚ SI ODPORUJÍCÍ EFEKTY

Pokud si efekty dvou nebo více schopností vzájemně odporují, má přednost ten, který byl uplatněn jako poslední.

1.6.4 AKTIVOVANÉ EFEKTY

Efekty některých schopností **se aktivují** hodem kostkou. Efekt určité schopnosti lze například spustit, pokud při nemodifikovaném hodu na útok padne 6. Takový efekt se uplatní ihned poté, co je aktivován hodem kostkou. Pokud by měly být hodem spuštěny dva nebo více efektů, uplatní se jen eden z nich. Hráč, který házel určí, který z efektů se má uplatnit.

1.6.5 VÍCENÁSOBNÁ STŘELBA NEBO ÚTOK

Efekty některých schopností umožňují jednotce střílet (viz 10.1) nebo provést útok (viz 12.1.1) v jedné fázi více než jednou. Žádný efekt schopnosti ale nemůže jednotce umožnit střílet nebo provést útok více než dvakrát v jedné fázi (toto je výjimka ze zásady, že efekty schopností mají přednost před základními pravidly).

Pokud efekt schopnosti odporuje základnímu pravidlu, má efekt přednost.

Efekt schopnosti „Hawk of the Celestial Skies“ je takový, že hráč ovládající jednotku s touto schopností nemusí u popsanych jednotek provést zkoušku šoku. Omezením je, že tento efekt se vztahuje jen na ty jednotky, které se nacházejí celou plochou do vzdálenosti 12" od jednotky disponující touto schopností.

Efekty umožňující jednotce bojovat na začátku nebo konci bojové fáze se nazývají efekty prvního úderu a efekty posledního úderu. Na jednotky útočící za působení těchto efektů se vztahují speciální pravidla (viz 12.4).

Pokud je něco ovlivněné nějakou schopností, znamená to, že se na tento objekt vztahují efekty dané schopnosti.

Pokud efekt schopnosti modifikuje základní pravidlo, platí stále všechna omezení náležející k danému pravidlu, pokud není u poznámek k danému efektu stanoveno jinak.

*Některé schopnosti mají plošný efekt. Yndrastina schopnost „Hawk of the Celestial Skies“ (Jestřáb z nebes) ovlivňuje všechny sprátenelé jednotky **STORMCAST ETERNALS** a **CITIES OF SIGMAR** nacházející se celou plochou do vzdálenosti 12" od ní. V těchto případech se má za to, že efekt schopnosti nastává ve chvíli, kdy se ovlivněná jednotka dostane do stanovené vzdálenosti, ne až ve chvíli, kdy jednotka z tohoto efektu může těžit.*

Hráči mohou po dohodě hrát na bojišti s vymodelovanými kopci a svahy. V takovém případě se kopce a svahy považují za volný terén.

Rezervní jednotky se vybírají před zahájením bitvy, zatímco povolané jednotky se k armádě přidávají až v průběhu bitvy. Pro povolané jednotky se mohou používat modely, které byly už odebrány ze hry.

2.0 BOJIŠTĚ

Bojiště je jakýkoliv plochý povrch, na kterém mohou modely stát. Poslouží tak například jídelní stůl nebo podlaha. Velikost bojiště je určena balíčkem, který si zvolíte (viz 28.0). Členitost terénu bojiště zajišťují různé krajinné díly z kolekce Warhammer Age of Sigmar, kterým se v pravidlech říká **terénní prvky** (viz 17.0). Vybraný balíček obsahuje instrukce k rozestavení terénních prvků (viz 28.2.3). Zbytek bojiště se považuje za **volný terén**.

3.0 ROZMÍSTĚNÍ ARMÁD

Jakmile je dokončena příprava bojiště, musíte se soupeřem **umístit** své armády. Vybraný balíček obsahuje instrukce o tom, jak bude umístění armád probíhat (viz 28.2.4).

3.1 REZERVNÍ A POVOLANÉ JEDNOTKY

Některá pravidla vám někdy povolí umístit jednotku jinam než na bojiště, např. v případě **rezervních jednotek**. Jednotka přidaná k armádě v průběhu bitvy se nazývá **povolaná jednotka**.

Při umísťování rezervní jednotky, ať už při umísťování nebo v průběhu bitvy, musíte svému soupeři oznámit, že se jedná o **rezervní jednotku**, a namísto na bojiště ji postavíte na stranu. Na začátku čtvrtého bitevního kola jsou rezervní jednotky zničeny. Rezervní jednotky nemohou sesílat kouzla ani požívat schopnosti, s výjimkou případu, kdy je toto výslovně povoleno v popisu daného kouzla nebo schopnosti.



4.0 BITEVNÍ KOLA

Bitva se skládá ze série **bitevních kol**. Na **začátku bitevního kola** hráči provedou **hod na iniciativu** a poté se střídají vždy po jednom **tahu**. Každý tah je rozdělen do 6 **fází**. Po skončení druhého tahu **bitevní kolo končí** a začíná další.

4.1 HOD NA INICIATIVU

Na začátku každého bitevního kola musí hráči provést rozstřel. Říká se mu **hod na iniciativu**. Vítěz má v daném bitevním kole **iniciativu** a rozhodne se, kdo potáhne jako první a kdo jako druhý.

Pokud v hodu na iniciativu dojde k remíze, nehází se znovu. Pokud se jedno první bitevní kolo, má iniciativu hráč, který jako první dokončil rozmístování své armády. V opačném případě má iniciativu hráč, který v předchozím bitevním kole táhl jako první.

4.1.1 STARTOVNÍ VELITELSKÉ BODY

Jakmile je rozhodnuto, kdo táhne první, obdrží hráč, který je na tahu, 1 **velitelský bod** (viz 6.0), a hráč, který táhne jako druhý, obdrží 2 velitelské body.

5.0 POŘADÍ FÁZÍ

Jakmile jste na tahu, musíte projít všemi fázemi v následujícím **pořadí**.

- 1 Hrdinská fáze (viz 7.0)
- 2 Fáze přesunu (viz 8.0)
- 3 Fáze střelby (viz 10.0)
- 4 Fáze výpadu (viz 11.0)
- 5 Bojová fáze (viz 12.0)
- 6 Fáze otřesu (viz 15.0)

*Pokud pravidlo hovoří o **vašich** fázích (např. „vaše hrdinská fáze“), jsou tím myšleny fáze ve vašem tahu.*

*Pokud pravidlo hovoří jen o **fázi** bez přivlastňovacího zájmena (např. „hrdinská fáze“), je tím myšlena fáze kteréhokoliv z hráčů.*

Velitelské schopnosti používané v hrdinské fázi naleznete na další stránce. Ty, které se používají v jiných fázích, se objevují v dalších částech pravidel.

6.0 VELITELSKÉ BODY

Velitelské body vám umožňují používat **velitelské schopnosti**. Velitelské body obdržíte na začátku bitevního kola po určení iniciativy (viz 4.1). Pokud máte na počátku hrdinské fáze na bojišti generála, obdržíte navíc 1 velitelský bod. Na konci bitevního kola (viz 16.0) všechny nepoužité velitelské body propadají.

6.1 POUŽITÍ VELITELSKÝCH SCHOPNOSTÍ

Při použití velitelských schopností postupujte následovně: utratte 1 velitelský bod, vyberte jeden sprátený model, který **vydá** rozkaz, a jednu sprátenou jednotku, která tento rozkaz **obdrží**. Není-li uvedeno jinak, uvádíme níže modely, které mohou vydávat rozkazy, a jednotky, pro které rozkazy platí:

- Šampióni jednotek mohou vydávat rozkazy svým vlastním jednotkám (viz 22.3.2).
- **HRDINOVÉ** mohou vydávat rozkazy jednotkám nacházejícím se celou plochou do vzdálenosti 12" od nich.
- Generálové mohou vydávat rozkazy jednotkám nacházejícím se celou plochou do vzdálenosti 18" od nich.
- **TOTEMY** mohou vydávat rozkazy jednotkám nacházejícím se celou plochou do vzdálenosti 18" od nich.

U každé velitelské schopnosti je uvedeno, kdy ji lze použít a jaký má efekt na zasaženou jednotku. Model nemůže v jedné fázi vydat více než 1 rozkaz a jednotka nemůže ve stejné fázi obdržet více než 1 rozkaz. Dále platí, že jednu velitelskou schopnost nelze v jedné fázi použít více než jednou (i když jí disponují různé jednotky).

7.0 HRDINSKÁ FÁZE

Na začátku **hrdinské fáze**, počínaje hráčem, který je na tahu, si **každý** hráč může vybrat 1 **HRDINU**, aby provedl hrdinskou akci (viz 7.1), a **každý** hráč obdrží 1 velitelský bod, pokud má na bojišti generála (viz 6.0). V hrdinské fázi dále můžete použít spřátelené **ČARODĚJE**, kteří se mohou pokusit seslat kouzla (viz 19.0), spřátelené **KNĚZE**, kteří mohou pronést modlitby a pokusit se zapudit zřídlo (viz 20.0), případně oba typy jednotek, aby se pokusily zrušit trvalá kouzla (viz 19.3). Během nepřátelské hrdinské fáze můžete použít spřátelené **ČARODĚJE**, aby se pokusili rozvázat kouzla (viz 19.2).

7.1 HRDINOVÉ A HRDINSKÉ AKCE

Jednotka s klíčovým slovem **HERO** na svitku se považuje za **HRDINU**. Na začátku hrdinské fáze můžete s jedním spřáteleným **HRDINOU** provést 1 **hrdinskou akci** z níže uvedené tabulky. Na efekty hrdinské akce se pro účely pravidel pohlíží jako na efekty schopnosti (viz 1.6).

HRDINSKÉ AKCE



Hrdinské vůdcovské schopnosti: Vyberte 1 spřáteleného **HRDINU** a hodte kostkou. Pokud byl váš generál zabit, přidejte k hodu 2. Při hodu 4+ získáte 1 velitelský bod který můžete použít jen v tomto tahu k tomu, aby tento **HRDINA** vydal rozkaz.



Hrdinská vůle: Vyberte jednoho spřáteleného **HRDINU**, který není **ČARODĚJ**. Pokud právě probíhá nepřátelská hrdinská fáze, tento **HRDINA** se může v této fázi pokusit o rozvázání 1 kouzla, jako kdyby byl **ČARODĚJEM**. Pokud probíhá vaše hrdinská fáze, tento **HRDINA** se v této fázi pokusit zrušit 1 trvalé kouzlo, jako kdyby byl **ČARODĚJ** (jedno kouzlo můžete v rámci jedné fáze zkusit rozvázat nebo zrušit jen jednou).



Hodina pravdy: Vyberte 1 spřáteleného **HRDINU**. Hody na zranění, které provádíte za tohoto **HRDINU**, se až do konce tahu navyšují o 1 a zároveň se o 1 navyšují hody na záchranu u útoků vedených na tohoto **HRDINU**. S jedním **HRDINOU** nelze tuto hrdinskou akci v jedné bitvě provést více než jednou.



Hrdinské uzdravení: Vyberte 1 spřáteleného **HRDINU** a proveďte hod na hrdinskou záchranu pomocí 2D6. Pokud padne menší číslo než hodnota Odvahy tohoto **HRDINY**, můžete tomuto **HRDINOVÍ** vyléčit až 3 zranění. Pokud padne stejné číslo jako je hodnota Odvahy tohoto **HRDINY**, můžete tomuto **HRDINOVÍ** vyléčit 1 zranění.

7.2 VELITELSKÉ SCHOPNOSTI HRDINSKÉ FÁZE

V hrdinské fázi můžete použít následující velitelské schopnosti (viz 6.1):

Sešikovat: *Po vydání rozkazu se zranění válečníci postaví zpět na nohy a připraví se znovu k boji.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít na začátku hrdinské fáze. Jednotka, která obdrží tento rozkaz, se musí nacházet ve vzdálenosti větší než 3" od všech nepřátelských jednotek. Hodte kostkou za každý zabitý model z této jednotky. Za každou hrozenou šestku můžete do této jednotky vrátit jeden zabitý model.

8.0 FÁZE PŘESUNU

Během své **fáze přesunu** můžete vybrat jednu spřátelenou jednotku, která se nachází dále než 3" od všech nepřátelských jednotek, a ohlásit, že s ní provedete **normální přesun** nebo že **poběžíte**, nebo můžete vybrat jednu spřátelenou jednotku nacházející se do vzdálenosti 3" od nepřátelské jednotky a oznámit, že s ní provedete **ústup**.

Jakmile přesunete všechny modely ve vybrané jednotce, můžete vybrat další jednotku a provést s ní normální přesun, běh nebo ústup a totéž postupně dělat se všemi jednotkami, které jste si přát jedním z těchto tří způsobů přesunout. Jednotku, která už provedla normální přesun, běh nebo ústup, už v této fázi nelze znovu vybrat.

8.1 NORMÁLNÍ PŘESUN

Pokud chcete s jednotkou provést **normální přesun**, můžete všechny modely v této jednotce posunout o vzdálenost, která se rovná nebo je menší než hodnota vlastnosti **Pohyb** uvedené na svitku této jednotky. Jednotky se při normálním přesunu nemohou posunout do vzdálenosti 3" od nepřátelských jednotek.

8.2 ÚSTUP

Pokud chcete s jednotkou provést **ústup**, můžete všechny modely v této jednotce posunout o vzdálenost, která se rovná nebo je menší než hodnota vlastnosti **Pohyb** uvedené na svitku této jednotky. Jednotka musí na konci ústupu být dále než 3" od všech nepřátelských jednotek. Jednotka, která ustoupila, nemůže později v daném tahu střílet ani provést výpad.

8.3 BĚH

Pokud se s jednotkou rozhodnete **běžet**, musíte za ni jednou kostkou **hodit na běh**. Výsledek hodu na běh přidávejte až do konce této fáze k hodnotě **Pohybu** každého modelu v dané jednotce. Poté můžete každý model této jednotky posunout o vzdálenost v palcích, která je rovná nebo menší než takto modifikovaná hodnota jejich **Pohybu**. Při běhu modely nesmí překročit vzdálenost 3" od nepřátelských jednotek. Jednotka, která běžela, nemůže později v daném tahu střílet ani provést výpad.

8.4 VELITELSKÉ SCHOPNOSTI FÁZE PŘESUNU

V hrdinské fázi můžete použít následující velitelské schopnosti (viz 6.1):

Sprint: *Válečníci dychtící po boji zrychlí tempo a valí se na nepřítele.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít poté, co jste ohlásili, že některá z vašich spřátelených jednotek poběží. Tato jednotka musí obdržet daný rozkaz. Tato jednotka nehází na běh. Namísto toho se k hodnotě **Pohybu** této jednotky v této fázi přidá 6". Pro potřeby pravidel se má za to, že tato jednotka běžela.

Změna rozestavení: *Když se nepřítel blíží, upraví zkušení válečníci svou formaci tak, aby byl nepřítel pokud možno v nevýhodě.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít během nepřátelské fáze přesunu poté, co nepřátelská jednotka dokončila normální přesun, běh nebo ústup. Jednotka, která obdrží tento rozkaz, se musí nacházet ve vzdálenosti do 9" od této nepřátelské jednotky a zároveň dále než 3" od všech nepřátelských jednotek. S jednotkou, která obdrží tento rozkaz, můžete provést posun o D6", ale pouze tak, aby skončila dále než 3" od všech nepřátelských jednotek. Tato vaše jednotka nemůže později v tomto tahu střílet.

Pravidla ohledně toho, jak se pohybují modely, najdete na další stránce.

Jednotka může buď běžet, nebo ustoupit. Nemůže udělat obojí.

9.0 POSUN

Pozici modelu na bojišti můžete změnit pomocí **posunu**. Modely se mohou posunout ve fázi přesunu (viz 8.0), ve fázi výpadu (viz 11.0) a v bojové fázi (viz 12.0). Některé schopnosti umožňují modelům posouvat se i jindy, např. během hrdinské fáze.

