

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Následující pravidla jsou základní pravidla, která potřebujete k tomu, abyste pochopili, jak se modely a regimenty vzájemně ovlivňují a jak fungují vůči prostředí. Tyto kapitoly vás naučí, jak své regimenty aktivovat, jak se pohybovat, jak vstoupit do bitvy a jak bojovat.

KAPITOLA PRVNÍ

PRINCIPY BOJE

V této části si představíme základní principy, kterými se hra Conquest řídí. Na první pohled to může vypadat složitě, ale brzy se pro vás stane tato část pravidel samozřejmostí a budete jimi listovat stále méně.

CIVILIZOVANÁ VÁLKA

Válka může být brutální a krvavá, ale válečné stolní hry by takové být neměly. Je to záležitost gentlemanů (nebo dam), kterou si nejlépe užijete se svými přáteli, a to s nejmenším počtem konfliktů.

Mějte toto pravidlo na paměti, pokud se někdy dostanete do situace, kdy se pravidla budou jevit nejasná. Nejprve se pokuste sporné části s oponentem prodiskutovat a přijměte společné řešení. Pokud se však nedokážete dohodnout, nechte kostku, aby rozhodla za vás.

Tento druh situací by se měl vyskytovat co nejméně, jelikož jsou pravidla hry Conquest neustále doplňována novými erraty, a FAQ je veřejně dostupné na webových stránkách. Především si ale nikdy nenechte spornými pravidly pokazit příjemnou hru.

KOSTKY

Válka je věc nejistá. K vyjádření této nejistoty používáme kostky, které definují šanci zasadit smrtelnou ránu nebo pravděpodobnost, že regiment ustojí drtivý úder i přes blížící se porážku. Všechny kostky, které v Conquestu používáme jsou šestistěnné, které někdy nazýváme D6.

HODY KOSTKOU

Většina hodů kostkou ve hře Conquest vyžaduje, aby hráč porovnal svůj hod kostkou s hodem na cílovou vlastnost. Často se jedná o vlastnosti, jako jsou Clash (Střet), Volley (Salva) nebo Resolve (Morálka), ale může se jednat i o ezoteričtější vlastnost jako kupříkladu hod na Resist decay (Odolnost rozkladu). Při provádění těchto hodů se vždy snažte hodit **nižší nebo stejnou** hodnotu požadované cílové vlastnosti.

Kdykoli porovnáte hod kostkou s tzv. vlastností, jedná se o Test vlastností.

AUTOMATICKÝ ÚSPĚCH A NEÚSPĚCH

Pokud pravidla vyžadují, abyste hodili kostkou pro porovnání Vlastností, tzn. vyhodnotili číselný údaj prezentující regimenty (nebo charaktery) na bojišti, výsledné číslo 6 je vždy považováno za neúspěch. Padne-li 1, jedná se vždy o úspěch – bez ohledu na ostatní modifikátory (výjimka platí pouze v případě Hodu na Obranu). I ti nejlepší vojáci mají občas špatný den a občas si i ti nejslabší zaslouží své místo na výsluní.

PŘEHOZENÍ KOSTEK

Pokud pravidla vyžadují přehození, jednoduše vezměte kostku a hoďte s ní znovu, abyste získali nový výsledek. Jestliže už jste kostku jednou přehodili, nesmíte tak učinit opakovaně – bez ohledu na okolnosti. V případě, že pravidlo vyžaduje přehození kostek, které již byly přehozeny, ignorují se všechny efekty, které by způsobily přehození těchto kostek. A konečně, pokud vás pravidlo nebo schopnosti nutí k opakovanému přehození, pravidla se navzájem vyruší a aktivní hráč hází kostkou bez jakýchkoli přehození.

ROZHODUJÍCÍ HOD

Příležitostně vás i soupeře vyzvou pravidla k tomu, abyste si hodili na rozhodující hod. To se stává, když si oba musíte hodit kostkou – ten s nižším výsledkem hodu vyhrává. Pokud je výsledek nerozhodný, házíte znovu. Házejte tak dlouho, dokud nebude jasný vítěz (pravidlo Rozhodujícího hodu je jediné pravidlo, na které se nevztahuje zákaz opakovaného přehození).

