Hra *Warhammer: Age of Sigmar* vás postaví do čela jednotek udatných válečníků, postav monsters a válečných strojů. V tomto přehledu pravidel se dozvíte vše potřebné k tomu, abyste mohli bojovat v cizokrajných, magických říších, rozpoutávat mocná kouzla, zešeřit oblohu šípy a rozdrtit nepřátele v krvavém souboji!

ARMÁDY

Než se rozpoutají boje, soupeřící vojevůdci shromáždí své nejsilnější válečníky.

Před samotným začátkem hry si musíte sestavit armádu z miniatur ve své sbírce. Armády mohou být libovolně velké a ze své sbírky můžete využít libovolný počet modelů. Čím více jednotek se rozhodnete použít, tím déle bude hra trvat a bude zajímavější. Hra čítající okolo sto miniatur na každé straně vydá na přibližně jeden večer.

WARSCROLLS A JEDNOTKY

Všechny modely jsou popsány v tzv. warscrolls. V nich jsou uvedena všechna pravidla, jak modely ve hře používat. Pro modely, které chcete používat, tedy potřebujete warscrolls.

Modely bojují v jednotkách. Jednotka může obsahovat alespoň jeden model, ale nemůže zahrnovat modely, které používají různé warscrolls. Jednotka musí být rozestavena a musí dokončit každý přesun jako jedna skupina modelů, přičemž všechny modely musejí být ve vzdálenosti do 1" od minimálně jednoho dalšího modelu z dané jednotky. Pokud se jednotka během bitvy z jakéhokoliv důvodu rozdělí, musí se při příštím přesunu přeskupit.

VÁLEČNÉ NÁSTROJE

Abyste mohli bojovat v bitvě, budete potřebovat měřicí pásmo a několik kostek.

Vzdálenosti se ve hře *Warhammer: Age of Sigmar* měří v palcích ("), a sice mezi nejbližšími body modelů či jednotek, k nimž nebo od nichž měříte. Vzdálenosti můžete měřit kdykoliv dle potřeby. Základna modelu se nepovažuje za součást modelu. Jejím jediným účelem je, aby model stál. Při měření vzdáleností proto základnu nezohledňujte.

Ve hře *Warhammer: Age of Sigmar* se používají šestistranné hrací kostky (někdy zkráceně označované jako D6). Pokud některé pravidlo vyžaduje, abyste hodili D3, hoďte kostkou a celkovou hodnotu vydělte dvěma, zaokrouhleno nahoru. Některá pravidla umožňují hod kostkou zopakovat, což znamená, že můžete některými nebo všemi kostkami házet ještě jednou. Hod kostkou nemůžete nikdy opakovat více než jednou a k opakovaným hodům dochází předtím, než se na hod aplikují případné modifikace.

BITEVNÍ POLE

Ať už jde o ohnivé sloupy, mosazné oltáře nebo strašidelné zříceniny, říše jsou plné podivných úkazů a smrtících překážek.

Bitvy ve hře *Warhammer: Age of Sigmar* se odehrávají v nekonečně rozmanitých krajinách smrtelných říší, od pustých sopečných plání přes zrádné nebeské chrámy a bujné džungle až po obří zříceniny. Vláda chaosu je všudypřítomná a válečná pohroma se nevyhýbá žádné zemi. Tyto divoce fantastické krajiny ožívají s každou další hrou *Warhammer: Age of Sigmar.*

Hrací deska a scenérie, které použijete, tvoří vaše bojiště. Bojištěm může být jakýkoliv plochý povrch, na němž modely dokážou stát, například jídelní stůl nebo podlaha. Zároveň může mít jakoukoliv velikost i tvar za předpokladu, že by ve tvaru čtverce měla hranu o délce alespoň 90 cm.

Nejprve je třeba rozhodnout, ve které ze sedmi smrtelných říší se bitva má odehrávat. Můžete si například vybrat Říši ohně. To je někdy důležité s ohledem na využívání určitých schopností. Pokud se nedokážete na žádné říši dohodnout, hoďte kostkou a o výběru rozhodne ten, kdo hodí nejvyšší číslo.

Nejlépe se bojuje v okázale vystavěné krajině, ale na tom, jestli máte bohatou scenérii nebo jen malé množství prvků, tolik nezáleží! Je rozumné mít alespoň jeden prvek na každý čtverec s hranou o délce 60 cm, ale i méně může stačit a větší počet zase může navodit velmi zajímavou bitevní atmosféru.