Než model posunete, ukažte na bojišti, kterou **trasou** se model vydá. Model se může vydat jakýmkoliv směrem či kombinacemi směrů, přičemž ale platí, že nesmí přejít přes jiné modely nebo přes okraj bojiště a celková trasa nesmí být delší než vzdálenost, kterou model smí urazit.

Poté model touto trasou přesuňte na nové místo. Při posunu modelu podél trasy jím můžete volně otáčet. Model nesmí žádnou částí podstavce přejít přes podstavec jiného modelu ani přes okraj bojiště a na konci posunu nesmí být žádná část podstavce modelu ve vzdálenosti delší od jeho startovní pozice, než jakou model směl urazit.

9.1 CELISTVOST JEDNOTKY

Poté, co posunete všechny modely v dané jednotce, musí být zachována její celistvost (viz 1.3.3). Pokud jednotka po dokončení posunu nemůže zachovat celistvost, nesmíte tento posun provést.

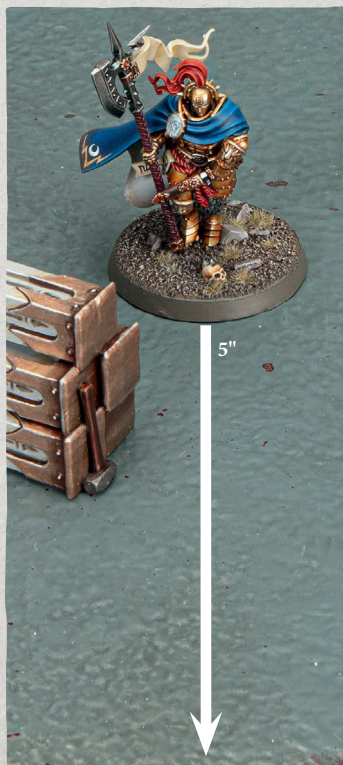


9.2 ZŮSTAT NA MÍSTĚ

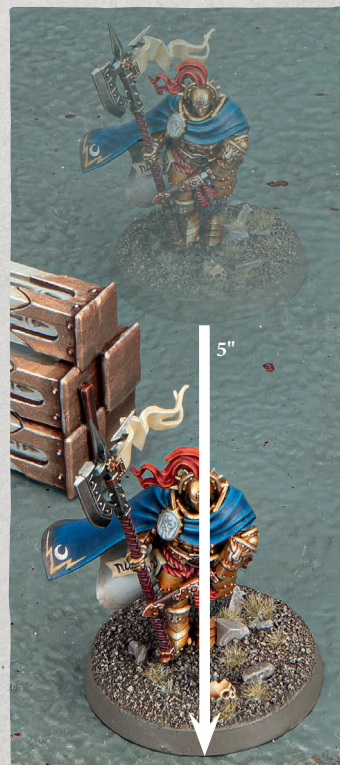
Pokud pohnete několika modely v jednotce, má se za to, že všechny modely v této jednotce v této fázi provedli posun. Pokud si přejete, jednotka nemusí provést žádný přesun a může si zvolit, že **zůstane na místě**. V takovém případě nesmíte pohnout žádným modelem v této jednotce a zároveň platí, že žádný mode v této jednotce pro potřeby pravidel neprovedl přesun.



Vyberte si model, který chcete přesunout.



Vyznačte na bojišti trasu přesunu. Trasa nesmí být delší než povolená vzdálenost pohybu (viz 9.0).



Přesuňte model po zvolené trase. Žádná část podstavce nesmí skončit dále od startovní pozice než je povolená vzdálenost pohybu (viz 9.0).

9.3 TERÉN

Při přesouvání modelu můžete vést trasu přes **terénní prvky**, ale nikoliv skrze ně. Při přesouvání model sleduje vybranou trasu podél povrchu terénních prvků, ale má se za to, že jeho podstavec je při tom umístěn vodorovně s povrchem bojiště.

9.3.1 SESKOČENÍ DOLŮ Z TERÉNNÍCH PRVKŮ

Pokud přesouváte model, který se nachází na terénním prvku, dá se říct, že tento model seskočí z vyvýšeného okraje tohoto terénu dolů na bojiště nebo na jiný terénní prvek nacházející se níže než ten původní. V takovém případě vedte trasu pro přesun modelu až těsně na okraj terénního prvku a pak přímo dolů na povrch pod ním. Vzdálenost seskoku se započítává do celkové vzdálenosti přesunu.

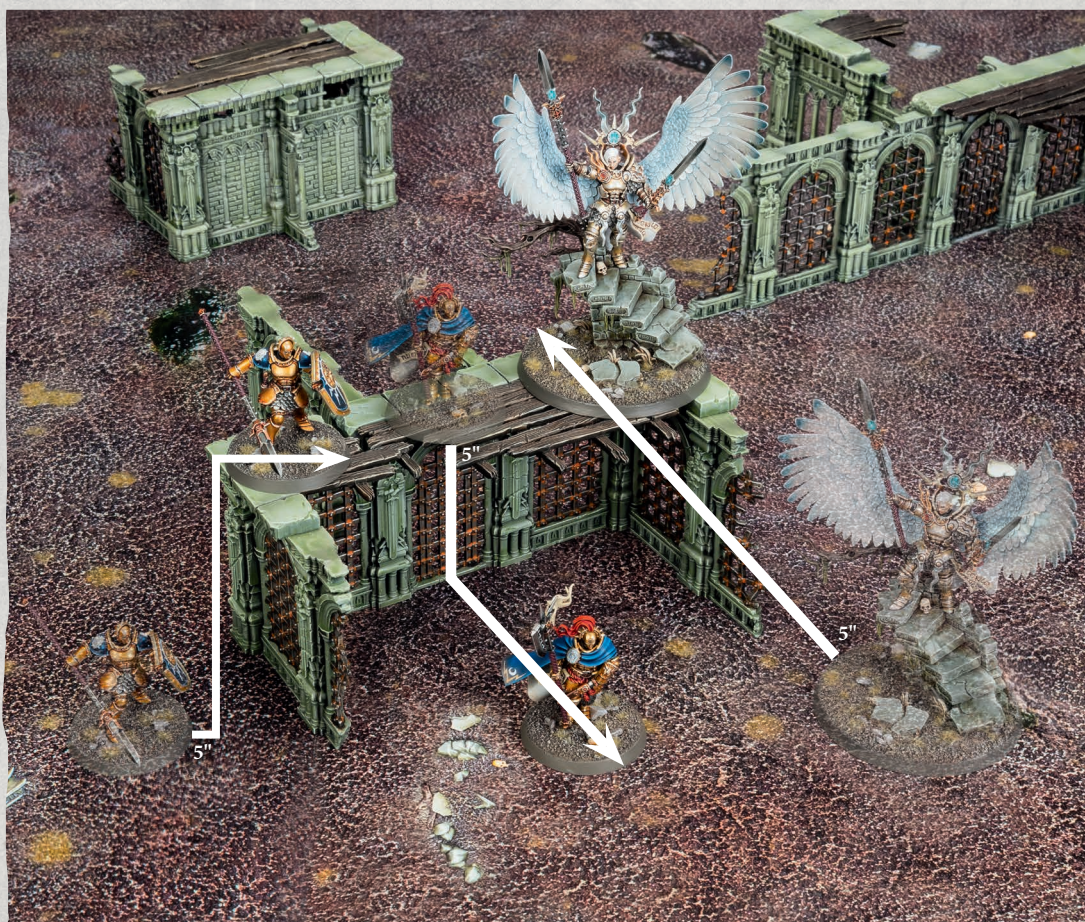
9.4 LÉTÁNÍ

Pokud je na svitku modelu uvedeno, že může **létat**, můžete při vedení trasy pro přesun modelu po bojišti ignorovat jiné modely i terénní prvky (model proletí nad nimi). Pokud model se schopností letu začíná nebo končí přesun na terénním prvku, nemusíte trasu vést přes bojiště, ale jen „vzduchem“, jak je ukázáno na níže.

Létající model nesmí přesun dokončit na jiném modelu a nesmí po provedení normálního přesunu, běhu nebo ústupu skončit ve vzdálenosti do 3" od nepřátelské jednotky.

9.4.1 PŘELET

Některé schopnosti vyžadují, aby létající model **přeletěl** přes jiný model. Při přeletu se trasa letícího modelu vede přes část podstavce jiného modelu.



Vindictor nalevo vyšplhá po zdi na rozvalinu (viz 9.3). Praetor uprostřed seskočí z rozvaliny dolů na zem (viz 9.3.1). Yndrasta se vznese ze země na vrchol rozvaliny (viz 9.4). I když je délka trasy u všech modelů stejná, Yndrasta urazila delší vzdálenost, protože může letět vzduchem, a tedy přímou cestou (viz 9.4).

Pravidla pro provedení útoku najdete v sekci 13.0.

Jednotka může bez postihu střítet na nepřátelskou jednotku nacházející se ve vzdálenosti do 3" od jiné přátelské jednotky.

Když jednotka střelí, není nutné, aby střelily všechny její modely. To neplatí při bojových útocích, neboť v takovém případě musí všechny modely dané jednotky zaútočit, pokud mohou (viz 12.3).

Jednotka, která běžela nebo ustoupila, nemůže v daném tahu už střítet.

Pokud jednotka provedla běh nebo ústup nebo pokud se nachází ve vzdálenosti do 3" od nepřátelské jednotky, nemůže v daném tahu provést výpad.

Není nutné, aby byl před provedením hodů na výpad vybrán cíl výpadu.

10.0 FÁZE STŘELBY

Ve své fázi střelby vyberte některou ze spřátelených jednotek a s její pomocí **vystřelte**. Střelba vypadá tak, že provádíte **střelecké útoky** postupně s každým modelem z dané jednotky, dokud nevystřelí všechny, u kterých jste si to přáli. Poté vyberte další spřátelenou jednotku, která ještě nestřílela, a vystřelte s ní, a obdobně postupujte se všemi jednotkami dle vašeho výběru.

10.1 STŘELECKÉ ÚTOKY

Při **střeleckém útoku** model útočí některou ze střelných zbraní, kterou je vyzbrojen (viz 13.1.1).

10.1.1 STŘELBA V BLÍZKOSTI NEPŘÁTELSKÝCH JEDNOTEK

Jednotka, která se nachází do 3" od nepřátelských jednotek, může mířit jen na jednotky nacházející se do vzdálenosti 3".

10.1.2 POZOR, PANE! (LOOK OUT, SIR!)

Pokud je cílem útoku nepřátelský **HRDINA** nacházející se do 3" od nepřátelské jednotky se 3 nebo více modely, musíte od hodu na zásah (viz 13.3) odečíst 1. Pravidlo **Pozor, pane!** neplatí, pokud má nepřátelský **HRDINA** hodnotu vlastnosti Zranění 10 nebo vyšší.

11.0 FÁZE VÝPADU

Během své fáze výpadu můžete vybrat spřátelenou jednotku, která se nachází ve vzdálenosti do 12" od nepřátelské jednotky, **aby se pokusila o výpad**. Poté můžete vybrat další spřátelenou jednotku nacházející se ve vzdálenosti do 12" od nepřátelské jednotky, aby provedla výpad, poté postupujte obdobně se všemi dalšími jednotkami dle svého výběru. Jednotka nemůže v jedné fázi provést výpad více než jednou.

11.1 PŘESUN PŘI VÝPADU

Když se rozhodnete s jednotkou pokusit o výpad, **hodte na výpad** pomocí 2D6. S každým modelem této jednotky poté můžete provést **výpadový přesun**, a to tak, že ho posunete o vzdálenost v palcích, která se rovná nebo je menší než výsledek hodu. První model z jednotky provádějící výpad, který takto přesouváte, musí svůj pohyb dokončit ve vzdálenosti do ½" od nepřátelské jednotky. Pokud to není možné, daná jednotka nemůže provést výpad.

11.2 VELITELSKÉ SCHOPNOSTI FÁZE VÝPADU

Ve fázi výpadu můžete použít následující velitelské schopnosti (viz 6.1):

Kupředu k vítězství: *Válečníky pochodující zběsile do boje nic nezastaví.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít poté, co u této jednotky provedete hod na výpad. Tato jednotka musí obdržet daný rozkaz. Hod na výpad u této jednotky můžete opakovat.

Pravé peklo: *Tito válečníci si připravili střelné zbraně, aby v poslední minutě zasypali nepřítele devastujícím deštěm střel.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít poté, co nepřítel dokončil výpadový přesun. Jednotka, která obdrží tento rozkaz, se musí nacházet ve vzdálenosti do 9" od této nepřátelské jednotky a zároveň dále než 3" od všech nepřátelských jednotek. Jednotka, která obdrží tento rozkaz, může v této fázi střítet, ale pokud tak učiní, musíte od jejich hodů na útok odečíst 1 a zároveň může mířit pouze na jednotku, která provedla výpadový přesun.

12.0 BOJOVÁ FÁZE

V bojové fázi hráči střídavě vybírají spřátelené jednotky, se kterými budou **bojovat**, a to počínaje hráčem, který je na tahu.

12.1 BOJOVÁ SEKVENCE

Když na vás přijde řada, abyste vybrali jednotu k boji, musíte buď zvolit 1 vhodnou spřátelenou jednotku, která bude **bojovat**, nebo musíte boj **vynechat**. Jednotka může bojovat tehdy, pokud se nachází 3" od nepřátelské jednotky a ještě v této fázi nebojovala, nebo ve stejném tahu provedla výpadový přesun, ale ještě v této fázi nebojovala. Pokud máte alespoň jednu jednotku, která může bojovat, nemůžete boj vynechat.

12.1.1 BOJ

Když si zvolíte jednotku **k boji**, můžete s každým modelem v jednotce provést přesun ve formaci (viz 12.2) a poté musíte s modely v této jednotce přistoupit k boji (viz 12.3). Pak se má za to, že tato jednotka bojovala.

12.1.2 VYNECHÁNÍ

Jestliže **vynecháte**, neděláte nic a volba mezi bojem a vynecháním případně soupeři. Pokud oba hráči v jeden po druhém vynechají, bojová fáze končí, s výjimkou případu, kdy jsou přítomny jednotky s posledními efekty (viz 12.4).

12.2 PŘESUN VE FORMACI

Model se může **přesunout ve formaci** až o 3". Když se má model přesunout ve formaci, nesmí být po dokončení přesunu dále od nejbližší nepřátelské jednotky, než byl na začátku přesunu.

12.3 BOJOVÉ ÚTOKY

Jakmile daná jednotka dokončí všechny přesuny ve formaci, musíte se všemi jejími modely nacházejícími se v dosahu nepřátelského modelu (viz 13.1.2) provést **bojový útok**.

12.4 EFEKTY PRVNÍHO A POSLEDNÍHO ÚDERU

Některé schopnosti se vyznačují efektem, který jednotce umožňuje bojovat na začátku nebo na konci bojové fáze. Těmto efektům se říká **efekt prvního úderu** a **efekt posledního úderu**. Pravidla v sekcích 1.6.1-1.6.3 se na tyto efekty nevztahují. Použijte namísto toho pravidla zde.

Pokud na některou jednotku působí efekt prvního úderu, bojuje tato jednotka jako první, před všemi ostatními jednotkami. Pokud na některou jednotku působí efekt posledního úderu, bojuje tato jednotka až po té, co dobojovaly všechny ostatní jednotkami.

Pokud jsou efektem prvního úderu ovlivněny jednotky obou hráčů, hráči se v boji s těmito jednotkami střídají, přičemž začíná ten, který je na tahu. Obdobně platí, že jsou-li efektem posledního úderu ovlivněny jednotky obou hráčů, hráči se v boji s těmito jednotkami opět střídají, přičemž začíná ten, který je na tahu. Pokud je jednotka ovlivněna současně efektem prvního i posledního úderu, tyto se vyruší a ve výsledku neplatí ani jeden z nich.