MĚŘENÍ VZDÁLENOSTI

Všechny vzdálenosti ve hře Conquest se měří v palcích (") a vždy se měří od nejbližších bodů. Při měření vzdálenosti mezi dvěma regimenty měřte vždy od rohu podstavce každého standu, který je nejbližší druhému regimentu. Při měření vzdálenosti mezi dvěma standy měříme vždy od jednoho rohu standu k rohu nejbližšího standu. Vzdálenost smíte kdykoli zkontrolovat, abyste vždy věděli, zda jsou či nejsou vaši bojovníci v dostatečné vzdálenosti než se pokusí o určitou akci.

ARMÁDA, REGIMENTY, STANDY A MODELŮ

Ve hře Conquest velí každý hráč konkrétní armádě fantasy miniatur. Může se ujmout velení nad armádou kostlivců, rozkazovat pěchotě Dweghomů, poroučet běsnícím Avatarům nebo vyprovokovat zuřící draky k lepším výkonům. Tato sekce vysvětluje, jak postavit miniatury na herní plochu a jak je rozpochybovat k boji.

ARMÁDA

Jednoduše řečeno, armáda je seznam modelů, které do hry uvedete. Může se jednat o Drony, mocné Bruty, nebo cokoli mezi tím. Obvykle k tomu využijete Army List. Ten vám pomůže určit, které modely patří do vaší armády. Kdykoli se v pravidlech hovoří o vaší armádě, přátelských standech či regimentech, myslí se tím všechny standy v každém regimentu a všechny charaktery ve vaší armádě. Kdykoli se v pravidlech hovoří o armádě vašeho protivníka nebo o nepřátelském standu či regimentu, myslí se tím každý stand v každém regimentu a každý charakter pod kontrolou vašeho oponenta.

MODELŮ

Model je specifická miniatura, která je připevněná na kruhovém podstavci, jenž je umístěný do čtvercového lůžka, kterému říkáme stand. Při pohledu na takovýto stand můžete snadno určit, na jaký druh Regimentu se díváte a jaké jsou jeho vylepšení a modifikace – například modely velitelů nebo oficírů.

STANDY

Pokud se v pravidlech hovoří o standu, myslí se tím celá čtvercová základna včetně modelů na ní umístěných. Pro účely této hry považujeme modely a jejich podstavce, bez ohledu na to, jak jsou

ozdobené, za součást standu. Nicméně, jen velmi málo standů s výjimkou těch největších a nejobávanějších monster a povozů – působí samostatně. Většina bojuje společně.

Příklad: Modely pěchoty bojují na čtvercových standech po boku svých spolubojovníků. Stand pěchoty má místo pro čtyři modely, zatímco standy jezdeckta, brutů nebo monster má místo pouze pro jeden model.

Když stand stojící v regimentu obdrží zranění, umístěte na ni značku zranění. Je to jednoduchý způsob, jak zaznamenat utrpěné poškození. Jakmile stand obdrží poslední možné zranění, je celý odstraněn jako (válečná) ztráta. Všechny standy v regimentu jsou povětšinou stejného typu. Nelze mít například smíšený regiment pěchoty a jezdeckta. Modely ve standu by měly být, pokud možno, uspořádány tak, aby byly obráceny stejným směrem. Tím získá stand snadno identifikovatelnou čelní stranu, tyl a dvě křídla, jejichž význam si vysvětlíme později.

Standy se řadí do regimentů. Každý stand musí mít odpovídající počet modelů, jak je uvedeno níže.

DRUHY STANDŮ

V Conquestu má každý stand svůj typ:

Infantry (Pěchota) se dá snadno rozpoznat, jelikož má čtyři modely v jednom standu.

Cavalry (Jízda) je odolnější a rychlejší než pěchota, ale také vzácnější; vždy jeden model ve standu.

Brute (Surovci) jsou velká stvoření, často dvakrát větší než lidé. Vždy jeden model ve standu.

Chariots (Povozy) jsou platformy, do bitvy taženy zvířaty a tažnými zvířaty, či dokonce zvířaty mechanickými! Jsou jednoduše rozpoznatelné tím, že jsou tvořeny dvěma jízdnicemi za sebou.

Monsters (Monstra) jsou nejvzácnější, každé se svou surovou silou vyrovná desítkám jiných. Velikostí zaplní celý stand sami o sobě.

Obr. 1.1

STANDY A VELIKOSTI

Ve hře Conquest má pro účely definování zorného pole každý typ standu jinou velikost. Více o zorném poli si řekneme později.

- Všechny standy pěchoty mají Velikost 1.
- Všechny standy brutů, kavalérie a povozů mají Velikost 2.
- Všechny standy monster mají Velikost 3.