Ke snadnějšímu rozhodování, jak scenérii rozmístit, můžete hodit dvěma kostkami, sečíst hodnoty pro každý čtverec s hranou o délce 60 cm z plochy bojiště a postupovat podle následující tabulky:

Hod	Terénní prvky
2–3	žádné prvky
4–5	2 prvky
6–8	1 prvek
9–10	2 prvky
11–12	vyberte 0 až 3 prvky

TAJUPLNÉ KRAJINY

Krajina smrtelných říší může vaše válečníky podporovat i zdržovat. Není-li uvedeno jinak, model lze přesouvat napříč scenérií, ale ne skrz ni. (Není tedy možné se přesunout skrz pevnou zeď ani projít stromem, ale váš model na ně může vylézt nebo je může přelézt.) Až vystavíte celou scenérii, můžete dále buď hodit kostkou podle následující tabulky, nebo z ní pro každý terénní prvek vybrat pravidlo:

TABULKA PRO SCENÉRII

Hod	Scenérie
1	**Proklatá:** Pokud se ve vaší fázi hero některá z vašich jednotek octne ve vzdálenosti do 3" od tohoto terénního prvku, můžete vyhlásit, že přináší oběť. V takovém případě daná jednotka utrpí D3 smrtelných zranění, ale až do vaší příští fáze hero můžete ke všem hodům zásahu přičíst 1.
2	**Tajuplná:** Připočtěte 1 k výsledku veškerých hodů, kdy se vyvolá či zruší kouzlo, pro postavu wizard ve vzdálenosti do 3" od tohoto terénního prvku.
3	**Inspirativní:** Připočtěte 1 ke statečnosti (Bravery) všech jednotek ve vzdálenosti do 3" od tohoto terénního prvku.
4	**Smrtící:** Hoďte kostkou pro každý model, který provede běžící nebo tažný přesun přes tento terénní prvek nebo na něm skončí. Hodíte-li 1, model je zabit.
5	**Mystická:** Během své fáze hero hoďte kostkou pro každou svou jednotku ve vzdálenosti do 3" od tohoto terénního prvku. Padne-li 1, jednotka je omámena a nelze ji až do vaší příští fáze hero použít pro provádění kouzel, přesunutí či útok. Padne-li 2–6, jednotka je začarována a můžete až do své příští fáze hero opakovat nepodařené hody zranění pro danou jednotku.
6	**Zlověstná:** Veškeré vaše jednotky, které se ve vaší fázi hero nacházejí ve vzdálenosti do 3" od tohoto terénního prvku, vzbuzují až do vaší příští fáze hero strach. Odečtěte 1 ze statečnosti (Bravery) případných nepřátelských jednotek, které se nacházejí ve vzdálenosti do 3" od jakékoli jednotky vzbuzující strach.

BITVA ZAČÍNÁ

Vysoko na nebi burácejí hromy a armády se vydávají na bojiště.

Těšíte se na rozpoutání bitvy, ale ještě předtím musíte rozestavit své armády pro nadcházející souboj.

ROZESTAVENÍ

Oba hráči před rozestavením svých armád hodí kostkou; v případě nerozhodného výsledku házejí znovu. Hráč, kterému padne vyšší hodnota, musí bojiště rozdělit na dvě stejně velké poloviny. Jeho protihráč si pak jednu polovinu vybere jako své území. Několik příkladů k tomuto kroku najdete na následujících obrázcích.

Hráči pak střídavě po jedné rozestavují jednotky, přičemž začíná hráč, který zvítězil v předchozím hodu kostkou. Modely musejí být rozestavěny na vlastním území, více než 12" od území nepřítele.

V rozestavování jednotek můžete pokračovat, dokud neumístíte všechny jednotky, které chcete v této bitvě použít, nebo dokud vám nedojde místo. Toto je vaše armáda. Spočítejte, kolik máte v armádě modelů – toto číslo se vám později může hodit. Případné zbývající jednotky zůstávají v rezervě, a pokud nepomůže osud, nebudou hrát žádnou roli.

Protihráč může pokračovat v umisťování jednotek. Až bude hotov, je rozestavení kompletní. Hráč, který rozestavování dokončí jako první, vždy rozhoduje o tom, kdo v prvním bitevním kole bude první na tahu.