12.5 POŘADÍ AKCÍ S EFEKTY PRVNÍHO A POSLEDNÍHO ÚDERU

1. Uplatnění schopností počátku bojové fáze
2. Útočí jednotky ovlivněné efekty prvního úderu
3. Útočí jednotky bez efektů prvního nebo posledního úderu
4. Útočí jednotky ovlivněné efekty posledního úderu
5. Uplatnění schopností konce bojové fáze

V bojové fázi bojují obě strany.

Jednotka, která se na začátku bojové fáze nenachází ve vzdálenosti do 3" od nepřítele, může bojovat později, pokud se některá nepřátelská jednotka v té samé bojové fázi po dokončení přesunu ocitne ve vzdálenosti do 3" od ní. Znamená to, že jednotky s efektem prvního úderu mohou bojovat později v dané fázi, i když se na jejím počátku nenacházely do 3" od nepřátelské jednotky.

Pokud máte jednotky, které mohou bojovat, musíte v bojové fázi některou z nich vybrat k boji, a modely v této jednotce musí zaútočit všemi zbraněmi, se kterými mohou bojovat a které jsou v dosahu nepřítele.

Pravidla pro provedení útoku najdete na další stránce.

Příklad: Hráč na tahu má dvě jednotky s efektem prvního úderu (jednotky A a B) a jednu s efektem posledního úderu (jednotka C), zatímco soupeř má jednu jednotku s efektem prvního úderu (jednotka D) a dvě jednotky bez efektů prvního či posledního úderu (jednotky E a F). Hráči se střídají v boji se svými jednotkami prvního úderu, počínaje hráčem na tahu. Bojují tedy v pořadí A, dále D a dále B. Poté bojují jednotky bez efektů, tedy E a F. Na konec se do boje pustí jednotka s efektem posledního úderu, čili jednotka C.

13.0 ÚTOČENÍ

Střílet nebo bojovat s jednotkou znamená provádět **útoky** pomocí **zbraní**, kterými jsou **vyzbrojeni** její modely. Zbraně zahrnuté do výzbroje modelů v jednotce jsou uvedené na jejím svitku. **Střelné zbraně** se používají při střeleckých útocích, zatímco **zbraně na blízko** se používají při bojových útocích.

13.1 VÝBĚR CÍLŮ

Kdykoliv se rozhodnete s jednotkou střílet nebo bojovat, musíte si před zahájením útoku vybrat **cílovou** jednotku (nebo jednotky), a to pro každý z útoků, který pomocí modelů této jednotky provedete. Jako cíl útoku lze označit jedinec nepřátelskou jednotku. Jakmile si vyberete cíle útoků své jednotky, můžete začít útočit a provádět útoky v libovolném pořadí.

13.1.1 STŘELECKÉ ÚTOKY

Když spřátelená jednotka střílí, můžete provádět **střelecké útoky** pomocí kterýchkoliv střelných zbraní, kterými jsou vyzbrojeni modely v dané jednotce a které smějí používat (včetně zbraní dopravních prostředků).

Cíl střeleckého útoku se musí nacházet ve vzdálenosti v palcích rovnající se hodnotě **dosahu** zbraně používané k útoku. Dosahe se měří k nejbližšímu **viditelnému** modelu cílové jednotky (pokud si nejste jisti, zda je model viditelný, ověřte to jednoduše tak, že se na něj podíváte přímo zpoza střílejícího modelu). Modely vidí skrz jiné modely ve své jednotce.

U některých střelných zbraní je hodnota dosahu uvedena v podobě rozsahu se stanoveným **minimálním dosahem** (např. 6"–48"). Na jednotky nacházející se celou plochou ve vzdálenosti určené minimálním dosahem nelze těmito zbraněmi mířit.

13.1.2 BOJOVÉ ÚTOKY

Když spřátelená jednotka bojuje, musíte provádět **bojové útoky** pomocí všech zbraní na blízko, kterými jsou vyzbrojeni modely v dané jednotce a které smějí používat (včetně případných zbraní dopravních prostředků).

Cíl bojového útoku se musí nacházet ve vzdálenosti v palcích rovnající se hodnotě dosahu zbraně používané k útoku (cíle nemusí být viditelný).

13.2 POČET ÚTOKŮ

Počet útoků, které můžete pomocí zbraně provést, odpovídá její hodnotě **Útoků**. Útoky provádíte postupně s výjimkou kombinovaných útoků (viz 13.2.1). Pokud je hodnota Útoků dané zbraně větší než 1, můžete útoky rozdělit mezi více cílových jednotek.

Některé modely jsou vyzbrojeni dvěma zbraněmi stejného typu (které se nazývají **duální zbraně**). V takovém případě se hodnota Útoků vztahuje na celý pár zbraní nebo model bude disponovat extra schopností navíc pro boj se dvěma zbraněmi.

13.2.1 KOMBINOVANÉ ÚTOKY

Kombinované útoky můžete provádět v případě, že takto útočí modely ze stejné jednotky, stejným typem zbraně, proti stejné cílové jednotce a že se na útoky vztahují stejné opakované hody a modifikátory. V takové situaci provedete najednou všechny hody na zásah, potom všechny hody na zranění a nakonec všechny hody na záchranu.



Jednotka Man-skewer Boltboyz se připravuje k vypuštění několika střel z krátké vzdálenosti na jednotku Annihilátorů.

13.3 SEKVENCE ÚTOKU

Pro každý útok spřáteleného modelu použijte následující **sekvenci**. V některých případech můžete hodit kostkou pro více útoků najednou (viz 13.2.1).

1. Hod na zásah

Hodte kostkou. Pokud je výsledek hodu stejný jako nebo vyšší než hodnota **Pro zásah** útočící zbraně, je **zásah** úspěšný a musíte pokračovat **hodem na zásah**. V opačném případě se útok **nezdaří** a sekvence končí. Nemodifikovaný hod na zásah 1 je vždy neúspěšný a naopak nemodifikovaný hod na zásah 6 je vždy úspěšný. Hod na zásah nelze modifikovat o více (či méně) než +1 nebo -1 (jedná se tak o výjimku pravidla, podle kterého mají schopnosti přednost před základními pravidly).

Některé schopnosti mohou někdy umožnit, že z jednoho hodu na zásah vzejdou dva nebo více zásahů. V takovém případě proveďte všechny hody na zranění a na záchranu najednou.

2. Hod na zranění

Hodte kostkou. Pokud je výsledek hodu stejný jako nebo vyšší než hodnota **Pro zranění** útočící zbraně, způsobí útok **zranění** cíle a soupeř musí pokračovat **hodem na záchranu**. V opačném případě se útok **nezdaří** a sekvence končí. Nemodifikovaný hod na zranění 1 je vždy neúspěšný a naopak nemodifikovaný hod na zranění 6 vždy způsobí zranění. Hod na zranění nelze modifikovat o více (či méně) než +1 nebo -1 (jedná se tak o výjimku pravidla, podle kterého mají schopnosti přednost před základními pravidly).

3. Hod na záchranu

Váš soupeř hodí kostkou a výsledek upraví o hodnotu **Krvácivosti** útočící zbraně. Pokud je výsledek hodu stejný jako nebo vyšší než hodnota **Záchrany** cílové jednotky, cíl je **zachráněn** a útočná sekvence končí. V opačném případě je útok **úspěšný** a vy musíte určit, jaké **poškození** cíl utrpí. Hod na záchranu 1 bez ohledu na modifikátory vždy znamená neúspěch. Hod na záchranu nelze modifikovat o více než +1 (jedná se tak o výjimku pravidla, podle kterého mají schopnosti přednost před základními pravidly).

Poznámka autorů pravidel: Nemodifikované hody na záchranu 6 nemusí vždy uspět a lze je snížit o více než -1.

4. Poškození

Každý úspěšný útok způsobí cílové jednotce poškození rovnající se hodnotě **Poškození** útočící zbraně.

13.3.1 PŘIDĚLENÍ ZRANĚNÍ

Jakmile spřátelen jednotka dokončí všechny své útoky, sečtete hodnoty poškození způsobeného každé cílové jednotce. Hráč ovládající cílové jednotky musí dané jednotce **přidělit** zranění v množství odpovídajícím poškození, které daná jednotka utrpěla (viz 14.1). Po přidělení všech zranění se má za to, že útok příslušné jednotky je **ukončen**.



13.4 ÚTOČNÉ VELITELSKÉ SCHOPNOSTI

Během útoku můžete používat následující velitelské schopnosti. Velitelské schopnosti ovlivňující útok musí být použity před útočnou sekvencí daného útoku (toto je výjimka ze zásady, že schopnosti mají přednost před základními pravidly).

Totální útok: *Válečníci se vrhají do útoku vší silou a s jediným záměrem.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít ve chvíli, kdy zvolíte spřátelenou jednotku ke střelbě během své střelecké fáze nebo pro boj ve své bojové fáze. Tato jednotka musí obdržet daný rozkaz. Přidejte 1 k hodům na zásah u útoků provedených touto jednotkou až do konce této fáze.

Totální obrana: *Předvídavý bojovníci během útoku předvedou mistrovskou obranu.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít ve chvíli, kdy je spřátelená jednotka vybrána jako cíl útoku během střelecké nebo bojové fáze. Tato jednotka musí obdržet daný rozkaz. Přidejte 1 k hodům na záchranu u útoků provedených na tuto jednotku až do konce této fáze.

14.0 ZRANĚNÍ

Jednotky utrpí **zranění** následkem poškození způsobeného útoky (viz 13.0) nebo následkem **smrtných zranění** (viz 14.5).

14.1 PŘIDĚLENÍ ZRANĚNÍ

Zranění se po jednom postupně **přidělují** modelům v jednotce. Zranění můžete v jednotce rozdělit dle svého rozhodnutí. Jakmile ale přidělíte zranění určitému modelu v jednotce, nemůžete přidělovat zranění jiným modelům v této jednotce do doby, než je daný model zničen (viz 14.2). Dojde-li ke zničení jednotky, všechna zranění, která zbývá přidělit, jsou vynulována a nemají žádný efekt.

14.2 ZNIČENÉ MODELŮ

Jakmile počet zranění přidělený určitému modelu vyrovná hodnotu jeho **Životů**, tento model je **zničený** a nemůžete mu přidělit žádné další zranění. Zničený model se poté, co jsou jeho jednotce přidělena všechna zbývající zranění a jsou dokončeny všechny útoky působící jeho jednotce poškození, odebere ze hry (viz 1.2.2).

14.2.1 NÁVRAT ZNIČENÝCH MODELŮ

Některé schopnosti umožňují návrat zničených modelů do hry. Modely se při návratu umísťují ve vzdálenosti do 1" od jiného modelu z té samé jednotky (s výjimkou těch, které se do jednotky vrátily o něco dříve v té samé fázi). Zničené modely lze umístit do 3" od nepřátelské jednotky jen tehdy, pokud už se jiný model z jednotky, do které se vrací (s výjimkou modelů, které se do jednotky vrátily dříve v té samé fázi), nachází v této vzdálenosti od nepřátelské jednotky.

14.3 OCHRANNÉ BARIÉRY

Některé schopnosti umožňují hodit kostkou na zneplatnění zranění ještě před tím, než se přidělí. Těmto schopnostem se říká **ochranné bariéry** a příslušný hod kostkou se nazývá **hod na bariéru**. Pro každé zranění nebo smrtelné zranění se může před jeho přidělením danému modelu jednou házet na bariéru. Je-li bariéra úspěšná, zranění či smrtelné zranění se ruší a nemá na model žádný efekt.

14.4 LÉČENÍ ZRANĚNÍ

Některé schopnosti umožňují zranění přidělená modelu **léčit**. U každého vyléčeného zranění snižte počet přidělených zranění o 1 dokud nedosáhne 0. Zranění zničeného modelu nelze léčit.

14.5 SMRTELNÁ ZRANĚNÍ

Některé útoky, kouzla a schopnosti způsobují **smrtná zranění**. U smrtelných zranění se nehází na zásah, na zranění ani na záchranu. Poškození způsobené danému cíli se namísto toho rovná počtu způsobených smrtelných zranění.

Smrtná zranění způsobená útočící jednotkou se přidělují ve stejné době jako běžná zranění způsobená jejími útoky, a to poté, co jsou dokončeny všechny útoky této jednotky. Smrtná zranění způsobená jindy se přidělují ihned poté, co k nim dojde. Smrtná zranění se přidělují stejným způsobem jako běžná zranění a pro účely pravidel se k nim přistupuje stejně.



Jeden z těchto Praetorů byl zničen Killabosseem. Je odebrán ze hry na stranu.

15.0 FÁZE PSYCHICKÉHO OTŘESU

Ve fázi **psychického otřesu** musí hráči u každé jednotky, ve které byly v tom tahu zničeny modely, provést **zkoušku otřesu**. Hráč na tahu nejprve provede všechny své zkoušky otřesu a poté totéž učiní druhý hráč.

15.1 ZKOUŠKY OTŘESU

Pro každou jednotku, která má projít **zkouškou otřesu**, musíte hodit na otřes. Postupujte tak, že hodíte kostkou a k výsledku přičtete počet modelů dané jednotky, které byly v tomto tahu až do chvíle hodu zničeny. Pokud je výsledný hod vyšší než hodnota **Odvahy** dané jednotky, jednotka zkouškou odolnosti **neprojde**. V případě takto neúspěšné zkoušky musí za každý bod, o který výsledný hod na otřes převyšuje hodnotu Odvahy, jeden z modelů v postižené jednotce **uprchnout**. Vy rozhodnete o tom, které modely prchnou. Model, který uprchnou, se musí odebrat ze hry.

15.2 ROZDĚLENÉ JEDNOTKY

Pokud jednotka po dokončení pohybu není celistvá, musíte z ní postupně odebírat modely jeden po druhém tak dlouho, dokud se pravidlo celistvosti nedodrží (viz 1.3.3).

15.3 VELITELSKÉ SCHOPNOSTI FÁZE OTŘESU

Ve fázi otřesu můžete použít následující velitelské schopnosti:

Inspirovací přítomnost: *Velitelé těchto bojovníků nikdy neztrácejí odvalu a svou chladnokrevností inspiroují své vojáky, aby bez ohledu na situaci bojovali dál.*

Tuto velitelskou schopnost můžete použít na začátku fáze otřesu. Jednotka, která tento rozkaz obdrží, nemusí v dané fázi podstoupit zkoušku otřesu.

Pokud se zničený model do jednotky vrátí ve stejném tahu, kdy byl zničen, má se pro účely zkoušky otřesu za to, že byl v tomto kole zničen.

16.0 KONEC BITEVNÍHO KOLA

Konec bitevního kola nastává po dokončení fáze otřesu hráče, který je na tahu jako druhý. Hráči si poté musí v používaném bitevním zadání ověřit, pokud bitva končí nebo je třeba provést ještě jiné akce. Pokud bitva nekončí, všechny zbývající velitelské body ve vlastnictví hráčů jsou ztraceny a začíná nové kolo.



V této jednotce Gutterpaz s hodnotou Odvahy 5 byly zničeny dva modely. Pro danou jednotku hráč hodí na otřes s výsledkem 3 a k hodu přičte 2. Upravený hod není vyšší než 5 a z jednotky neuprchnou žádné modely.

Terén je tvořen **krajinnými díly**, zatímco válečníky ve vaší armádě představují **modely**. Seskupení jednoho nebo více krajinných dílů se nazývá **terénní prvek**, zatímco skupině jednoho nebo více modelů se říká **jednotka**.