Všem terénním prvkům je rovněž přiřazena velikost. Tyto hodnoty se však mohou lišit, jelikož jsou terény často ručně vyráběné a jedinečné. Níže uvedené hodnoty tedy použijte spíše jako vodítko a doporučujeme, abyste velikost terénu vždy dopředu prodiskutovali se svým soupeřem.

- Všechny kopce mají velikost 2
- Všechny lesy mají velikost 3
- Nevojenské budovy mají velikost 2
- Věže a hradní opevnění mají velikost 3

Když je regiment, nebo část terénu, umístěn na jiný kus terénu s velikostní hodnotou, jednoduše sečtete obě velikosti dohromady. Tím vypočítáte, zda je nebo není přes terén vidět. Toto pravidlo však platí pouze pro části terénu, které by regiment mohl přirozeně přejít, nikoli jím projít (viz. Kapitola 10 "Terén").

REGIMENT

Regiment je ve hře Conquest základní bojová formace. Může se skládat z čehokoliv – od jednoho charakteru až po desítky bojujících standů vedle sebe. Regimenty se většinou skládají ze stejných typů standů, které v regimentu běžně sdílejí podobné vlastnosti. Nejčastější výjimkou je situace, kdy se k regimentu přidá charakter, hrdinný jedinec, který stojí v čele. Je hodností nadřazen všem ostatním a přináší do hry vlastní Speciální pravidla, kterými se budeme zabývat později (viz strana 96).

Všechny standy v regimentu bojují společně – jednotlivé standy nemohou regiment opustit a fungovat samostatně. Opět platí, že jedinou výjimkou je situace, kdy je k regimentu připojen charakter, o němž si opět povíme více později. Kdykoli regiment provádí akci, provádí tuto akci každý stand v regimentu. Navíc pokud regiment průběhu bitvy získá Speciální pravidlo nebo schopnost, ovlivní to všechny standy, které jsou v daném okamžiku k regimentu připojeny (a to včetně charakteru), vždy však dle účinku Speciálního Pravidla nebo schopnosti. Pokud ale není uvedeno jinak, Speciální Pravidla Charakteru nikterak neovlivňují schopnosti Regimentu.

Speciální Pravidla, schopnosti a/nebo změny ve vlastnostech regimentu utvářené během sestavování Army listu nikterak neovlivňují charakter. *Např. Pravidlo pro frakci Hundred Kingdoms pro „Veterány“.*

Obr. 1.2

SESTAVENÍ REGIMENTU

Chcete-li zformovat regiment, vezměte všechny jeho standy a umístěte je do řad a Zástupů (sloupců). Od kraje ke kraji a z rohu do rohu. Všechny standy v regimentu musí být obráceny stejným směrem, čímž vznikne regimentu front (předek), rear (zadní část) a dva flanky (křídla). Regiment nemůže mít nikdy méně než dva standy v přední řadě, ledaže je počáteční velikost regimentu jeden stand, nebo již došlo k bojovým ztrátám.

Pokud je to možné, každý oddíl by měl obsahovat stejný počet standů. Pokud to není možné, zadní řada se ponechá neúplná.

VSAZOVÁNÍ VELITELSKÝCH MODELŮ

Pokud má regiment pěchoty jakýkoli Velitelský model, tj. Velitele, Vlajkonoše nebo Důstojníka, vyberte jeden stand v regimentu a model na něj umístěte. Toto stanoviště se nazývá Velitelský stand a může obsahovat maximálně čtyři Velitelské modely. Každý regiment pěchoty může mít maximálně jeden Velitelský stand, který musí být umístěna uprostřed první řady, a nebo v případě sudého počtu stanovišť co nejbližší středu řady to jde. Více o tom, jak fungují jednotlivé Velitelské standy s různými typy regimentů se dozvíte na straně 68.

ODSTRAŇOVÁNÍ ZTRÁT

Během bitvy dochází ke ztrátám, což znamená, že některé standy budou po čas bojů z regimentů odstraněny. Ztráty se téměř vždy odstraňují odzadu, tj. z nejzadnějšího oddílu regimentu. Pokud ztráty utrpěl regiment zapojený do Boje zblízka, je třeba je odstranit takovým způsobem, aby neovlivnily počet standů bojujících s nepřítelem/nepřátelskými standy. Více informací naleznete v Kapitole 5. v sekci "Přidělování Zranění a Odstraňování Ztrát" strana 54.