GENERÁL

Jakmile rozestavíte všechny své jednotky, určete jeden z rozestavených modelů jako generála. Váš generál má velitelskou schopnost, jak je popsáno v pravidlech pro fázi hero na protější straně.

VELKOLEPÉ VÍTĚZSTVÍ

Ve smrtelných říších jsou bitvy brutální a nekompromisní. Bojuje se až do hořkého konce. Jedna strana si může nárokovat vítězství, protože zničila svého nepřítele nebo na bojišti nezbyly žádné nepřátelské modely. Vítěz si může okamžitě nárokovat **velké vítězství** a pocty a triumfy, které mu příslušejí, zatímco poražený musí zalézt do svého brlohu, aby se vylízal z ran, které v boji utrpěl, a vyrovnat se s následky svého selhání.

Pokud se bitvu nepodařilo dokončit nebo pokud výsledek není zcela zřejmý, lze určitý výsledek vypočítat tak, že počet modelů odstraněných ze hry porovnáte s počtem modelů, které byly v bitvě pro jednotlivé armády původně rozestaveny. Vyjádříte-li tyto hodnoty v procentech, můžete snadno určit, kdo je vítěz. Takové vítězství si lze nárokovat pouze jako **malé vítězství**. Pokud jeden hráč ztratil například 75 % ze svých počátečních modelů a druhý hráč ztratil 50 %, pak si tento druhý hráč může nárokovat malé vítězství.

Modely, které do své armády přidáte v průběhu hry (například povoláním jako posily, reinkarnací apod.), se do počtu modelů v armádě nezapočítávají, ale musejí se zahrnout mezi počet obětí, které armáda ztratila.

VÍTĚZSTVÍ „NÁHLÁ SMRT“

Hráč se někdy může pokusit dosáhnout vítězství „náhlé smrti“. Pokud má jedna armáda o třetinu více modelů než druhá, hráč, který nemá početní převahu, může po jmenování generálů zvolit jeden z cílů z tabulky náhlé smrti. **Velké vítězství** si lze nárokovat, jakmile hráč, který nemá početní převahu, cíl splní.

TRIUMFY

Pokud vaše armáda ve své předchozí bitvě vyhrála velké vítězství, hoďte po zvolení cílů pro „náhlou smrt“ kostkou a výsledek vyhledejte v tabulce triumfů vpravo.

TABULKA PRO „NÁHLOU SMRT“

Atentát: Protihráč ve své armádě vybere jednotku, která má keyword **Hero, Wizard, Priest** nebo **Monster**. Pobijte jednotku, kterou vybral.
Oslabení: Protihráč ve své armádě vybere jednotku s nejméně pěti modely. Pobijte jednotku, kterou vybral.
Výdrž: Musíte mít na konci šestého bitevního kola ve hře ještě alespoň jeden model, který na bojišti zahajoval bitvu.
Zabrání území: Vyberte si na území nepřítele jeden terénní prvek. Na konci čtvrtého bitevního kola musíte mít alespoň jeden spřátelený model ve vzdálenosti do 3" od daného prvku.

TABULKA TRIUMFŮ

Hod	Triumf
1–2	**Požehnaný:** Jednou během bitvy můžete podle svých představ změnit výsledek jednoho hodu kostkou.
3–4	**Plný inspirace:** V jedné fázi souboje můžete opakovat všechny nepodařené hody zásahu pro jednu jednotku ve vaší armádě.
5–6	**Plný síly:** Připočtěte 1 k charakteristice Zranění (Wounds) svého generála.

BITEVNÍ KOLA

Mocné armády se střetávají za krveprolití a sršení kouzel.

Warhammer: Age of Sigmar se hraje jako série bitevních kol, z nichž každé je rozděleno na dva tahy – pro každého hráče jeden. Na začátku každého bitevního kola oba hráči hodí kostkou; v případě nerozhodného výsledku házejí znovu. Hráč, jemuž padne vyšší hodnota, rozhodne, kdo bude v daném bitevním kole na tahu jako první. Každý tah se skládá z následujících fází:

1. ***Fáze hero***
   Provádějte kouzla a používejte hrdinské schopnosti.
2. ***Fáze přesunů***
   Přesouvejte jednotky po bojišti.
3. ***Fáze střelby***
   Útočte zbraněmi pro boj na dálku (missile weapons).
4. ***Fáze tažení***
   Táhněte s jednotkami do boje.
5. ***Fáze souboje***
   Vtrhněte k nepříteli a zaútočte zbraněmi pro boj na blízko (melee weapons).
6. ***Fáze válečných hrůz***
   Otestujte statečnost zdecimovaných jednotek.