Terén, který pro svou malou velikost nebo jiné vlastnosti nemůže mít na bitvu žádný vliv, se jmenuje **okrajový terén**. Jeho účel je ryze dekorativní a při přesunech, útocích nebo při kontrole viditelnosti ho můžete zcela ignorovat.

Seznam krajinných dílů vyráběných pro Warhammer Age of Sigmar a příslušná pravidla pro jejich použití naleznete na warhammer.com.

17.0 TERÉN

Terén, na kterém se odehrává bitva, je tvořen **krajinnými díly** z kolekce Warhammer Age of Sigmar nazývanými **terénní prvky**. Používaný bitevní balíček obsahuje informace o tom, jak terénní prvky správně umístit (viz 28.0), zatímco pravidla týkající se pohybu stanovují, jak se modely mohou pohybovat přes nebo na dané terénní prvky (viz 9.3). Není-li uvedeno jinak, terénní prvky nelze vybrat jako cíl útoku.

17.0.1 CELOU PLOCHOU NA TERÉNU

Někdy bude třeba pro potřeby některého z pravidel určit, zda se model **celou plochou** nachází na jistém terénním prvku. Model se celou plochou nachází na terénním prvku, pokud se jeho podstavec dotýká tohoto terénního prvku a žádná část podstavce nepřesahuje okraj tohoto terénního prvku. Model bez podstavce se celou plochou nachází na terénním prvku tehdy, pokud se dotýká tohoto terénního prvku a žádná jeho část nepřesahuje okraj tohoto terénního prvku.

17.0.2 ZA TERÉNEM

Cílová jednotka se nachází **za** terénním prvkem, pokud jsou splněna následující kritéria:

- Cíloví jednotka se nachází dále než 3" od útočící jednotky.
- Všechny modely v cílové jednotce se nacházejí do 1" od terénního prvku.
- Pro útočnicka je nemožné nakreslit takovou přímou linii od nejbližší části modelu v útočící jednotce k nejbližšímu modelu v cílové jednotce, která by neprocházela přes terénní prvek.

17.0.2 ARMÁDNÍ TERÉN

Armádní terén je zvláštní typ terénu, který se počítá jako součást armády. **Armádní terénní prvek** má svůj vlastní válečný svitek (viz 23.0), na kterém najdete informace o umístění a další příslušná pravidla.

17.1 KRAJINNÁ PRAVIDLA

Na terénní prvky se vztahují **krajinná pravidla**. Krajinná pravidla pro daný terénní prvek se řídí jeho velikostí a tvarem, jak je popsáno níže.

17.1.1 KRYT

Cílová jednotka je **v krytu**, pokud se všechny její modely nacházejí celou plochou na nebo za terénním prvkem. Při hodu na záchranu u útoků provedených na jednotku v krytu přidejte 1. Jednotka, která má hodnotu Životů 10 nebo vyšší nebo která v tomto tahu provedla výpad, nemůže mít výhodu krytu.



Jednotka u terénního prvku je v krytu z pohledu modelu stojícího před ní, ale nikoliv z pohledu modelu stojícího po straně.



Model nalevo se nenachází celou plochou na terénním prvku, protože jeho podstavec přesahuje okraje tohoto terénního prvku.

17.1.2 BRÁNITELNÝ TERÉN

Bránitelné terénní prvky jsou takové struktury, do kterých mohou celé jednotky vstoupit a bránit je. Patří mezi ně třeba věže nebo bašty. Bránitelné terénní prvky lze vybavit posádkou (viz 17.2). Modely se mohou přesouvat přes bránitelné terénní prvky jen tehdy, pokud umí létat, a na terénní prvek mohou vstoupit jen tehdy, když tvoří jeho posádku, a to bez ohledu na to, zda mohou létat.

17.1.3 VELKÉ A EXTRÉMNĚ VELKÉ TERÉNNÍ PRVKY

Terénní prvky větší velikosti se nazývají **velké** nebo **extrémně velké**. Terénní prvek, který v nejširším bodě měří více než 12" až do 19", je velký terénní prvek. Terénní prvek, který v nejširším bodě měří více než 19", je extrémně velký terénní prvek.

Velké a extrémně velké bránitelné terénní prvky lze vybavit posádkou skládající se z více modelů než je možné u běžných bránitelných prvků (viz 17.2). Dále platí, že pokud používaný balíček stanoví povolený počet terénních prvků na bojišti, každý velký terénní prvek se počítá jako 2 a každý extrémně velký terénní prvek se počítá jako 4.

17.1.4 LESNATÝ TERÉN

Lesy a lesnaté porosty ve hře Warhammer Age of Sigmar spadají pod **lesnatý terén**. Cíle nacházející se v lesnatém terénu kryje hustý porost. Pokud jsou krajinné díly tvořící lesnatý terén umístěny v kruhu tak, že se uvnitř nachází volná plocha, pak se tento otevřený prostor se počítá jako součást lesnatého terénního prvku.

Pokud 1mm široká linie ověřující viditelnost mezi dvěma modely prochází přes více než 3" lesnatého terénu, pak je viditelnost znemožněna. Viditelnost měřená od nebo k modelu s hodnotou Životů 10 nebo více není lesnatým terénem znemožněna.



Tato jednotka se celou plochou nachází v lesnatém terénu, protože otevřená plocha obklopená lesnatými krajinnými díly se počítá jako součást tohoto terénního prvku.

Pokud jakákoliv omezení znemožňují jednomu z modelů v jednotce, aby tvořil posádku bránitelného terénního prvku, potom taková jednotka nemůže tvořit posádku.

Spřátelená jednotka může tvořit posádku bránitelného terénního prvku, který se nachází do 3" od nepřátelského modelu pod podmínkou, že tento bránitelný prvek už není obsazen nepřátelskou posádkou.

Model tvořící posádku může na bojišti provádět veškeré povolené akce s výjimkou přesunu. Může například sesílat kouzla, vydávat rozkazy a podobně. Vzdálenost se v tomto případě měří od terénního prvku.

Zdemolovaný bránitelný terénní prvek zůstává na bojišti. Nelze ho vybavit posádkou, ale modely se mohou přesouvat na něj a přes něj.

Většina bránitelných terénních prvků je vybavena plochou, na které mohou modely stát. Modely tvořící posádku mohou být umístěny na tyto plochy, ale pro potřeby pravidel se s nimi nakládá jako s posádkou.

17.2 POSÁDKY

Jednotky mohou tvořit **posádku** bránitelných terénních prvků (viz 17.1.2). Extrémně velké terénní prvky pojmu posádku skládající se z až 60 modelů, velké terénní prvky pojmu až 30 modelů, běžné bránitelné terénní prvky pojmu až 15 modelů. Modely s hodnotou Životů 10 nebo více nemohou být součástí posádky. Jednotky a modely, které obsadí terénní prvek, tvoří jeho posádku.

17.2.1 VSTUP DO POSÁDKY

Při umísťování lze spřátelenou jednotku umístit na bojiště jako posádku bránitelného terénního prvku, nachází-li se tento terénní prvek celou plochou na území, kde lze umísťovat spřátelené jednotky. Dále platí, že spřátelená jednotka může provést obsazení bránitelného terénního prvku namísto normálního přesunu, pokud se všechny modely z této jednotky nacházejí celou plochou do vzdálenosti 6" od tohoto terénního prvku a v něm se nenachází nepřátelská posádka. Jednotky tvořící posádku terénního prvku se odeberou z bojiště a má se za to, že jsou „uvnitř“ něj. Spřátelené jednotky musí nakládat s terénními prvky obsazenými nepřátelskou posádkou tak, jako by to byly nepřátelské modely.

Při útoku na jednotku tvořící posádku se od hodů na zásah odečítá 1 a k hodům na záchranu se přičítá 1. Při měření vzdálenosti a viditelnosti k nebo od modelů v této jednotce se měří od terénního prvku namísto konkrétních modelů.

17.2.2 ODPHOD Z POSÁDKY

Spřátelená jednotka tvořící posádku ji může **opustit** na konci vaší fáze přesunu. V takovém případě ji umístíte tak, aby se nacházela ve vzdálenosti od 6" od terénního prvku a dále než 3" od všech nepřátelských jednotek. Jednotka se nemůže v jednom tahu připojit k posádce a pak ji opustit.

17.2.3 DEMOLICE

Některá pravidla někdy umožňují **zdemolovat** bránitelný terénní prvek. Pokud je bránitelný terénní prvek zdemolován, všechny jednotky tvořící jeho posádku ho musí opustit a už ho nelze dále bránit. Pokud se v bránitelném prvku ve chvíli, kdy je zdemolován, nachází posádka, musíte hodit kostkou za každý její model. Výsledek 1 značí, že daný model je zničen. Přeživší modely z posádky se musí umístit tak, aby se nacházely ve vzdálenosti do 6" od terénního prvku a dále než 3" od všech nepřátelských jednotek.

18.0 CÍLOVÉ OBJEKTY

Bitvy se na bojišti vedou o klíčové lokace. Těmto lokacím se říká **cílové objekty** a každý z nich je obvykle označen **symbolem cílového objektu**.

18.1 SYMBOLY CÍLOVÝCH OBJEKTŮ

Bitvěvní plán používaný pro danou bitvu stanovuje či vysvětluje, jak rozmístit cílové objekty (viz 28.2.3). Při měření vzdálenosti k cílovému objektu či od něj vždy měřte k nebo od středu symbolu. Pokud je cílový objekt umístěn na hranici mezi dvěma teritorii, má se za to, že stojí na obou.

18.1.1 OVLÁDNUTÍ CÍLOVÉHO OBJEKTU

Po rozmístění armád, ale ještě před zahájením prvního bitevního kola každý hráč získá pod **kontrolu** všechny cílové objekty, které se nacházejí ve vzdálenosti do 6" od spřátelených modelů a dále než 6" od všech nepřátelských modelů. Na konci každého tahu (po fázi otřesu) dále musíte ověřit, zda jste pod kontrolu získali další cílové objekty. Za tím účelem spočítejte, kolik spřátelených modelů **vznáší nárok** na každý z cílových objektů (viz 18.1.2). Cílový objekt získáte pod kontrolu tehdy, když na něj vznáší nárok více spřátelených modelů než nepřátelských. Jakmile získáte cílový objekt pod kontrolu, zůstává pod vaší kontrolou do doby, než ho ovládne soupeř.

18.1.2 VZNESENÍ NÁROKU NA CÍLOVÝ OBJEKT

Aby mohl model vznést nárok na cílový objekt, musí se nacházet do 6" od něj. Pokud má spřátelená jednotka modely, které se nacházejí do 6" od dvou nebo více cílových objektů, musíte si vybrat jeden, na které budou modely této jednotky vznášet nárok. Není-li uvedeno jinak, platí pro účely vznášení nároků na objekty, že každá **NESTVŮRA** se počítá jako 5 modelů a každý model s hodnotou Životů 5 nebo více, který není **NESTVŮROU**, se počítá jako 2 modely.

18.2 OVLÁDNUTÍ TERÉNU

Bitvěvní plán vám někdy ukládá získat pod kontrolu jistý terénní prvek. Bránitelné terénní prvky jsou ovládané hráčem, který v nich má posádku. Pokud v bránitelném terénním prvku není žádná posádka, nespadá pod kontrolu ani jednoho hráče. Jiné typy terénních prvků se ovládají stejným způsobem jako cílový objekt (viz 18.1.1), ale s tím, že spřátelené modely se musí nacházet ve vzdálenosti do 3" od terénního prvku, na který chtějí vznést nárok, a nikoliv 6" od jeho středu.



Cílový objekt ovládají Stormcast Eternals. V tomto případě se počítají jako 12 modelů nacházejících se ve vzdálenosti 6" od cílového objektu, protože Lord-Celestant na Startrakovi se počítá jako 5 modelů a Knight-Arcanum se počítá jako 2 modely.



Symbol cílového objektu je prostě předmět, například mince nebo vhodná miniatura, který označuje místo cílového objektu na mapě. Symbol je možné odsunout na stranu, ale při měření vzdálenosti k němu nebo od něj je nutné stále používat jeho původní umístění.

Pokud nastane situace, že je objekt nutné umístit na terénní prvek, postaví se jeho symbol na daný terénní prvek tak, že zůstane ve vyžadované pozici v horizontální rovině a co nejbližší bojišti ve vertikální rovině. Pokud je například místo, kam máte umístit cílový objekt, obsazené víceposchoďovou zříceninou, je třeba symbol objektu postavit na její nejnižší poschodí.

*Pokud má model schopnost, která mu umožňuje počítat se při vznášení nároku na cílový objekt jako více než 1 model, musíte použít tuto schopnost. V tomto případě neplatí zmíněné výše pravidlo, že se **NESTVŮRA** počítá jako 5 modelů a modely, které nejsou **NESTVŮRA**, ale mají hodnotu Životů 5 nebo více, se počítají jako 2 modely.*

Zvláštní schopnost někdy může modelu, který není ČARODĚJ, umožnit pokus o seslání nebo rozvázání kouzla. Tyto modely tak mohou učinit pomocí následujících pravidel a efekt na ně mohou mít schopnosti, které upravují hody týkající se seslání a rozvazování kouzel, ale pro účely jiných pravidel se nepovažují za ČARODĚJE.

První věta kouzla vždy obsahuje požadavky na seslání kouzla. V určitých případech také zahrnuje dosah kouzla. Zbytek pravidla se týká jeho účinku.

Dosah kouzla se vždy měří od sesílajícího.

19.0 ČARODĚJOVÉ (WIZARDS)

Jednotka s klíčovým slovem **WIZARD** na válečném svitku je **ČARODĚJ**. Spřátelený **ČARODĚJ** může ve vaší hrdinské fázi **sesílat** kouzla, která **zná**, a **rozvazovat** kouzla během nepřátelské hrdinské fáze. Počet kouzel, která se můžete pokusit seslat či rozvázat pomocí **ČARODĚJE**, je uvedený na jeho válečném svitku (viz 22.0). Každý **ČARODĚJ** zná kouzla **Arcane Bolt** a **Mystic Shield** (viz 19.2). **ČARODĚJ** dále zná všechna kouzla uvedená na svém válečném svitku a na svitcích trvalých kouzel (viz 19.3) ve stejné armádě jako oni.

19.1 SESÍLÁNÍ KOUZEL

Ve své hrdinské fázi se můžete pomocí spřátelených **ČARODĚJŮ** **pokusit seslat** kouzla. V jedné hrdinské fázi nemůžete jedno kouzlo seslat více než jednou, a to ani s různými **ČARODĚJI**. Pokud se chcete pokusit seslat kouzlo, vyberte spřáteleného **ČARODĚJE**, oznamte, která kouzla se pokusíte seslat, a **hodte na seslání kouzla** pomocí 2D6. Pokud je výsledek hodu stejný jako nebo vyšší než **požadavek na seslání** kouzla, kouzlo bylo **úspěšně sesláno**.

19.1.1 SELHÁNÍ KOUZLA

Nemodifikovaný výsledek hodu 2 znamená, že kouzlo **selhalo**. Nedojde k jeho seslání a sesílající namísto toho utrpí smrtelná zranění ve výši D3 a nemůže v této hrdinské fázi seslat žádná další kouzla.

19.1.2 ROZVÁZÁNÍ KOUZEL

Pokud dojde k úspěšnému seslání kouzla, váš soupeř může vybrat jednoho ze svých **ČARODĚJŮ**, který se nachází ve vzdálenosti do 30" od sesílajícího, aby se pokusil kouzlo odrazit dřív, než se projeví jeho účinky. Abyste se mohli pokusit odrazit kouzlo, řekněte nejprve, který **ČARODĚJ** se o to pokusí. Potom hodte 2D6 **na odrazení kouzla**. Pokud je výsledek vyšší než hod na seslání, kouzlo je **odraženo** a jeho účinky se neprojeví. Počet kouzel, která se **ČARODĚJ** může pokusit odrazit, je uveden na jeho válečném svitku. Pro každé kouzlo je možné provést jen jeden pokus o jeho odrazení.