LEGÁLNÍ FORMACE

Regiment má platnou legální formaci pokud:

- Jsou všechny standy umístěny hrana k hraně a roh k rohu.
- Všechny řady (s možnou výjimkou zadní) obsahují stejný počet standů.
- Všechny standy jsou obráceny stejným směrem.
- Pokud je v regimentu stand, jenž utrpěl Zranění (tzn. nemá počáteční počet v hodnotě vlastnosti Zranění), je tento stand zcela vzadu.
- Velitelský stand je uprostřed přední řady.

- V případě neúplné zadní pozice musí být Stand postaven co nejbliž středu.

LEGÁLNÍ PODMÍNKY

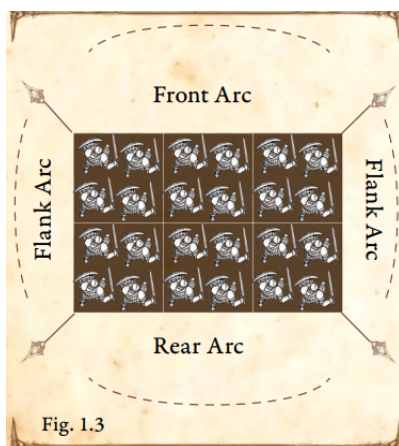
Jako praktické vodítko je následující umístění regimentu považováno za legální, pokud:

- Se na konci své Aktivace nepřekrývá stand v regimentu s jiným standem.
- Na konci své Aktivace nepřekrývá žádný regiment jiný regiment.
- Během své Aktivace jsou všechny standy v regimentu zcela uvnitř herního plánu (Bitevního pole). Výjimka platí pouze v případě Akcí, kdy regiment přivádí do hry Posily.

ORIENTACE REGIMENTU

Každý regiment má Front arc (čelní oblouk), Rear arc (týlní oblouk) a dva Flank arcs (křídla regimentu). Toto směřování je důležité, chce-li regiment na nepřítele vystřelit nebo se s ním utkat v boji. Chcete-li určit oblouky regimentu, načrtněte čáru pod úhlem 45° od rohu regimentu.

(Obr. 1.3). Pokud jsou standy regimentu čtvercové, lze to vyřešit tak, že vytyčíte přímkou od vnitřního zadního rohu standu a prodloužíte ji přes jeho vnější přední roh.



ZORNÉ POLE

Ve hře jsou Akce, které vyžadují, aby byl cílový regiment nebo stand v Zorném poli. Chcete-li si ověřit Zorné pole jednoho regimentu nebo standu na jiný regiment (nebo stand), musí být splněna následující kritéria:

- Cílový regiment nebo stand musí být v čelní orientaci Aktivního regimentu (nebo standu), není-li Speciálním pravidlem stanoveno jinak.
- Alespoň jeden stand v cílovém regimentu musí být schopen nakreslit 1 mm širokou nepřerušovanou čáru mezi středem jeho čelní orientace a středem libovolné strany cílového regimentu. Každý stand v Aktivním regimentu se musí pokusit nakreslit tuto nepřerušovanou linii.
- Neexistují žádné jiné regimenty nebo části Terénu stejné nebo větší velikosti, které by překážely výhledu na Cílový regiment.

PROFILOVÉ VLASTNOSTI

Každý stand má Profilové vlastnosti jakožto měřítko jejich schopností na bojišti. Profilové vlastnosti jsou rozděleny do dvou kategorií, osmi vlastností, jakožto i do Speciálních pravidel a Draw events (Okamžitých událostí).

Name: Sample Regiment							
Class: Light				Type: Infantry			
M	V	C	A	W	R	D	E
5	0	2	4	4	2	1	0
Draw Events: None							
Special Rules: Shield, Support (2)							

KATEGORIE

Slouží ke zjednodušení jednotlivých pravidel.

- **Typ** udává, zda je stand Pěchota, Jezdeckvo, Brut, Povozy nebo Monstrum. Různé typy interagují s některými pravidly odlišně (nebojte se, upozorníme na ně, až se objeví). Důležitější je, že Typ také určuje, kolik modelů by mělo být v standu umístěno: 4 pro Pěchotu a 1 pro Bruty, Jezdeckvo, Povozy nebo Monstra.
- **Třída** je váhová třída, odstupňovaná od Lehkých přes Střední až po Těžkou. Lehké šiky jsou obecně obratnější a přicházejí do bitvy brzy, zatímco Těžké šiky způsobují větší poškození, ale přicházejí na bitevní pole později. Tato klasifikace odráží způsob, jakým regimenty operují v rámci své vojenské struktury příslušné frakce. Ekvivalent Těžkého Regimentu v jedné frakci může být Střední v jiné. To vše vyplývá z toho, jak frakce nasazují své regimenty do boje. Ne vždy musí být Třída určující mírou pro ničivé Vlastnosti regimentu.