Jakmile první hráč dokončí svůj tah, je na řadě druhý hráč. Když skončí i druhý hráč, bitevní kolo je u konce a začíná nové.

SCHOPNOSTI PŘED BITVOU

Některé warscrolls umožňují použít určitou schopnost, „po dokončení rozestavování“. Tyto schopnosti se používají před prvním bitevním kolem. Pokud mají takovéto schopnosti obě armády, oba hráči hodí kostkou; v případě nerozhodného výsledku házejí znovu. Hráč, kterému padne vyšší hodnota, použije své schopnosti jako první a pak následuje protihráč.

FÁZE HERO

Jak se armády přibližují k sobě, jejich vůdci používají čarovné schopnosti, přinášejí oběti bohům a hlasitě vydávají rozkazy.

Ve fázi hero můžete ve své armádě použít postavy wizard k vyvolávání kouzel (viz pravidla pro postavu wizard na poslední stránce pravidel).

Kromě toho mohou mít i další jednotky vaší armády ve svých warscrolls určité schopnosti, které můžete ve fázi hero využít. Obecně je můžete využívat pouze ve své fázi hero. Pokud je však u určité schopnosti uvedeno, že ji lze využít v každé fázi hero, můžete ji kromě své fáze hero využít i ve fázi hero svého protihráče. Pokud mají oba hráči možnost ve fázi hero využít určité schopnosti, může hráč, který je na tahu, využít všechny své schopnosti jako první.

VELITELSKÁ SCHOPNOST

Ve vaší fázi hero může váš generál využít jednu velitelskou schopnost. Všichni generálové mají velitelskou schopnost „inspirující přítomnost“ a někteří mohou na svém warscrollu mít ještě další.

Inspirující přítomnost: Vyberte ze své armády jednotku, která se nachází ve vzdálenosti do 12" od vašeho generála. Vybraná jednotka nemusí až do vaší příští fáze hero procházet zkouškou válečnými hrůzami.

FÁZE PŘESUNŮ

Země se třese pod kroky pochodujících armád, které soupeří o lepší pozici.

Zahajte svou fázi přesunů tak, že vyberete jednu ze svých jednotek a přesouváte jednotlivé modely dané jednotky, dokud nepřesunete všechny požadované modely. Můžete vybrat a přesunout další jednotku, dokud nepřesunete všechny jednotky, které chcete přesunout. Žádný model nelze během jedné fáze přesunů přesunout více než jednou.

PŘESOUVÁNÍ

Model lze přesunout kterýmkoliv směrem, a to na vzdálenost v palcích, která je menší nebo rovna charakteristice Přesun (Move) na jeho warscrollu. Lze ho přesunout také ve svislém směru tak, že přeleze nebo přejde přes části scenérie, ale nelze ho přesunout přes ostatní modely. Žádná část modelu se nesmí přesunout dále než o charakteristiku Přesun (Move) daného modelu.

NEPŘÁTELSKÉ MODELY

Když ve fázi přesunů přesouváte určitý model, nemůžete tak učinit do vzdálenosti do 3" od jakýchkoliv nepřátelských modelů. Modely z vaší armády jsou spřátelené modely a modely z protivníkovy armády jsou nepřátelské modely.

Jednotky, které fázi přesunů zahajují ve vzdálenosti do 3" od nepřátelské jednotky, buď mohou zůstat na místě, nebo ustoupit. Pokud se rozhodnete ustoupit, jednotka musí svůj přesun ukončit ve vzdálenosti více než 3" od veškerých nepřátelských jednotek. Pokud jednotka ustoupí, nemůže v daném tahu dále střílet ani táhnout (viz níže).

BĚH

Když ve fázi přesunů vyberete jednotku k přesunu, můžete vyhlásit, že poběží. Hoďte kostkou a výsledek připočtěte k charakteristice Přesun (Move) všech modelů v jednotce pro fázi přesunů. Jednotka, která běží, nemůže v daném tahu dále střílet ani táhnout.

LET

Pokud je ve warscrollu určitého modelu uvedeno, že dokáže létat, může přeskočit přes modely a scenérii, jako by tam nebyly. Ani v takovém případě nemůže přesun v příslušné fázi dokončit ve vzdálenosti do 3" od nepřítele, a pokud se už nachází ve vzdálenosti do 3" od nepřítele, může pouze ustoupit, nebo zůstat na místě.