19.2 KOUZLA

Všechna kouzla mají uvedený **požadavek na seslání** a dále **účinek**. Kouzla dále mají svůj **dosah**. Na účinky kouzla se pro účely pravidel pohlíží jako na účinky schopnosti (viz 1.6).

Kouzelný blesk (Arcane Bolt): *Sesílající povolá kouli jiskřící energie, která se mu vznáší nad hlavou, a je připraven vrhnout ji po nepříteli.*

Kouzelný blesk má požadavek na seslání 5 a dosah 12". Pokud je kouzlo úspěšně sesláno, na začátku kterékoliv fáze před vaší příští hrdinskou fází vyberte 1 nepřátelskou jednotku nacházející se v dosahu kouzla, na kterou sesílající vidí. Tato jednotka utrpí 1 smrtelné zranění. Pokud se jednotka nachází v dosahu 3" od sesílajícího, utrpí D3 smrtelných zranění namísto 1.

Mystický štít (Mystic Shield): *Sesílatel vykouzlí štít mihotavé energie k ochraně své nebo svého spojence před zraněním.*

Mystický štít má požadavek na seslání 5 a dosah 12". V případě úspěšného seslání vyberte 1 spřátelenou jednotku nacházející se celou plochou v dosahu kouzla, na kterou sesílající vidí. Až do vaší další hrdinské fáze přičtete 1 ke všem hodům na záchranu při útocích mířících na tuto jednotku.

19.3 TRVALÁ KOUZLA

Trvalé kouzlo je magická entita, která je **povolána** na bojiště sesláním kouzla na jejím **svitku trvalého kouzla** (viz 24.0). Není-li uvedeno jinak, na trvalé kouzlo nelze zaútočit ani na něj použít schopnosti. Přes trvalé kouzlo se mohou přesouvat modely, jako kdyby se na daném místě nic nenacházelo, ale na místě trvalého kouzla nelze přesun dokončit.

19.3.1 VYVOLÁNÍ TRVALÝCH KOUZEL

Během své hrdinské fáze se může každý váš **ČARODĚJ** pokusit **vyvolat** 1 trvalé kouzlo. Pokud je kouzlo použité k vyvolání trvalého kouzla úspěšně sesláno a neodraženo, objeví se trvalé kouzlo na bojišti podle popisu uvedeného ve válečném svitku tohoto kouzla. Pokud v umístění kouzla na bojiště brání jakékoliv omezení, je pokus o seslání kouzla neúspěšný.

19.3.2 ROZPTÝLENÍ TRVALÝCH KOUZEL

Na začátku hrdinské fáze se může každý hráč pomocí každého spřáteleného **ČARODĚJE** a **KNĚZE** pokusit **rozptýlit** 1 trvalé kouzlo. Hráč, který je na tahu, nejprve provede všechny své pokusy o rozptýlení. Pokud se o rozptýlení trvalého kouzla pokusí **ČARODĚJ**, sníží se mu v dané hrdinské fázi počet pokusů o seslání nebo odražení kouzla o 1. Pokud se o rozptýlení trvalého kouzla pokusí **KNĚZ**, sníží se mu v dané hrdinské fázi počet modliteb, které může vylovit, o 1. Jeden hráč se nemůže pokusit o rozptýlení konkrétního trvalého kouzla více než jednou za fázi.

Pokud se chcete pokusit o rozptýlení kouzla, vyberte jedno, které je v dosahu 30" spřáteleného **ČARODĚJE** nebo **KNĚZE**, který na něj zároveň vidí. Potom hodte 2D6 **na rozptýlení kouzla**. Pokud je výsledek hodů vyšší než požadavek na seslání tohoto trvalého kouzla, je **rozptýleno** a odebere se ze hry. V tahu, kdy bylo odebráno, nelze toto trvalé kouzlo znovu vyvolat.

19.3.3 ODEBRÁNÍ TRVALÝCH KOUZEL

Trvalé kouzlo zůstává ve hře, dokud není odebráno. Trvalé kouzlo se odebere ze hry, pokud:

- dojde k jeho rozptýlení,
- se po přesunu dotkne okraje bojiště,
- se k jeho odebrání použije konkrétní metoda uvedená na jeho válečném svitku.

19.4 JEDNOTKY ČARODĚJŮ

ČARODĚJOVÉ (Wizards) jsou obvykle jednotky sestávající z jednoho modelu. Pokud má jednotka s klíčovým slovem **ČARODĚJ** více než 1 model, počítá se pro potřeby pravidel jako jeden **ČARODĚJ** vy musíte z jednotky vybrat jeden model, který bude sesílat nebo odrážet kouzla, a to před tím, než se o tuto akci pokusíte. Pro potřeby určení dosahu a viditelnosti použijte právě tento model.

Bitevní balíček, který používáte, vám řekne, zda můžete do své armády zahrnout trvalá kouzla. Trvalá kouzla zahrnutá do vaší armády se umísťují až jejich vyvoláním.

V jednom tahu můžete s jedním ČARODĚJEM vyvolat jen jedno trvalé kouzlo, i když má povoleno v hrdinské fázi více pokusů o seslání kouzla.

Kouzlo používané k vyvolání trvalých kouzel se pro potřeby pravidel považuje za kouzlo. Počítá se proto mezi kouzla, která se může ČARODĚJ pokusit seslat ve vaší hrdinské fázi.

Je-li trvalé kouzlo odebráno ze hry, je možné ho vyvolat znovu tak, že se kouzlo uvedené na jeho svitku úspěšně sešle v jiné hrdinské fázi (nelze ho znovu umístit ve stejné fázi, kdy bylo odebráno).

Vzdálenost, o kterou se může přesunout dravé trvalé kouzlo, je uvedena v jeho svitku. Některá dravá kouzla mohou létat. Tato skutečnost je také uvedena v jejich svitku. Není-li uvedeno jinak, pohybují se trvalá kouzla stejným způsobem jako modely.

19.5 DRAVÁ TRVALÁ KOUZLA

Trvalá kouzla obvykle bývají nepohyblivá a po vyvolání zůstávají na svém místě. Některá se ale mohou po bojišti pohybovat. Taková jsou na svém svitku označena jako **dravá trvalá kouzla**. Dravá trvalá kouzla se pohybují na konci hrdinské fáze. Pokud má některý z hráčů schopnosti, které se používají na konci hrdinské fáze, je třeba je použít až poté, co se přesunou všechna dravá trvalá kouzla.

19.5.1 OVLÁDÁNÍ DRAVÝCH TRVALÝCH KOUZEL

Než dojde k přesunu dravých trvalých kouzel, je třeba určit, která jsou **pod kontrolou** a která jsou **divoká**. Dravé trvalé kouzlo nacházející se v dosahu 30" do modelu, který ho vyvolal je pod jeho kontrolou. **ČARODĚJ** může v jedné hrdinské fázi ovládat 1 dravé trvalé kouzlo. Pokud existuje více dravých trvalých kouzel, která by spřátelený **ČARODĚJ** mohl ovládat, musíte zvolit jedno z nich. Dravá trvalá kouzla, která nejsou pod ničí kontrolou, jsou divoká.

19.5.2 PŘESUN DRAVÝCH TRVALÝCH KOUZEL

Jakmile je rozhodnuto o to, která dravá trvalá kouzla jsou pod kontrolou, přistoupí hráč na tahu k přesunu všech dravých trvalých kouzel ovládaných jeho spřátelenými **ČARODĚJI**. Soupeř poté učiní totéž. Po přesunutí všech ovládaných dravých trvalých kouzel se hráči střídají při výběru vždy jednoho divokého trvalého kouzla, které následně přesunou, počínaje hráčem na tahu, a to do doby, než jsou přesunuta všechna divoká trvalá kouzla. Pokud jsou na bojišti divoká trvalá kouzla, která se ještě nepřesunula, musí si hráč jedno z nich vybrat, a zároveň platí, že nemůže pohnout kouzlem, které už se v této fázi přesunulo.

Jakmile si hráč vybere dravé trvalé kouzlo k přesunu, je až do začátku další hrdinské fáze považován za jeho ovládajícího hráče. Všechna ostatní trvalá kouzla jsou pod kontrolou hráče, který je vyvolal.

20.0 KNĚŽÍ (PRIESTS)

Jednotka s klíčovým slovem **PRIEST** na svitku se považuje za **KNĚZE**. Každý spřátelený **KNĚZ** může ve vaší hrdinské fázi **pronést** 1 modlitbu, kterou **zná**. Všichni **KNĚŽÍ** znají modlitby **Požehnání** (Bless) a **Sražení** (Smite). **KNĚZ** dále zná modlitby uvedené na svém válečném svitku a na povolávacích svitcích zříděl (viz 20.3) jeho armády.

20.1 PRONÁŠENÍ MODLITEB

Ve své hrdinské fázi můžete s pomocí spřátelených **KNĚŽÍ** **pronášet** modlitby. V jedné hrdinské fázi nemůžete jednu modlitbu pronést více než jednou, a to ani s různými **KNĚZI**. Pokud chcete pronést modlitbu, vyberte spřáteleného **KNĚZE**, oznamte, kterou z modliteb, které zná, pronese, a hoďte kostkou **na pronesení modlitby**. Pokud je výsledek hodu stejný jako nebo vyšší než **požadavek na vyslyšení**, modlitba je **vyslyšena**.

20.1.1 BOŽSKÝ HNĚV

Pokud je neupravený výsledek hodu na pronesení modlitby 1, na **KNĚZE** pronášejícího modlitbu se snese **božský hněv**. Modlitba není vyslyšena a **KNĚZ** utrpí 1 smrtelné zranění.

20.2 MODLITBY (PRAYERS)

Všechny modlitby mají **požadavek na vyslyšení** a dále svůj **účinek**. Modlitba dále může mít svůj **dosah**. Na účinky modlitby se pro účely pravidel pohlíží jako na účinky schopnosti (viz 1.6).

Požehnání (Bless): *Kněz se obrátí na bohy, aby chránili své věřící.*

Požehnání má požadavek na vyslyšení 4 a dosah 12". V případě úspěšného vyslyšení vyberte 1 spřátelenou jednotku nacházející se celou plochou v dosahu kouzla, na kterou sesílající vidí. Až do začátku další hrdinské fáze bude mít tato jednotka bariéru 6+.

Sražení (Smite): *Kněží se obrátí na bohy, aby potrestali nevěřícího.*

Sražení má požadavek na vyslyšení 2 a dosah 48". Pokud je vyslyšena, vyberte 1 nepřátelského **KNĚZE** v dosahu, kterého sesílající vidí. Tento nepřátelský **KNĚZ** utrpí 1 smrtelné zranění. Je-li hod na pronesení modlitby 6 nebo vyšší, utrpí nepřátelský **KNĚZ** smrtelná zranění ve výši D3 a nikoliv 1.

20.3 ZŘÍDLA (INVOCATION)

Zřídlo je božská energie přítomná na bojišti a **povolána** pronesením modlitby uvedené na jejím **povolávacím svitku** (viz 24.0). Není-li uvedeno jinak, na zřídla nelze zaútočit ani na ně použít schopnosti. Přes zřídla se mohou přesouvat modely, jako kdyby se na daném místě nic nenacházelo, ale na místě zřídla nelze přesun dokončit. Zařikání jsou pod kontrolou hráče, který je povolal.

20.3.1 POVOLÁNÍ ZŘÍDLA

Během své hrdinské fáze se může každý váš **KNĚZ** pokusit **povolat** 1 zřídlo. Když je modlitba použitá k povolání zřídla vyslyšena, umístí se zřídlo na bojiště dle popisu v jeho svitku. Pokud v umístění zřídla brání jakékoliv omezení, modlitba není vyslyšena.

20.3.2 ZAPUZENÍ ZŘÍDLA

Na začátku své hrdinské fáze se můžete s každým spřáteleným **KNĚZEM** namísto pronášení modlitby pokusit **zapudit** 1 zřídlo. Jeden hráč se nemůže pokusit o zapuzení konkrétního zřídla více než jednou za fázi.

Pokud se chcete pokusit o zapuzení zřídla, vyberte 1 zřídlo v dosahu 48" od spřáteleného **KNĚZE**, který toto zřídlo vidí. Poté hodte kostkou **na zapuzení**. Pokud je výsledek hodu vyšší než požadavek na vyslyšení tohoto zřídla, je **zapuzeno** a odebere se ze hry. V tahu, kdy bylo odebráno, nelze toto zřídlo znovu povolat.

20.3.3 ODEBRÁNÍ ZŘÍDLA

Zřídlo zůstává ve hře, dokud není odebráno. Zřídlo se odebere ze hry, pokud:

- je zapuzeno,
- se po přesunu dotkne okraje bojiště,
- se k jeho odebrání ze hry použije metoda uvedená na svitku zřídla nebo věrnostní schopnost.

Dosah modlitby se vždy měří od sesílajícího.

KNĚŽÍ se mohou pokusit rozptýlit trvalá kouzla a zapudit zřídla, ale ČARODĚJOVÉ mohou pouze rozptýlit trvalá kouzla.

Protože nemůžete jedno nestvůrné běsnění spustit v jedné fázi více než jednou, znamená to, že během fáze můžete použít maximálně 4 nestvůrná běsnění (pokud tedy máte ve své armádě dostatek Nestvůr).

21.0 NESTVŮRY

Jednotka s klíčovým slovem **MONSTER** na válečném svitku je **NESTVŮRA**.

21.1 NESTVŮRNÉ BĚSNĚNÍ

Na konci fáze výpadu může každý hráč s každou spřátelenou **NESTVŮROU** spustit 1 **nestvůrné běsnění** z tabulky níže. Hráč na tahu nejprve použije všechna svoje nestvůrná běsnění. Jeden hráč nemůže jedno nestvůrné běsnění provést více než jednou v jedné fázi. Na efekty nestvůrného běsnění se pro účely pravidel pohlíží jako na efekty schopnosti (viz 1.6).

NESTVŮRNÁ BĚSNĚNÍ



Řev (Roar): Vyberte 1 nepřítele v dosahu 3" od tohoto modelu a hoďte kostkou. Hod 3+ znamená, že tato jednotka nemůže v následující bojové fázi vydávat ani obdržet rozkazy.



Dusot (Stomp): Vyberte 1 nepřítele, který se nachází v dosahu 3" od tohoto modelu a není **NESTVŮRA**, a hoďte kostkou. Hod 2+ znamená, že tato jednotka utrpí D3 smrtelných zranění.



Souboj titánů (Titanic Duel): Vyberte 1 nepřátelskou **NESTVŮRU** v dosahu 3" od tohoto modelu. Při útocích tohoto modelu na tuto nepřátelskou **NESTVŮRU** přidávejte až do konce následující bojové fáze 1 k hodům na zásah.



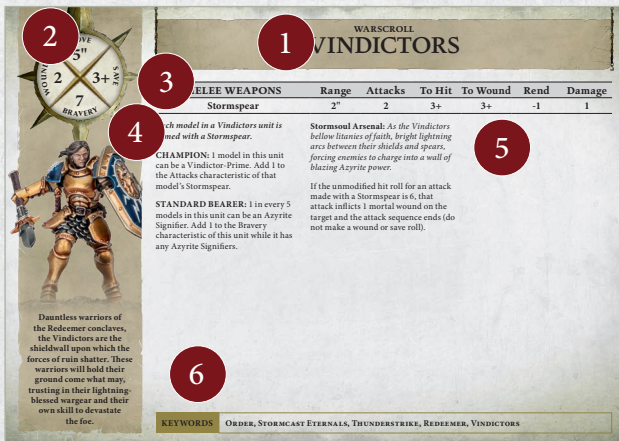
Rozdrcení na prach (Smash To Rubble): Vyberte 1 armádní terénní prvek nebo bránitelný terénní prvek v dosahu 3" od tohoto modelu a hoďte kostkou. Hod 3+ znamená, že v případě bránitelného terénního prvku dojde k jeho zdemolování (viz 17.2.3) a v případě armádního terénního prvku nelze až do konce bitvy používat terénní pravidla uvedená na jeho svitku.