VLASTNOSTI

Existuje 8 vlastností a každá z nich představuje relativní sílu standu na bojišti. Většina Vlastností má hodnotu 0 až 6, přičemž 0 představuje neschopnost dosáhnout stanovené Akce. Vlastnost s hodnotou 1 je velmi slabá a 6 znamená mistrovskou úroveň! Některé vlastnosti, jako například Pochod nebo Zranění, mohou přesáhnout hodnotu 6. Během hry se mohou objevit Kouzla nebo Speciální pravidla, která umožní zvýšení nebo snížení Vlastností standu. Vlastnosti však nikdy nesmí spadnout pod hodnotu 0.

V průběhu hry budete porovnávat hody kostkou s některou z Profilových Vlastností standu. Kdykoli se tak stane, říkáme tomu Test Vlastností.

Pokud se v pravidlech hovoří o "nemodifikované vlastnosti", je třeba se podívat na základní hodnotu vlastnosti tak, jak je uvedena v Army Listu (Seznamu armády). Přesto, pravidla a schopnosti, které umožňují regimentu zvýšit hodnotu Vlastnosti během sestavování seznamu, se počítají jako nemodifikované. To platí i pro výhody, které regiment získá rekrutováním Důstojníka během budování armády.

Pokud není uvedeno jinak, platí, že v případě že Speciální pravidlo, Draw event (Okamžitá událost), obecné pravidlo nebo schopnost poskytuje bonus k Vlastnosti nebo k hodnotě (X) Speciálního Pravidla či Draw eventu zároveň stanoví maximální hodnotu, znamená to, že takové omezení zůstává zachováno po celou dobu platnosti tohoto pravidla pro daný regiment.

Příklad: Stand pěchoty má nemodifikovanou hodnotu Vlastnosti Resolve (Odhodlání) (R 3) . Při sestavování svého Army listu (Seznamu armády) jste si zakoupili vylepšení nebo jste využili Speciální pravidlo, abyste zvýšili hodnotu Resolve (Odhodlání) Regimentu na 4. V případě, že situace bude vyžadovat Test Morálky, který pracuje s nemodifikovanou hodnotou Vlastnosti, je hodnota Resolve (Odhodlání) R 4, neboť byl bonus uplatněn během utváření Army listu (Seznamu armády), a nikoliv během hry, tudíž je součástí přirozené Vlastnosti regimentu.

March ("M") (Pochod)

Vlastnost Pochod určuje, jak daleko se stand může pohnout během jedné Akce.

Volley ("V") (Salva)

Salva je měřítko, které definuje schopnost standu operovat se zbraněmi na dálku. Ať už se jedná o kopí, luky nebo o mocné válečné stroje.

Clash ("C") (Střet)

Vlastnost Střet určuje, jak efektivní a účinný je stand v boji zblízka. Stanovuje míru pravděpodobnosti, že zasadí nepříteli rozhodující úder.

Attack ("A") (Útok)

Útok určuje, kolika kostkami stand hází během útoku na nepřítel.

Wound ("W") (Zranění)

Zranění udává, kolik ran stand ustojí, než bude odstraněn jako ztráta.

Resolve("R") (Odhodlání)

Vlastnost Odhodlání udává míru odvahy a ochoty standu setrvat v boji i přes nepřízeň osudu.

Defense ("D") (Obrana)

Obrana je měřítko fyzické odolnosti, která kombinuje ochranu jakéhokoliv brnění s vrozenou odolností standu.

Evade ("E") (Úskok)

Úskok je další obranná vlastnost, která ale bere v potaz schopnost standu ignorovat Wound (Zranění) díky hbitosti, vytrvalosti, nebo pomocí magické ochrany spíše než pomocí čisté odolnosti.

DRAW EVENT (OKAMŽITÁ UDÁLOST) A SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Pod pojmem Okamžitá události naleznete seznam Okamžitých událostí, které bude regiment moci provést během své Aktivace.