FÁZE STŘELBY

Nad bitvou se rozpoutá bouře smrti, šípy padají jako déšť a válečné stroje vymršťují smrtící nálož.

Ve své fázi střelby můžete střílet pomocí modelů vyzbrojených zbraněmi pro boj na dálku (missile weapons).

Vyberte některou ze svých jednotek. Nemůžete vybrat jednotku, která v tomto tahu běžela nebo ustupovala. Každý model dané jednotky útočí všemi zbraněmi pro boj na dálku (missile weapons), kterými je vybaven (viz Útok). Jakmile všechny modely v dané jednotce vystřelí, můžete vybrat další jednotku, jež má střílet, dokud nevystřelí všechny vaše jednotky, které toho jsou schopny.

FÁZE TAŽENÍ

Ozývá se hrůzostrašný válečný pokřik a válečníci se hrnou do bitvy, v níž budou zabíjet naostřenými čepelemi, těžkými palicemi i holými pazoury.

Kterákoliv z vašich jednotek ve vzdálenosti do 12" od nepřítele může během vaší fáze tažení provést tažný přesun. Vyberte jednotku, která splňuje toto kritérium, a hoďte dvěma kostkami. Každý model v jednotce se může přesunout o daný počet palců. Nemůžete vybrat jednotku, která v tomto tahu běžela nebo ustupovala, ani jednotku, která se nachází ve vzdálenosti do 3" od nepřítele.

První model, který přesunete, musí skončit ve vzdálenosti do ½" od nepřátelského modelu. Pokud to není možné, tažení se nezdařilo a během této fáze nelze přesunout žádné modely v táhnoucí jednotce. Až přesunete všechny modely v příslušné jednotce, můžete vybrat další jednotku, která splňuje dané kritérium. Pak táhne tato další jednotka. Postupujte tímto způsobem, dokud do boje nepotáhnou všechny jednotky, které toho jsou schopny.

FÁZE SOUBOJE

Válčící armády se do sebe ostře pouštějí a bojiště se proměňuje v krvavá jatka.

Ve fázi souboje může kterákoliv jednotka, která táhla do boje nebo má modely ve vzdálenosti do 3" od nepřátelské jednotky, útočit svými zbraněmi pro boj na blízko (melee weapons).

Hráč, který je na tahu, vybere jednotku, kterou chce k útoku použít. Poté musí s některou jednotkou zaútočit protihráč. Tak se pokračuje, dokud každá z příslušných jednotek na obou stranách neprovede jeden útok. Pokud jedna strana dokončí všechny své útoky jako první, pak druhá strana dokončí všechny zbývající útoky, přičemž jednotky útočí jedna po druhé. Žádná jednotka nesmí v jedné fázi souboje útočit více než jednou. Útok je rozdělen do dvou kroků: jednotka nejprve vtrhne k nepříteli a potom provedete útoky za použití modelů v jednotce.

Krok 1: Když vtrhnete k nepříteli, můžete každý model v jednotce přesunout do vzdálenosti až 3" od nejbližšího nepřátelského modelu. Modely v jednotce se tak dostanou blíž k nepříteli, aby na něj mohly zaútočit.

Krok 2: Každý model v dané jednotce útočí všemi zbraněmi pro boj na blízko (melee weapons), kterými je vybaven (viz Útok).

FÁZE VÁLEČNÝCH HRŮZ

I nejodvážnější srdce se může zaleknout, když si uvědomí ztráty utrpěné v hrůzné bitvě.

Ve fázi válečných hrůz musejí oba hráči procházet zkouškou válečnými hrůzami. Testují se ty jednotky z jejich armád, kterým byly v daném tahu zabity modely. Hráč, který je na tahu, podstupuje zkoušku jako první.

Chcete-li provést zkoušku válečnými hrůzami, hoďte kostkou a připočtěte počet modelů z jednotky, které byly v daném tahu zabity. Za každý bod, o který součet přesahuje nejvyšší charakteristiku Statečnost (Bravery) v dané jednotce, musí jeden model dané jednotky uprchnout a je odstraněn ze hry. Za každých 10 modelů, které se v jednotce v okamžiku zkoušky nacházejí, k používané charakteristice Statečnost (Bravery) přičtěte 1.

Musíte přitom rozhodnout, které modely z jednotek, jimž velíte, uprchnou.