Pravidla nestvůrného běsnění odrážejí fakt, že hmotnost a velikost některých tvorů je sama o sobě zbraní. Pokud tento Bastiladon vtrhne mezi Ungory, některé dozajista údupe!

22.0 VÁLEČNÉ SVITKY (WARSCROLLS)

Každá sada miniatur Citadel Miniatures z kolekce Warhammer Age of Sigmar má svůj vlastní **válečný svitek**, který vám poskytne všechny informace potřebné k zapojení těchto miniatur do hry.



22.1 NÁZEV A TYP

V horní části svitku je uveden **název**, který je shodný s názvem modelů tvořících jednotku. O jednotkách, které používají stejný svitek, říkáme, že jsou stejného **typu**.

22.2 VLASTNOSTI

Na svitcích je uvedena řada **vlastností**, ke kterým odkazují pravidla a které určují, jak přesně se model zapojuje do hry.

22.2.1 MODIFIKÁTORY VLASTNOSTÍ

Modifikátor nikdy nesníží hodnotu vlastnosti pod 0.

22.2.2 MODIFIKÁTORY KRVÁCENÍ

Zatímco většina modifikátorů vlastnost snižuje nebo zvyšuje o určité číslo, hodnota vlastnosti Krvácení se **vylepšuje** nebo **zhoršuje**. Modifikátory nikdy nemohou upravit vlastnost krvácení na úroveň horší než -.

22.2.3 HODNOTA ZÁCHRANY „-“

Pokud je u Záchrany uvedena hodnota -, znamená to že při hodu na záchranu u dané jednotky musíte hodit 7 a více. Většinou je to nemožné, takže hod je možné vynechat, ale někdy se na tuto hodnotu můžete dostat díky modifikátorům a v takových případech se o hod na záchranu můžete pokusit.

22.2.4 NÁHODNÉ VLASTNOSTI

Vlastnosti Pohyb, Dosah, Útoky nebo Poškození mají někdy na svitku namísto konkrétního čísla uvedenou **náhodnou hodnotu**. V těchto situacích se hodnota vlastnosti určuje až ve chvíli, kdy ji potřebujete použít, dle instrukcí níže. Pokud je náhodná vlastnost upravena modifikátorem, stanovte nejprve hodnotu náhodné vlastnosti a teprve poté ji upravte modifikátorem.

Náhodný Pohyb: Potřebujete-li u jednotky zjistit hodnotu náhodné vlastnosti Pohybu, učinite tak pomocí hodu kostkou dle popisu uvedeného na svitku. Hodnota Pohybu pro všechny modely dané jednotky se až do konce fáze rovná výsledku hodu.

Kdykoliv vydáme novou verzi některého z válečných svitků, platí, že nová verze nahrazuje předešlé verze se starším nebo žádným datem vydání.

1. Název
2. Hodnota (model)
3. Hodnota (zbraně)
4. Popis
5. Schopnosti
6. Klíčová slova

Pokud je u vlastnosti uvedeno „viz níže“, obsahuje svitek dodatečnou informaci o tom, jak hodnotu vlastnosti určit nebo co použít místo ní.

Příklad: Hodnota Krvácení -1 vylepšená o 1 se mění na -2. Hodnota Krvácení -1 zhoršená o 1 se mění na -.

Nejprve se započítávají modifikátory násobení či dělení a poté přičítání a odečítání.

Příklad: Hodnota Pohybu jednotky může být 2D6 a hodnota Poškození zbraně může být D3.

Pokud provádíte více útoků s náhodnou hodnotou Útoků nebo Poškození, určete tyto hodnoty pro každou zbraň zvlášť.

Velicí modely musejí být zastoupeny příslušnými miniatuрами Citadel. Má se za to, že tyto modely jsou vyzbrojeny stejnými zbraněmi jako ostatní modely v jejich jednotce, i když tyto zbraně nejsou na miniatuře vyobrazené.

Utrpěná zranění	Pohyb
0-4	12"
5-8	11"
9-12	10"
13-16+	8"

Náhodný dosah: Potřebujete-li u jednotky zjistit hodnotu náhodné vlastnosti Dosahu jí používané zbraně, učiňte tak pomocí hodu kostkou dle popisu uvedeného na svitku. Výsledek hodu určí hodnotu Dosahu všech zbraní tohoto typu používaných všemi modely v této jednotce v dané fázi.

Náhodné Útoky nebo Poškození: Potřebujete-li u útočící jednotky zjistit hodnotu náhodné vlastnosti Útoků nebo Poškození jí používané zbraně, učiňte tak pomocí hodu kostkou dle popisu uvedeného na svitku. Výsledek hodu určí hodnotu vlastnosti *pro potřeby tohoto útoku*. Potřebujete-li znát náhodnou hodnotu Útoků nebo Poškození zbraně v jiné situaci než během útoku, počítejte s hodnotou 1.

22.3 POPIS

Na všech válečných svitcích najdete **popis** s informací o tom, kterými zbraněmi jsou modely v jednotce vyzbrojeni. Mohou tam být i jiné důležité podrobnosti, např. že jednotka je **ČARODĚJ**.

22.3.1 JÍZDNÍ PROSTŘEDKY, SPOLEČNÍCI A DOPROVOD

V popisu svitku může být uvedeno, zda modely v jednotce mají **jízdní prostředky**, **společníky** nebo **doprovod**. Když model zaútočí, má se za to, že útočí i jeho jízdní prostředek, společníci a doprovod. Dojde-li k odebrání modelu ze hry, je odebrán i jízdní prostředek, společníci a doprovod. Pro účely pravidel se se společníky a doprovodem zachází stejně jako s jízdními prostředky.

22.3.2 VELÍČÍ MODELŮ

Některé jednotky mohou obsahovat jmenovitě zmíněné **šampióny**, **vlajkonoše** nebo **hudebníky**. Ti spadají do kategorie **velitelských modelů** a svitek může obsahovat vylepšení, která se vztahují pouze na ně, nebo schopnosti, které jsou k dispozici jen v případě, že se tyto modely v jednotce nacházejí.

22.3.3 ZBRAŇOVÉ VARIANTY A VYLEPŠENÍ ZBRANÍ

Mnoho svitků obsahuje **zbraňové varianty** nebo **vylepšení**, která může používat vždy „každý x. model“. V takovém případě platí, že pokud má jednotka méně než x modelů, nelze tuto zbraň nebo vylepšení použít.

22.4 SCHOPNOSTI

Většina svitků obsahuje jednu nebo víc **schopností** (viz 1.6). Pokud je jednotka součástí vaší armády, musíte použít pravidla na jejím svitku. Sekce schopností obsahuje také informace o velitelských schopnostech nebo kouzlech, která jsou jednotce dostupná.

22.5 TABULKY POŠKOZENÍ

Na některých svitcích najdete **tabulku poškození**, která se používá k určení jedné nebo více hodnot daného modelu, např. jeho vlastností a používaných zbraní nebo hodnot schopností. Hledanou hodnotu modelu najdete v tabulce podle aktuálně přiřazených zranění.

22.6 KLÍČOVÁ SLOVA

Každý svitek obsahuje seznam **klíčových slov**, která se vztahují na jednotku popsanou na svitku a na všechny její modely (viz 1.3.2). Někdy můžete klíčové slovo přiřadit jednotce v bitvě. V takovém případě se s touto jednotkou zachází tak, jako by dané klíčové slovo měla na svém svitku po celou dobu bitvy.

23.0 VÁLEČNÉ SVITKY ARMÁDNÍHO TERÉNU

Informace potřebné k použití armádního terénního prvku najdete na **svitku armádního terénu**.

23.1 NÁZEV

Každý armádní terénní prvek má v horní části **název**, které se shodují s názvem krajinného dílu nebo kombinace krajinných dílů, které tento terénní prvek představují.

23.2 UMÍSTĚNÍ

Všechny svitky armádních terénních prvků obsahují instrukce k jejich **umístění**. Dozvíte se v nich, zda se terénní prvek skládá z jednoho nebo více krajinných dílů a jak ho umístit na bojiště. Instrukce k umístění mohou zahrnovat i jiné důležité pokyny ohledně používání terénního prvku ve hře.

23.3 KRAJINNÁ PRAVIDLA

Svitky armádních terénních prvků obsahují seznam **krajinných pravidel**, která se na daný prvek vztahují. Na efekty krajinného pravidla se pro účely pravidel pohlíží jako na efekty schopnosti (viz 1.6).

24.0 SVITKY TRVALÝCH KOUZEL A ZŘÍDEL

Informace potřebné k použití trvalého kouzla jsou k nalezení na jeho **svitku trvalého kouzla**. Obdobně platí, že informace potřebné k použití zřídla v bitvě se nacházejí na **svitku zřídla**.

24.1 NÁZEV

V horní části každého svitku trvalého kouzla nebo zřídla je **název**, který se shoduje s názvem miniaturny nebo kombinace miniatur, která dané trvalé kouzlo nebo zřídlo představují.

24.2 ČÁSTI

Zde se dozvíte, zda se trvalé kouzlo nebo zřídlo skládá z jedné nebo více **částí**. Každá část má svůj vlastní podstavec a všechny části pohromadě se považují za jedno trvalé kouzlo nebo zřídlo. Na svitku je vysvětleno, jak se jednotlivé části rozmísťují.

24.3 POVOLÁNÍ

Tato položka na svitku uvádí, které kouzlo nebo modlitba se používá k povolání trvalého kouzla nebo zřídla.

24.4 SCHOPNOSTI

Válečné svitky trvalých kouzel a zřídla obsahují **schopnosti**, které se k nim vztahují.



1. Název
2. Umístění
3. Krajinná pravidla



1. Název
2. Části
3. Povolání
4. Schopnosti

Efekty schopností trvalých kouzel nebo zřídla nejsou totožné s efekty kouzel a modliteb. Dovednosti, které umožňují jednotce ignorovat efekty kouzel nebo modliteb, na ně tedy nebudou fungovat. Artefakt moci, který například umožňuje svému nositeli ignorovat efekty kouzel, mu zároveň neumožňuje ignorovat efekty schopností trvalých kouzel.

Kdykoliv vydáme novou verzi některého z bitevních profilů, platí, že nová verze nahrazuje předešlé verze se starším nebo žádným datem vydání.

1. Frakce
2. Typ
3. Velikost jednotky
4. Body
5. Role na bojišti
6. Poznámky

Bitevní profil Liberátorů najdete v tabulce frakce Stormcast Eternals.

Pokud má jednotka během bitvy svou maximální velikost, nelze do ní přidávat další modely. Jakékoliv přidané modely by byly ihned odebrány ze hry.

25.0 ŘÁDNÉ BITEVNÍ PROFILY (PITCHED BATTLE PROFILES)

Každá jednotka ve hře Warhammer Age of Sigmar má svůj **řádný bitevní profil** (Pitched Battle profile). Všechny tyto profily naleznete v nejnovější příručce „Pitched Battle Profiles“ a každá bitevní kniha obsahuje profily všech používaných jednotek. Bitevní profily budete potřebovat při výběru své armády (viz 1.4).

1 STORMCAST ETERNALS					
WARSCROLL	2	3	4	5	6
	UNIT SIZE	POINTS	BATTLEFIELD ROLE	NOTES	
Vindictors	5	140	Battleline		
Yndrasta, the Celestial Spear	1	300	Leader	Single, Unique	
Knight-Arcanum	1	150	Leader	Single	
Knight-Vexillor with Banner of Apotheosis	1	125	Leader	Single	
Lord-Imperatant	1	160	Leader	Single	
Annihilators	3	190			
Praetors	3	155			

25.1 FRAKCE

Bitevní profily jsou uvedeny v tabulkách, přičemž každá obsahuje profily jedné **frakce** (viz 1.1).

25.2 TYP

První položkou v bitevním profilu je **typ** jednotky (viz 22.1).

25.3 VELIKOST JEDNOTKY

Tyto údaje stanoví minimální počet modelů v dané jednotce. Když si nějakou jednotku vyberete do své armády, musí mít obsahovat přesně minimální počet modelů, s výjimkou případů, kdy je povolena jednotka **nekompletní** nebo **posílená** (viz níže).

25.3.1 NEKOMPLETNÍ JEDNOTKY

Nekompletní jednotka je taková, která méně modelů než je stanovený minimální počet.

25.3.2 POSÍLENÉ JEDNOTKY

Posílená jednotka má dvakrát více modelů než je stanovený minimální počet. Pokud můžete do armády zařadit posílené jednotky, můžete jednotky posílit armádní rolí bitevní linie dvakrát. Jednotka, která je **dvakrát posílená**, má třikrát více modelů než je minimální velikost a pro účely kalkulace, kolik posílených jednotek můžete mít ve své armádě, se počítá jako 2 posílené jednotky. Pokud je v popisu jednotky uvedeno, že je tvořena jedním modelem, nelze ji posílit.

25.4 BODOVÁ HODNOTA

Tato položka stanoví **bodovou hodnotu** jednotky. Body v některých bitevních balíčcích slouží pro vybírání armády. V balíčku je například stanoveno, že do své armády můžete zařadit jednotky v celkové hodnotě 1000 bodů.

Je-li u jednotky uvedena její konkrétní hodnota, můžete za si za tento počet bodů do armády vybrat jednu jednotku tohoto typu, s případnými volitelnými vylepšeními, na které má jednotka nárok a které si přejete použít. Pokud si vyberete posílenou jednotku, zdvojnásobte její bodovou hodnotu. Pokud si vyberete dvakrát posílenou jednotku, ztrojnásobte její bodovou hodnotu. Pokud si vyberete nekompletní jednotku, bude vás její zařazení do armády stát stejný počet bodů, jako kdyby měla minimální počet modelů.

25.5 BITEVNÍ ROLE

Některým jednotkám je přiřazena **bitevní role** a je také uvedena v jejich řádném bitevním profilu. Může se stát, že v rámci bitevního balíčku nebo plánu bude počet jednotek s bitevní rolí, které si můžete vzít do armády, omezen, nebo naopak bude požadována jednotka s konkrétní bitevní rolí. Může být například řečeno, že musíte mít alespoň jednu jednotku s bitevní rolí Vůdce (Leader) a ne více než 3 jednotky s bitevní rolí Behemoth.

25.5.1 PODMÍNĚNÉ BITEVNÍ ROLE

Dle poznámek v příslušném sloupci v řádném bitevním profilu někdy budete muset při splnění určitých podmínek změnit bitevní roli jednotek specifického typu. Pokud si například určitý model vyberete za svého generála, bitevní role některých jednotek se změní na Battleline. V takovém případě a není-li stanoveno jinak jednotka přijde o všechny bitevní role vyjmenované ve sloupci Bitevní role ve svém řádném bitevním profilu a zůstane jí jen bitevní role uvedená ve sloupci Poznámky.

Jednotka, která vykonává podmíněnou bitevní roli, ji vykonává po celou dobu bitvy, i když se podmínky, za kterých jí tato bitevní role byla přidělena, během bitvy změní (například když dojde k zabití vašeho generála).

25.6 POZNÁMKY

Tato položka obsahuje jakákoliv dodatečná speciální pravidla, která se na jednotku používají tento řádný bitevní profil vztahují.

25.6.1 UNIKÁTNÍ A JEDNOČLENNÉ JEDNOTKY

Je-li v poznámkách v řádném bitevním profilu uvedeno, že je tato jednotka **Unikátní** (Unique), znamená tom že v armádě můžete mít maximálně 1 jednotku tohoto typu. Je-li tam uvedeno, že je **JednočleNNá** (Single), takovou jednotku nelze posílit.