Pod Speciálními pravidly naleznete seznam dalších schopností, které se neřídí vlastnostmi standu, jako jsou Cleave (X) (Proseknutí X), tj. schopnost snížit soupeřovu hodnotu Vlastnosti Obrany. Zde také najdete podrobnosti o všech útocích na dálku, kterými stand disponuje, a to v podobě Speciálního pravidla Barrage (X) (Palba X).

VELITELSKÉ KARTY

Každý charakter a každý regiment má své Velitelské karty. Velitelské karty se používají během Fáze Rozkazů a určují kdy a jak charakter jedná. Každá Velitelská karta zobrazuje následující údaje:

- **Základní údaje regimentu nebo charakteru.** Připomíná, který profil z Army listu použijete k reprezentaci schopností regimentu nebo charakteru.
- **Umělecké vyobrazení regimentu.** Pomůže vám a vašemu soupeři rychle identifikovat zobrazený regiment nebo postavu na stole.
- **QR kód, který lze naskenovat pomocí naší bezplatné aplikace Army Builder.** Pomůže vám a vašemu soupeři rychle najít pravidla regimentu prostřednictvím naší databáze. Ujistěte se, že naskenujete QR kód prostřednictvím Army Builderu. Skenování pomocí jakékoli jiné aplikace vyústí v chybu.

" V KONTAKTU "

Mnoho pravidel se vztahuje na dva nebo více standů, které jsou v kontaktu. To znamená, že se vzájemně dotýkají, včetně doteku rohu na roh. Dva regimenty jsou považovány „v kontaktu“ i když se dotýkají také jiného regimentu.

KAPITOLA DRUHÁ

POSLOUPNOST KOLA

V této části představíme posloupnost fází, které tvoří kolo, a nastavíme průběh a rytmus hry.

Aby se události odehrávaly přehledně, rozdělili jsme samotnou bitvu na řadu kol, z nichž každé je dále rozděleno na několik fází. V každé fázi jednáte vy i váš soupeř, přičemž využíváte všech svých schopností a lstí, abyste získali výhodu pro vaše statečné vojáky.

Po zahájení kola postupuje hra po jednotlivých fázích a před zahájením další fáze musíte každou z nich dokončit. Jakmile jsou všechny fáze dokončeny, končí i toto kolo a začíná další. Tento proces pokračuje, dokud není dokončen počet kol uvedený ve scénáři, nebo vy nebo váš soupeř splníte podmínky vítězství pro daný scénář.

SOUHRN KOLA

I) Reinforcement Phase (Fáze Posil)

- Oba hráči si hodí na Posily, tj. ty regimenty a charaktery, které byly vybrány do hráčova seznamu armády, ale prozatím nedorazily na bojiště.

- Všechny Posily, které mají dorazit na bojiště, jsou umístěny na stranu a napochodují na bojiště během Akční fáze. Všichni hráči musí vědět, jaká posila na bojiště přichází, aby mohli plánovat další krok.

II) Command Phase (Fáze Rozkazů)

- Oba hráči si sestaví své Velitelské balíčky současně a uspořádají své Velitelské karty regimentů a charakterů v pořadí, v jakém je chtějí v pozdější fázi aktivovat.

III) Supremacy Phase (Fáze Nadvlády)

- Oba hráči si hodí, aby určili, kdo je se stane Prvním hráčem, tj. hráčem, který aktivuje svůj Velitelský balíček jako první, nebo aktivuje svoji Supremacy ability (Schopnosti nadvlády).

IV) Action Phase (Akční Fáze)

- Hráči, počínaje Prvním hráčem, se střídají v Aktivaci regimentů nebo charakterů, které korespondují s jejich Velitelskou kartou. Vždy začínají kartou ležící na vrchu Velitelském balíčku a střídají se do doby, než jsou jejich Velitelské balíčky zcela využity.

V) Victory Phase (Fáze Vítězství)

- Zkontrolujte podmínky vítězství pro scénář a zjistěte, zda některý z hráčů vyhrál.

- Pokud žádný z hráčů nevyhrál, začíná nové kolo.

I) REINFORCEMENT PHASE (FÁZE POSIL)

Regimenty nezačínají hru na herní ploše (nejsou tedy fyzicky přítomny). Místo toho přicházejí jako Posily v průběhu hry.

Před první Reinforcement phase (Fází posil) na začátku bitvy, umístěte každý charakter ke způsobilým regimentům v jeho Warband (Válečné skupině). Regiment je způsobilý, pokud sdílí stejnou kategorii se standem charakteru.