ÚTOK

Nepřítel sténá pod údery, které mu uštědřují krvavé rány.

Když jednotka útočí, musíte nejdříve zvolit cílové jednotky pro útoky, které modely v jednotce budou provádět, potom provedete všechny útoky a na závěr způsobíte cílovým jednotkám škody.

Počet útoků, které může určitý model provést, se odvíjí od zbraní, jimiž je vyzbrojen. Možné zbraně, jimiž je model vybaven, jsou uvedeny v popisu na jeho warscrollu. Zbraně pro boj na dálku (missile weapons) lze používat ve fázi střelby a zbraně pro boj na blízko (melee weapons) lze používat ve fázi souboje. Počet útoků, které model může provést, je roven charakteristice Útoky (Attacks) u zbraní, které může použít.

VÝBĚR CÍLŮ

Nejdříve musíte zvolit cílové jednotky svých útoků. Abyste mohli zaútočit na nepřátelskou jednotku, musí být v dosahu útočné zbraně nepřátelský model z dané jednotky. (To znamená, že musí být maximálně ve vzdálenosti v palcích, která je uvedena jako Dosah, tj. Range, u zbraně, kterou útočíte.) Nepřátelský model rovněž musí být z pozice útočníka viditelný. (Pokud si nejste jisti, ohněte se a podívejte se z pozice za útočícím modelem. Tak zjistíte, zda je cíl vidět.) Ke stanovení viditelnosti dokáže útočící model vidět skrz ostatní modely své jednotky.

Pokud se model účastní více než jednoho útoku, můžete je podle vlastního uvážení rozdělit mezi potenciální cílové jednotky. Pokud určitý model rozděluje své útoky mezi nejméně dvě nepřátelské jednotky, dokončete všechny útoky proti jedné jednotce, než se pustíte do další.

PROVÁDĚNÍ ÚTOKŮ

Útoky lze provádět po jednom; v některých případech můžete házet kostkou pro souběžné útoky. Provádíte-li útoky po jednom, použijte následující útočnou sekvenci:

1. Hod zásahu (Hit): Hoďte kostkou. Pokud je hod roven charakteristice Zasáhnout (Hit) útočné zbraně nebo ji převýší, pak získá zásah a musí provést hod zranění. Pokud ne, útok se nezdařil a útočná sekvence končí.

2. Hod zranění (Wound): Hoďte kostkou. Pokud je hod roven charakteristice Zranit (Wound) útočné zbraně nebo ji převýší, pak způsobí škodu a protihráč musí provést hod záchrany. Pokud ne, útok se nezdařil a útočná sekvence končí.

3. Hod záchrany (Save): Protihráč hodí kostkou a hozenou hodnotu upraví o charakteristiku Průnik (Rend) útočné zbraně. Pokud zbraň má charakteristiku Průnik (Rend) například –1, je od hodu záchrany třeba odečíst 1. Pokud je výsledek roven charakteristice Záchrana (Save) modelů cílové jednotky nebo ji převýší, zranění je zachráněno a útočná sekvence končí. Pokud ne, útok se zdařil a musíte stanovit škodu, kterou cílová jednotka utrpěla.

4. Stanovení poškození (Damage): Jakmile jsou všechny útoky prováděné určitou jednotkou dokončeny, každý úspěšný útok způsobí počet zranění odpovídající charakteristice Poškození (Damage) dané zbraně. Většina zbraní má charakteristiku Poškození (Damage) ve výši 1, ale některé zbraně mohou způsobit i nejméně 2 zranění. Dokážou tak uštědřit vážné rány i nejsilnějšímu nepříteli nebo si mohou při jediném úderu prorazit cestu více než jedním protihráčem!

K provedení několika útoků najednou musejí mít všechny útoky stejnou charakteristiku Zasáhnout (Hit), Zranit (Wound), Průnik (Rend) a Poškození (Damage) a musejí být namířeny na stejnou nepřátelskou jednotku. Pokud jsou tyto podmínky splněny, proveďte všechny hody zásahu najednou, potom všechny hody zranění a na závěr všechny hody záchrany. Potom sečtěte všechna způsobená zranění.