25.7 TERÉN, TRVALÁ KOUZLA A ZŘÍDLA

Tabulka řádných bitevních profilů dané frakce zahrnuje i armádní terén, trvalá kouzla a zřídla příslušející této frakci (pokud existují).

25.8 SPOJENCI

Pod tabulkou řádných bitevních profilů frakce najdete seznam **spojenců** dané frakce, které lze zařadit do armády (viz 27.1). Seznam spojenců uvádí podrobnosti týkající se toho, z jakých frakcí můžete spojence povolát, a další související informace. Spojenecké jednotky se nemohou stát generály.

Příklad: Jednotka Royal Terrorghelists v armádě Flesh-eater Courts z podfrakce Gristlegore přijme bitevní roli Battleline. Ztratí tak bitevní roli Behemoth, uvedenou ve sloupci Bitevní role v jejím bitevním profilu.

Kdykoliv vydáme novou verzi některého z válečných praporů, platí, že nová verze nahrazuje předešlé verze se starším nebo žádným datem vydání.

1. Název
2. Organizace
3. Ikona jednotky
4. Dovednost
5. Ikona schopnosti

Jednotka může obvykle patřit jen k jednomu praporu. Některé velké prapory ale mohou zahrnovat i jiné, menší prapory. V takovém případě může jednotka spadat současně pod dva prapory.

Jediné prapory, které mohou používat jednorázové rozmístění, jsou základní prapory s ikonou Sjednocený (Unified).

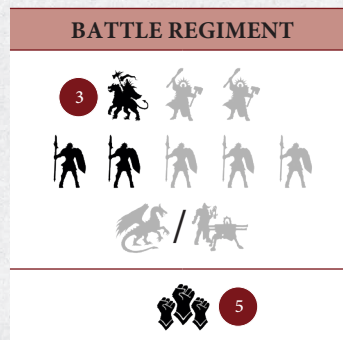
26.0 PRAPORY

Praporem se rozumí formace konkrétních jednotek. Tyto formace vám propůjčí přístup k dodatečným schopnostem. Prapory se vyskytují ve dvou typech: **prapory válečných svitků** a **základní prapory**. Používaný bitevní balíček stanoví, zda smíte používat prapory a kterého typu. Prapory se vybírají poté, co si vyberete jednotky do armády.

Prapor válečného svitku



Základní prapor



26.1 ORGANIZACE

Každý prapor je tvořen jednotkami z vaší armády a do armády ho můžete zařadit jen tehdy, když jsou příslušné jednotky z vaší armády dostupné. V sekci **organizace** jsou sepsány jednotky, které mohou nebo musí být do praporu zařazeny.

V případě praporu válečného svitku jsou jednotky seřazeny podle typu nebo klíčového slova. Tak například „1 jednotka Liberators“ znamená jednotku, která používá válečný svitek Liberators, zatímco „1 jednotka typu PALADIN“ znamená jednotku, která má na svitku klíčové slovo **PALADIN**.

V základním praporu jsou jednotky uvedeny podle **ikon jednotek**. V legendě vpravo zjistíte, které jednotky jsou zastoupeny kterými ikonami. Jednotky, které musí být do praporu zařazeny, mají ikonu **povinných** jednotek, zatímco jednotky, které mohou být zařazeny, mají ikonu **volitelných** jednotek.

26.2 SCHOPNOSTI PRAPORŮ

Každý prapor má jednu nebo více **schopností praporu**. Schopnosti praporu se používají stejným způsobem jako schopnosti na svitku (viz 1.6).

Schopnosti praporu válečného svitku jsou uvedeny na jeho svitku. Schopnosti základního praporu jsou seřazeny podle **ikon schopností praporu**. Legenda vpravo uvádí seznam schopností a jejich příslušných ikon. Pokud jsou ikony schopností odděleny symbolem /, musíte si vybrat, kterými z nich bude váš prapor disponovat, už při výběru armády.

26.2.1 JEDNORÁZOVÉ UMÍSTĚNÍ

Pokud má základní prapor ikonu **Sjednocený** (Unified – viz vpravo), potom při umísťování na bojiště postupujete tak, že jakmile umístíte první jednotku z tohoto praporu, musíte poté umístit jednu po druhé **všechny** jeho ostatní jednotky, a teprve když jsou umístěny všechny, můžete přistoupit k umísťování jednotek mimo prapor. Dále platí, že pokud pravidla pro přípravu bitvy stanoví, že se hráči při umísťování jednotek střídají, musíte po umístění první jednotky z praporu umístit postupně i **všechny** jeho ostatní jednotky, a teprve poté může s umísťováním pokračovat soupeř.

26.3 ZÁKLADNÍ PRAPORY

Pokud vám bitevní balíček povoluje používat základní prapory, můžete do své armády zahrnout kterýkoliv z následujících praporů.

WARLORD	BATTLE REGIMENT	GRAND BATTERY
VANGUARD	LINEBREAKER	COMMAND ENTOURAGE

IKONY JEDNOTKY

(Povinná/volitelná)

- Velitel:** Vůdce
- Druhý velitel:** Vůdce s hodnotou Životů nižší než 10
- Vojsko:** Jednotka, která není vůdce, dělostřelectvo ani behemoth
- Dělostřelectvo:** Dělostřelectvo
- Nestvůra:** Behemoth, který není vůdce

IKONY SCHOPNOSTÍ PRAPORU

Sjednocený: Jednorázové rozmístění (viz 26.2.1).

- Expert:** Jednou za bitvu může jedna jednotka z tohoto praporu obdržet rozkaz Totální útok nebo Totální obrana, aniž by bylo třeba rozkaz vydat a utratit za něj velitelský bod.
- Velkolepý:** Při výběru posílení armády (viz 27.3), máte k dispozici jedno posílení navíc.
- Zabijáci:** Jednou za bitvu může jedna jednotka z tohoto praporu obdržet rozkaz Totální útok nebo Pravé peklo, aniž by bylo třeba rozkaz vydat a utratit za něj velitelský bod.
- Stratégové:** Jednou za bitvu, když na začátku hrdinské fáze obdržíte své velitelské body, získáte 1 velitelský bod navíc.
- Rychlý:** Jednou za bitvu může jedna jednotka z tohoto praporu obdržet rozkaz Sprint nebo Kupředu k vítězství, aniž by bylo třeba rozkaz vydat a utratit za něj velitelský bod.

Armáda složená ze dvou nebo více frakcí (nepočítaje spojence) nemůže, není-li stanoveno jinak, používat spojenecké schopnosti.

Pokud všechny jednotky ve vaší armádě náležejí k frakci Stormcast Eternals, pak se jedná o armádu Stormcast Eternals. Obdobně, Pokud všechny jednotky ve vaší armádě náležejí k frakci Ossiarch Bonereapers, pak se jedná o armádu Ossiarch Bonereapers, a tak dále.

Pokud si do armády vyberete podfrakci, vaše armáda přesto patří k frakci, k níž patří i tato podfrakce. Pokud si například do armády vyberete podfrakci Hammers of Sigmar, vaše armáda je známá jako armáda Stormcast Eternals i Hammers of Sigmar.

Pokud vás pravidlo přinutí dát posílení Unikátní jednotce, tato jednotka ho během bitvy nemůže používat a nemá tak žádný efekt.

27.0 SPOJENECKÉ SCHOPNOSTI (ALLEGIANCE ABILITIES)

Pokud všechny jednotky vaší armády náležejí do jedné frakce, můžete používat **spojenecké schopnosti** této frakce. Spojenecké schopnosti se dělí do dvou typů: **bojové zvyky** a **posílení**. Spojenecké schopnosti jsou zahrnuty do bitevních knih vydaných pro Warhammer Age of Sigmar a seznam **univerzálních posílení** použitelných pro všechny armády naleznete v oddíle 27.5.

27.1 SPOJENECKÉ JEDNOTKY

Jedna za čtyř jednotek ve vaší armádě může být tvořena spojenci (viz 25.8). Spojenecké jednotky se při určování, zda je armáda tvořena jednotkami z jedné nebo více frakcí, nepočítají.

27.2 BITEVNÍ ZVYKY

Většina **bojových zvyků** má charakter schopností používaných všemi nebo vybranými jednotkami v armádě. Mnoho bojových zvyků má ale další efekty, například mění způsob, jakým si hráč vybírá armádu, nebo mu umožňuje povolát uprostřed bitvy nové jednotky.

27.2.1 PODFRAKCE

Některé frakce zahrnují jednu nebo více **podfrakcí**. Bojové zvyky dané frakce stanovují, jak a pokud můžete do své armády zahrnout podfrakci.

27.3 POSÍLENÍ

Každá sada spojeneckých schopností zahrnuje řadu **posílení**, která se přiřadí konkrétním jednotkám v armádě. Posílení se dělí na **velitelské rysy**, **artefakty moci**, **tradice kouzel**, **modlitební knihy**, **jízdní zvyky**, **triumfy** a jednu nebo více sad **unikátních posílení**.

Posílení se vybírají poté, co si pro svou armádu vyberete prapory (viz 26.0). Pro armádu můžete vždy vybrat jedno posílení každého typu, ale konkrétní prapory nebo bitevní balíčky vám mohou dát možnost vybrat si posílení více.

27.3.1 OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE POSÍLENÍ

Není-li uvedeno jinak, posílení nelze dát Unikátním (viz 25.6.1) a spojeneckým jednotkám. Dále platí, že artefakty moci a velitelské rysy ovlivňující útoky prováděné spřátelenými modely nemají vliv na útoky prováděné jejich jízdními prostředky, není-li uvedeno jinak.

27.3.2 VELITELSKÉ RYSY (COMMAND TRAITS)

Když si zvolíte posílení **velitelský rys**, můžete si zvolit jeden velitelský rys a dát ho svému generálovi. Nikdy si nemůžete vybrat více než 1 velitelský rys a zároveň platí, že velitelský rys lze předat jen generálovi typu **HRDINA**.

27.3.3 ARTEFAKTY MOCI

Když si zvolíte posílení **artefakt moci**, můžete si vybrat 1 artefakt moci a dát ho svému **HRDINOVÍ**. **HRDINA** nemůže nosit více než 1 artefakt moci.

27.3.4 TRADICE KOUZEL

Když si zvolíte posílení **tradice kouzel**, můžete si vybrat 1 kouzlo pro každého svého **ČARODĚJE** z jemu dostupných kouzel (pro různé **ČARODĚJE** můžete vybírat různá kouzla z různých tradic). Každý **ČARODĚJ** tedy bude kromě kouzel, která by znal normálně, znát ještě takto vámi vybrané kouzlo.

27.3.5 MODLITEBNÍ KNIHY

Když si zvolíte posílení **modlitební kniha**, můžete si vybrat 1 modlitbu pro každého svého **KNĚZE** z jemu dostupných modliteb (pro různé **KNĚZE** můžete vybírat různé modlitby z různých knih). Každý **KNĚZ** tedy bude kromě modliteb, které by znal normálně, znát ještě takto vámi vybranou modlitbu.

27.3.6 TRIUMFY

Když si zvolíte posílení **triumf**, můžete si pro armádu vybrat 1 triumf. Každý vybraný triumf můžete během bitvy použít jen jednou a zároveň platí, že ho lze použít jen tehdy, když je celková bodová hodnota vaší armády nižší než hodnota armády vašeho soupeře.

27.3.7 UNIKÁTNÍ POSÍLENÍ

Některé sady spojeneckých schopností zahrnují **unikátní posílení**. U každých unikátních posílení je uvedeno, jak se v případě, že si jedno nebo více vyberete pro svou armádu, používají.

27.4 SPOJENECKÉ SCHOPNOSTI PODFRAKČÍ

Pravidla podfrakce vám někdy mohou propůjčit přístup k dodatečným spojeneckým schopnostem. Pokud spojenecké schopnosti podfrakce zahrnují velitelský rys a generál vaší armády má klíčové slovo pro tuto podfrakci, pak mu musí připadnout tento velitelský rys. Pokud spojenecké schopnosti podfrakce zahrnují artefakt moci a někteří **HRDINOVÉ** ve vaší armádě mají toto klíčové slovo pro tuto podfrakci, pak musí artefakt moci připadnout jednomu z těchto **HRDINŮ**.

Většina pravidel pro artefakty moci se nějak týkají jejich nositele. Nositelem je model, kterému byl artefakt moci propůjčen (viz 27.5.2, kde jsou i příklady).

Pokud si vyberete posílení tradice kouzel, umožníte tím každému ČARODĚJI ve vaší armádě naučit se 1 kouzlo z tradice.

Pokud si vyberete posílení modlitební kniha, umožníte tím každému KNĚZI ve vaší armádě naučit se 1 modlitbu z knihy.

Pokud si smíte vybrat více než 1 triumf, můžete si jeden triumf vybrat vícekrát.

Ve hře Warhammer Age of Sigmar se vyskytují některé velmi rozsáhlé a různorodé frakce. Frakce Ossiararch Bonereapers se například dělí do různých legií, vyznačujících se vlastními styly boje, relikviemi a zvyky. Prostřednictvím spojenecké schopnosti podfrakcí můžete své armádě propůjčit větší osobitost, která se navíc projeví i přímo v boji.

27.5 UNIVERZÁLNÍ POSÍLENÍ

Následující posílení může používat kterákoliv armáda.

27.5.1 UNIVERZÁLNÍ VELITELSKÉ RYSY

Bojechtivost (Battle-lust): *Tento generál vždy touží po boji.*

Můžete u něj opakovat hody na běh a na výpad.

Schopný vůdce (Skilled leader): *Tento generál svá vojska řídí s neobyčejnou dovedností.*

Pokud je tento generál na bojišti na začátku vaší hrdinské fáze, hoďte kostkou. Při hodu 5+ získáte velitelský bod navíc.

Nejvyšší kněz (High priest): *Tento generál je moudrým a zkušeným klerikem.*

Můžete u něj opakovat hody na pronesení modlitby.

Hrdinská póza (Heroic stature): *Tento generál se tyčí nad všemi, co spadají pod jeho velení.*

Přidejte 1 k jeho hodnotě Životů.

Pán magie (Master of magic): *Málokdo dokáže tohoto generála překonat ve znalosti tajemných sil.*

Jednou za hrdinskou fázi u něj můžete opakovat 1 hod na seslání, rozptýlení nebo rozvázání kouzla.

27.5.2 UNIVERZÁLNÍ ARTEFAKTY MOCI

Amulet osudu (Amulet of destiny): *Tento amulet nenápadně ovlivňuje osud svého nositele.*

Nositel má ochrannou bariéru 5+.

Ampule jedu mantichory (Vial of mantichore venom): *Tímto silným jedem lze potříti ostří zbraně a zvýšit její účinnost.*

Vyberte si jednu nositelovi zbraň na blízko. U útoků vedených touto zbraní přidejte 1 k hodům na zranění.

Tajemný svazek (Arcane tome): *Stránky tohoto prastarého svazku propůjčují nositeli tajemnou sílu.*

Nositel se stává **ČARODĚJEM** se znalostí kouzel Kouzelný blesk střela a Mystický štít. V průběhu vaší hrdinské fáze se mohou pokusit seslat 1 kouzlo a v průběhu hrdinské fáze nepřítel se mohou pokusit rozvázat 1 nepřátelské kouzlo. Pokud je nositel už **ČARODĚJEM**, může namísto toho zkusit seslat 1 kouzlo navíc.

Zdroj znovuzrození (Seed of Rebirth): *Drahokam ve tvaru zrna pochází z Ghyranu, Království života.*

Tento nositel může opakovat hod na hrdinské uzdravení.