Nyní, během každé Reinforcement phase (Fáze posil), seskupte regimenty vyčleněné jako Posily dle jejich třídy. Můžete pak vybrat jeden regiment, který bude schopen dorazit z Posil v tomto kole, a bude se počítat jako automatický příchod Posily, nebo může nadále zůstat v záloze. Tento regiment

může patřit k jakékoliv třídě, která může v tomto kole dorazit z Posil, ale je nutné, aby dorazil nejpozději v kole, kdy musí jeho třída automaticky vstoupit na bojiště.

Poté házejte kostkou pro každý regiment každé třídy, který má dorazit v tomto kole, jak je uvedeno na obrázku v Tabulce posil. Neházejte kostkou za regiment, který jste vybrali, že automaticky dorazí nebo zůstane v Posilách.

Na charakter stand neházejte samostatně, charaktery totiž neovlivňují třídu svého připojeného regimentu a naopak přejímají třídu regimentu, ke kterému jsou připojeny. Toto je hod na Posily. Za každý úspěšný hod na třídu vyberete, který regiment dané třídy dorazí z Posil.

Potřebné hody jsou uvedeny níže:

TABULKA POSIL

Kolo	Potřebný Hod
První kolo	Light (Lehké) regimenty dorazí na hod 4 a méně
Druhé kolo	Light (Lehké) regimenty dorazí na hod 4 a méně. Medium (Střední) regimenty dorazí na hod 2 a méně
Třetí kolo	Zbylé Light (Lehké) regimenty přicházejí automaticky. Medium (Střední) regimenty dorazí na hod 4 a méně. Heavy (Těžké) regimenty dorazí na hod 2 a méně, ale v tomto kole mohou dorazit pouze z hráčovy Zóny Posil.
Čtvrté kolo	Zbylé Medium (Střední) regimenty přicházejí automaticky. Heavy (Těžké) regimenty dorazí na hod 4 a méně
Páté kolo	Zbylé Heavy (Těžké) regimenty přicházejí automaticky

Odhalte soupeři všechny regimenty, které byly v tomto kole vybrány k příchodu, a umístěte je na jednu stranu. Vpochodují na Bitevní pole během Akční fáze (viz strana 31).

II) COMMAND PHASE (FÁZE ROZKAZŮ)

Na začátku Command phase (Fáze Rozkazů) si vezměte všechny Velitelské Karty přeživších regimentů na Bitevním poli a všechny Velitelské Karty pro regimenty, které v tomto kole dorazí jako Posily. Seřadte je lícem dolů do Velitelského balíčku. Velitelský balíček byste měli uspořádat tak, že regiment, který chcete aktivovat jako první je hned nahoře a regiment, který chcete hrát jako poslední, je zcela dole. Zbytek Velitelských Karet regimentů je uspořádán mezi nimi.

Ujistěte se, že Velitelské Karty ve Velitelském balíčku odpovídají regimentům, které jsou ve hře. Možná bude nutné odstranit Velitelské Karty patřící k regimentům nebo Charakterům, jenž již padly v bitvě.

Můžete se zamyslet nad tím, jak váš soupeř organizuje svůj Velitelský balíček, protože pořadí, v jakém aktivujete regimenty a Charaktery, může za správných okolností přinést velké výhody. Můžete se podívat na svůj Velitelský balíček kdykoli během Kola, ale nesmíte měnit pořadí karet, pokud vám to neumožňuje Speciální pravidlo.

III) SUPREMACY PHASE (FÁZE NADVLÁDY)

Teď se ukáže, kdo získá iniciativu a zasadí první úder!

Vy i Váš oponent si hodíte kostkou. Po hodu může hráč, jehož Velitelský Balíček má nejméně Velitelských karet, přidat či ubrat 1 z výsledku na kostce, do minima 0 a do maxima 7. Hráč s nejnižším skóre (po uplatnění veškerých modifikací) je Prvním hráčem tohoto Kola. Pokud je hod shodný (po uplatnění veškerých úprav), vy i váš protivník hážete znovu, dokud nemáte jasného vítěze. Hráč s nejmenším počtem Velitelských karet ve svém Velitelském Balíčku může opět přidávat či ubírat 1 k tomuto hodu.