ZPŮSOBENÍ POŠKOZENÍ (DAMAGE)

Po dokončení všech útoků prováděných určitou jednotkou rozdělí hráč, který cílové jednotce velí, případná utrpěná zranění podle svého uvážení mezi modely dané jednotky. (Modely nemusejí být v dosahu ani nemusejí být vidět z pozice útočící jednotky.) Pokud při utrpění škod přidělíte zranění určitému modelu, musíte další zranění přidělovat danému modelu, dokud buď není zabit, nebo dokud nejsou vyčerpána všechna zranění, která je třeba přidělit.

Jakmile se počet ran, které určitý model v průběhu bitvy utrpí, rovná jeho charakteristice Zranění (Wounds), model je zabit. Umístěte zabitý model na jednu stranu – je odstraněn ze hry. Některé warscrolls zahrnují schopnosti, které umožňují hojení zranění. Zranění po zahojení už nemá žádný vliv. Nemůžete hojit zranění na modelu, který byl zabit.

SMRTELNÁ ZRANĚNÍ

Některé útoky mohou způsobit smrtelná zranění. V případě smrtelného zranění neprovádějte hody zásahu, zranění ani záchrany – pouze přidělte zranění modelům z cílové jednotky, jak bylo popsáno výše.

ÚKRYT

Pokud se modely určité jednotky nacházejí uvnitř terénního prvku nebo na něm, můžete přičíst 1 ke všem hodům záchrany pro danou jednotku. Tato hodnota představuje úkryt, který jim terén poskytuje. Tato modifikace neplatí ve fázi souboje, pokud jednotka, pro niž provádíte záchrany, provedla v tomtéž tahu tažný manévr.

WIZARDS

Říše jsou nasyceny kouzly. Jsou bohatým zdrojem síly pro ty, kdo mají dostatečný důvtip na to, aby ji využili.

Některé modely mají na svém warscrollu uvedeno, že jsou wizard. Pomocí postavy wizard můžete ve své fázi hero provádět kouzla a rovněž zrušit kouzla v protihráčově fázi hero. Počet kouzel, která se wizard v každém tahu může pokusit vyvolat nebo zrušit, je uveden na jeho warscrollu.

VYVOLÁVÁNÍ KOUZEL

Všechny postavy wizard mohou vyvolávat kouzla popsaná níže a dále také případná kouzla uvedená na jejich warscrollu. Wizard se může pokusit vyvolat každé z kouzel maximálně jednou za tah.

Chcete-li vyvolat kouzlo, hoďte dvěma kostkami. Pokud je celková hodnota větší nebo rovna hodnotě vyvolání kouzla, kouzlo je úspěšně vyvoláno.

Při vyvolání kouzla může protihráč zvolit kteroukoli ze svých postav wizard, které se nacházejí ve vzdálenosti do 18" od kouzlícího wizarda a které ho vidí, a může se pokusit zrušit kouzlo, než začne působit. Chcete-li zrušit kouzlo, hoďte dvěma kostkami. Pokud tímto hodem překonáte hod použitý k provedení kouzla, účinek kouzla se vyruší. O zrušení kouzla se lze pokusit pouze jednou.

TAJUPLNÝ BLESK

Tajuplný blesk má hodnotu vyvolání 5. Pokud je úspěšně proveden, vyberte nepřátelskou jednotku, která se nachází ve vzdálenosti do 18" od provádějícího wizarda a která je z jeho pozice viditelná. Vybraná jednotka utrpí D3 smrtelná zranění.

MYSTICKÝ ŠTÍT

Mystický štít má hodnotu vyvolání 6. Pokud je úspěšně proveden, vyberte kouzlícího wizarda nebo spřátelenou jednotku, která se nachází ve vzdálenosti do 18 od kouzlícího wizarda a která je z jeho pozice viditelná. Až do začátku své příští fáze hero můžete přičítat 1 ke všem hodům záchrany pro danou jednotku.

NEDŮLEŽITĚJŠÍ PRAVIDLO

Ve hře, která je tak detailně propracovaná a která nabízí takovou škálu různých možností jako *Warhammer: Age of Sigmar*, se může stát, že si nebudete úplně jisti, jak nastalou situaci vyřešit. Pokud k něčemu takovému dojde, promluvte si s protihráčem a zvolte řešení, které vám oběma budete připadat nerozumnější (nebo nejzábavnější!). Pokud není nasnadě žádné společné řešení, hoďte si kostkou a ten, komu padne vyšší hodnota, může rozhodnout o dalším postupu. Potom můžete pokračovat v zápolení!

Warhammer: Age of Sigmar © Games Workshop Limited 2015