27.5.3 UNIVERZÁLNÍ TRADICE KOUZEL

Plamenná zbraň (Flaming Weapon): *Jedna ze zbraní sesílajícího hoří tajemným plamenem.*

Plamenná zbraň je kouzlo s požadavkem na seslání 4. Při úspěšném seslání vyberte 1 zbraň sesílajícího. Až do příští hrdinské fáze přidejte 1 k její hodnotě Poškození.

Levitace: *Sesílající sebe nebo spojence učiní lehčím než vzduch.*

Levitace má požadavek na seslání 8 a dosah 18". V případě úspěšného seslání vyberte 1 spřátelenou jednotku nacházející se celou plochou v dosahu kouzla, na kterou sesílající vidí. Tato jednotka může až do další hrdinské fáze létat.

Mystická mlha (Ghost-mist): *Na čarodějův pokyn se na blízkou část bojiště snese hustý oblak mlhy.*

Mystická mlha má požadavek na seslání 5 a dosah 6". V případě úspěšného seslání vyberte 1 terénní prvek nacházející v dosahu kouzla a na který sesílající vidí. Až do další hrdinské fáze platí, že pokud 1mm široká linie spojující nejbližší části dvou modelů přechází v úseku delším než 3" přes tento terénní prvek, tyto modely na sebe nevidí. Tento efekt neblokuje viditelnost od modelů (nebo k nim) s hodnotou Životů 10 nebo výš.

27.5.4 UNIVERZÁLNÍ MODLITEBNÍ KNIHA

Vedení (Guidance): *Bohové promluví ke svým věrným a vedou je k vítězství.*

Vedení je modlitba s požadavkem na vyslyšení 5. Pokud je vyslyšena, získáte 1 velitelský bod.

Léčení (Heal): *Bohové naslouchají modlitbám svých věrných a léčí jejich rány.*

Léčení má požadavek na vyslyšení 3 a dosah 12". V případě úspěšného vyslyšení vyberte 1 spřátelenou jednotku nacházející se v dosahu kouzla, na kterou sesílající vidí. Můžete vyléčit až D3 zranění přidělených tomuto modelu.

Kletba (Curse): *Kněz se obrací na své bohy, aby jejich nepřátelé při pohledu na horlivost věřících pocítili bezmoc.*

Kletba má požadavek na vyslyšení 4 a dosah 9". Pokud je vyslyšena, vyberte 1 nepřátelskou jednotku v dosahu, kterou sesílající vidí. Až do začátku další hrdinské fáze platí, že nemodifikovaný hod na útok proti této jednotce v hodnotě 6 způsobí, že tato jednotka kromě běžného poškození utrpí navíc 1 smrtelné zranění.

27.5.5 UNIVERZÁLNÍ TRIUMFY

Krvežíznivost (Bloodthirsty): *Vítězství této armády dodává větší chuť do dalších bojů.*

Jednou během bitvy po provedení hodu na výpad spřátelené jednotky můžete říct, že tato jednotka je krvežíznivá. V takovém případě je možné hod na výpad opakovat.

Inspirace (Inspired): *Bojovníci této armády jsou naplněni takovým odhodláním, že své nepřátele kosí bez váhání a bez slitování.*

Jednou během bitvy po výběru spřátelené jednotky ke střelbě nebo k boji můžete říct, že tato jednotka je inspirovaná. Přidejte 1 k hodům na zranění u útoků provedených touto jednotkou až do konce této fáze.

Nezdolnost (Indomitable): *Nebojácni bojovníci této armády neustoupí ani tváří v tvář přesile.*

Jednou během bitvy po provedení hodu na otřes spřátelené jednotky můžete říct, že tato jednotka je nezdolná. V takovém případě v této fázi otřesu z této jednotky žádné modely neprchnou.



*Bitevní plán někdy vyžaduje, abyste vybrali místo v Říši smrtelníků, kde se bitva bude odehrávat. V závislosti na tom, jaké místo zvolíte, se budou na bitvu vztahovat **místní pravidla** (real rules). Tato pravidla naleznete v používaném bitevním balíčku.*

28.0 BITEVNÍ BALÍČKY (BATTLEPACKS)

Než se pustíte do bitvy podle systému Warhammer Age of Sigmar, musíte si nejprve vybrat bitevní balíček.

28.1 POKYNY V BITEVNÍM BALÍČKU

Všechny bitevní balíčky obsahují sekce s instrukcemi o tom, jak vybírat jednotky do armády a která **speciální pravidla** musíte v bitvě s tímto balíčkem používat. Po těchto sekcích následují **bitevní plány**, které se v bitvách používají.

28.1.1 VÝBĚR ARMÁDY

Tato část bitevního balíčku osvětluje způsob výběru armády.







28.1.2 SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

V této sekci bitevního balíčku se dozvíte, která z volitelných pravidel (jako spojenecké schopnosti nebo schopnosti praporů) musíte používat. Naleznete zde i dodatečná speciální pravidla pro bitvy spadající pod tento bitevní balíček.

28.1.3 TAJEMNÝ TERÉN

Některé bitevní balíčky prikazují, aby oba hráči provedli hod na **tajemný terén** a dle tabulky níže určili, jaká doplňková krajinná pravidla se budou vztahovat na konkrétní terénní prvky. V takovém případě pravidla bitevního balíčku jasně stanoví, kdo a pro které terénní prvky na tabulku hází.

D6 Krajinné pravidlo

- 1  **Zatracení (Damned):** Ve své hrdinské fázi můžete vybrat 1 spřátelenou jednotku v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem. Tato jednotka utrpí D3 smrtelných zranění, ale k hodům na útoky této jednotky můžete až do své další hrdinské fáze přidat 1.
- 2  **Tajemno (Arcane):** Modely nacházející se v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem si přidávají 1 k hodům na seslání, rozptýlení nebo rozvázání kouzla.
- 3  **Inspirativní (Inspiring):** Jednotky nacházející se celou plochou v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem si přidávají 1 k hodnotě Odvahy.
- 4  **Smrtící (Deadly):** Pokaždé, když je jednotka umístěna nebo dokončí normální přesun, běh, ústup nebo výpad v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem, hodte kostkou. Hod 1+ znamená, že tato jednotka utrpí D3 smrtelných zranění.
- 5  **Mystično (Mystical):** Modely nacházející se v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem si přidávají 1 k hodům na pronesení modlitby nebo zapuzení zřídla. Modely nacházející se v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem mají navíc ochrannou bariéru 6+.
- 6  **Zlověstno (Sinister):** Jednotky nacházející se celou plochou v dosahu 1" kteréhokoliv terénního prvku s tímto pravidlem si odečítají 1 od hodnoty Odvahy.

28.2 BITEVNÍ PLÁNY

Každý bitevní balíček obsahuje jeden nebo více bitevních plánů. Jeden z těchto plánů si musíte vybrat pro svou bitvu. Dozvíte se v něm, jak si postavit bojiště a rozmístit své armády, jak dlouho bude bitva trvat a jaká jsou kritéria vítězství. Naleznete v něm i dodatečná speciální pravidla pro bitvy řídicí se tímto bitevním plánem.

28.2.1 NÁZEV

V horní části každého bitevního plánu je uveden jeho unikátní název. U něho jsou načrtnuty i okolnosti bitvy, které vám pomohou lépe si představit, čeho se bojící armády snaží dosáhnout.

28.2.2 ARMÁDY

Některé bitevní plány uvalují dodatečná omezení na výběr armád.

28.2.3 BOJIŠTĚ

Každý bitevní plán předkládá pokyny k rozestavení terénu a případných cílových objektů na bojišti. Tyto pokyny jsou doplňkem k obdobným instrukcím v používaném bitevním balíčku.

28.2.4 NAsAZENÍ ARMÁD

Každý bitevní plán přesně určuje, jak si hráči mají rozmístit své armády.

28.2.5 SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Mnoho bitevních plánů obsahuje jedno nebo více dodatečných speciálních pravidel. Může se jednat o unikátní schopnosti některých jednotek.

28.2.6 TRVÁNÍ BITVY

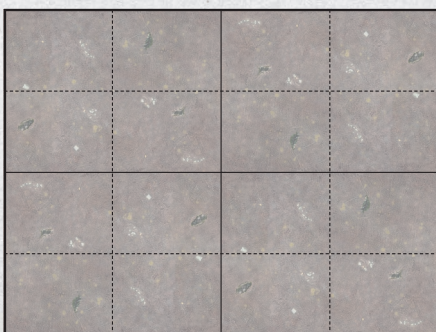
Bitevní plán stanoví, zda má bitva trvat předem určený počet bitevních kol, nebo zda končí splněním určitých předem daných kritérií.

28.2.7 VELKOLEPÉ VÍTĚZSTVÍ

Každý bitevní plán obsahuje informace o tom, jak se určí vítěz.

28.2.8 MAPA

Každý bitevní plán zahrnuje mapu s umístěním teritorií obou hráčů a případných cílových objektů. Mapa nestanovuje přesné vzdálenosti, ale ukazuje bojiště rozdělené do čtyř velkých částí, z nichž každá je dále rozdělena ještě do čtyřech menších. Díky tomu můžete jednu mapu použít pro bojiště různých velikostí. Do některých map jsou zaneseny dodatečné informace, např. o umístění terénních prvků nebo konkrétních modelů.



1. Název
2. Armády
3. Bojiště
4. Nasazení armád
5. Speciální pravidla
6. Trvání bitvy
7. Velkolepé vítězství
8. Mapa

Během let jsme pro Warhammer Age of Sigmar vydali desítky bitevních plánů. Mnoho ze starších plánů se nedrží zde uvedeného formátu, ale pokud si přejete je používat, nic vám v tom nebrání. Není nikterak složité si je upravit pro použití v souladu s nejnovějšími pravidly Warhammer Age of Sigmar.

Pokud při přípravě bojiště nebo rozmístování armád hráči používají různá pravidla, která je třeba dodržet najednou, musí dojít k rozstřelu. Vítěz nejprve splní všechny své pokyny v libovolném pořadí. Poté totéž učiní soupeř.

OBSAH

A

aktivace	5
Arcane Bolt (Kouzelný blesk)	22
armáda	3
armádní terénní prvek ...	18
artefakt moci	34



B

běh	9
během fáze	5
bitevní balíček	38
bitevní kniha	2
bitevní kolo	7
bitevní plán	39
bitevní role	31
Bless (Požehnání)	24
bodová hodnota	31
boj	13
bojiště	2, 6
bojové útoky	14
bojový zvyk	34
božský hněv	24
bránitelný terén	19

C

celistvá	3
celistvost jednotky	3
celou plochou na terénu ...	18
celou plochou v dosahu ...	4
cílová jednotka	14
cílové číslo	4
cílový objekt	21
ČARODĚJ	22
části	29

D

D3	4
D6	4
demolice terénu	20
divoká (trvalá kouzla)	24
doprovod	28
dosah (kouzla a modlitby)	22, 25
Dosah (vlastnost)	14
dravé trvalé kouzlo	24
dvojitý	4

E

efekt	5
efekt prvního/	
extrémně velký terénní prvek ...	19

F

fáze	7
fáze otřesu	17
fáze přesunu	9
frakce	2, 34

G

generál	3
---------------	---

H

hod na bariéru	16
hod na běh	9
hod na iniciativu	7
hod na otřes	17
hod na pronesení modlitby .	24
hod na rozptýlení	23
hod na rozvázání	22
hod na seslání	22
hod na výpad	12
hod na záchranu	15
hod na zapuzení	25
hod na zranění	15
HRDINA	8
hrdinská akce	8
hrdinská fáze	8
hudebník	28

I

ikona jednotky	32
ikona povinné jednotky	32
ikona schopnosti praporu ...	32
ikona volitelné jednotky	32
Jednočlenná	31
jednorázové rozmístění ...	32
jednotka	2
jízdní prostředek	28
jízdní zvyk	34

K

klíčové slovo	3
KNĚZ	24
kombinované útoky	14
konec fáze	5
krajinné pravidlo	18, 29
krajinný díl	18
Krvácivost (Rend – vlastnost) ...	15
kryt	18

L

lécit	16
lesnatý terén	19
létání	11

M

minimální dosah	14
model	2
modifikátor	4, 27
modifikátory krvácivosti	27
modlitební kniha	34
Mystický štít (Mystic Shield) ...	22

N

náhodná vlastnost	27
název	27, 29
nekompletní jednotka	30
nemodifikovaný hod	4
nepřátelský model	2
NESTVŮRA	26
nestvůrné běsnění	26
normální přesun	9

O	
obdržet rozkaz	7
odebrání ze hry	2
Odvaha (Bravery – vlastnost)	17
ochranná bariéra	16
omezení (schopnosti)	5
opakovaný hod	4
opustit posádku	20
organizace (prapor)	32
otevřený prostor	6
ovládaná (trvalá kouzla)	24
ovládání cílových objektů	21
ovlivnit/ovlivněný	5

P	
podfrakce	34
podstavec	2
Pohyb (vlastnost)	9
popis (válečné svitky)	28
pořadí fází	7
posádka	20
posílená jednotka	30
posílení	34
posledního úderu	13
poškození	15
Poškození (Damage – vlastnost)	15
povolaná jednotka	6
povolat (trvalá kouzla a zřídla)	23, 25
Pozor, pane!	12
požadavek na seslání	22
požadavek na vyslyšení	25
prapor válečného svitku	32
prapory	32
pronést	24
přechod	11
přesun	10
přesun ve formaci	13
přidělení zranění	15

R	
rezervní	6
rezervní jednotka	6
rozmístění armád	6

rozptýlit	23
roztřel	4
rozvázat	22
Řádný bitevní profil	30

S	
sekvence útoku	15
selhání kouzla	22
seslat	22
schopnost praporu	32
schopnosti	5
Sjednocený	32, 33
smrtelné zranění	16
spojenci	34
spojenecké schopnosti	34
společník	28
spřátelený model	2
Sražení (Smíte)	24
střelecký útok	12, 14
střelná zbraň	14
střílet	12
symbol cílového objektu	21
šampion	28

T	
tabulka poškození	28
tabulka tajemného terénu	38
tah	7
terénní prvek	11, 18
tradice kouzel	34
trasa (pohyb modelů)	10
triumf	35
trvalé kouzlo	23
typ	27, 30

U	
ukončené (útoky)	15
Unikátní jednotka	31
unikátní posílení	34
univerzální posílení	34
uprchnout	17
úspěšné seslání	22
ústup	9
Útok (vlastnost)	14
útoky	14

V	
válečný svitek	27
válečný svitek armádního terénu	29
válečný svitek trvalého kouzla	29
válečný svitek zřídla	29
velitel	3
velitelská schopnost	7
velitelské rysy	34
velitelský bod	7
velitelský model	28
velký terén	19
viditelnost	14
vlajkonoš	28
vlastnost	27
vydat rozkaz	7
vylepšení jednotky	28
vynechat (bojová sekvence)	13
výpadový přesun	12
vzdálenosti	4
vznést nárok na cílový objekt	21

W	
za terénem	18
začátek fáze	5
Záchrana (vlastnost)	15
Záchrana v hodnotě	27
základní prapor	32
zapudit	25
zásah	15
zasáhnout	15
zbraň	14
zbraň na blízko	14
zbraňová varianta	28
zkouška otřesu	17
znát (kouzla amodlitby)	22, 24
zničení	16
zranění	15
zranit	15
zřídlo	25
zůstat na místě	10
zvláštní pravidlo	38
Životy (vlastnost)	16



● SLOŽENÍ ARMÁDY ●

Hráč	Frakce			
Jednotka	Posílená		Poznámky (bitevní role, velitelský rys, kouzla, artefakt moci atd.)	Body
	Jednou	Dvakrát		

Trvalá kouzla/Zřídla		
Základní prapory		
Prapory válečných svitků		
Armádní terén		

CELKOVÉ BODY

POZNÁMKY O ARMÁDĚ

(podfrakce, bojové zvyky atd.)