SUPREMACY ABILITY (SCHOPNOSTI NADVLÁDY)

Spoustu Charakterů má Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády), kterou mohou využít v této Fázi jednou za hru (pokud není řečeno jinak Schopností Nadvlády). Když sestavujete svůj Army list, vyberte jednoho z Charakteru jako svého Warlorda (Vojevůdce), jehož Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády) bude aktivní během bitvy. Jsou to mocná speciální pravidla, která můžou lehce změnit tok bitvy - použití vaší schopnosti ve správný moment může proměnit prohru ve vítězství. Když padlo rozhodnutí o Prvním hráči, může První hráč vyhlásit, zda použije Schopnost Nadvlády či nikoliv.

Nehledě na to, zda se První hráč rozhodl použít svoji Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády), vyhlásí také Druhý hráč, zda tuto schopnost použije.

Pokud má hráč přístup k více než jedné Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády), může použít pouze jednu v každém Kole, a musí také vyhlásit, kterou z nich chce použít v této Fázi.

Abyste mohli použít Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády), musí být Charakter na bojišti, pokud Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády) neříká jinak. Některé schopnosti jsou považovány vždy jako aktivní. Jako takové nemusí být předem aktivovány a jsou platné tak dlouho, dokud je Charakter na bojišti, nebo pokud není řečeno jinak. Aktivování schopnosti nezpůsobuje deaktivaci vždy aktivní schopnosti.

Zničení Charakteru, který aktivoval Supremacy Ability (Schopnost Nadvlády), v průběhu Kola nijak neovlivňuje aktivovanou schopnost, ta zůstává nadále aktivní.

IV) ACTION PHASE (AKČNÍ FÁZE)

V Akční Fázi se odehrává většina akcí bitvy. Regimenty Pochodují zas a znova, připravují se na boj zblízka, útočí nebo střílí salvy na vzdálené nepřátele. Výsledkem je pak to, že je Akční Fáze nejdelší a nejzábavnější fází celé hry, a je tedy potřeba prozkoumat ji detailněji než všechny ostatní.

POŘADÍ HRY / TAHŮ

První hráč vytáhne horní kartu ze svého Velitelského balíčku a vykoná Akci regimentu nebo Charakteru. Jakmile je Akce regimentu nebo Charakteru hotova, vytáhne Druhý hráč vrchní kartu svého Velitelského balíčku a vykoná akci s daným regimentem či Charakterem.

VYKONÁVÁNÍ AKCÍ

Když jste na řadě s vykonáním akce se svým regimentem či Charakterem, následujte tyto kroky:

1) OTOČENÍ/ODHALENÍ VELITELSKÉ KARTY

Vytáhněte horní kartu ze svého Velitelského Balíčku a odhalte ji svému oponentovi. Poté označte regiment či Charakter na bojišti, který touto kartou chcete aktivovat. Abyste mohli regiment či Charakter aktivovat, musí jméno na vaší velitelské kartě korespondovat se jménem regimentu či Charakteru ve vašem listu. Navíc regiment nebo Velitelská karta, kterou si přejete aktivovat, nesmí být v tomto kole již dříve aktivována. Velitelská karta může aktivovat pouze jeden regiment, pokud Speciální pravidlo neříká jinak.

Pokud nemůžete aktivovat žádný regiment či Charakter, buď proto, že už byly všechny zničeny v předchozí bitvě, nebo proto, že již byly všechny během tohoto kola aktivovány, vyřaďte Velitelskou kartu a vytáhněte si další jako náhradu. Pokud již ve vašem Velitelském balíčku nezůstaly žádné karty, ukončíte svůj tah a na řadě je váš oponent.

Příklad: Hráč Nordů (Seveřanů) vytáhne kartu Raiderů (Nájedzníků) ze svého Velitelského balíčku a odhalí ji svému oponentovi. Na bojišti jsou právě 3 regimenty Raiderů (Nájedzníků), z nichž v tomto kole nebyl ještě ani jeden aktivován. Hráč Nordů (Seveřanů) si tedy může vybrat jeden ze 3 regimentů a aktivovat ho.

Příklad: Hráč Spirů vytáhne Velitelskou kartu Stryx a odhalí ji svému oponentovi. Na bojišti jsou právě 3 regimenty Stryx, z nichž všechny byly aktivovány dříve v tomto kole. Tato Velitelská karta byla určena k aktivaci čtvrtého regimentu Stryx, který byl ovšem zničen před tím, než hráč Spirů vytáhnul poslední Velitelskou kartu. Zbývající 3 regimenty Stryx již byly aktivovány dříve, a tudíž nemohou být aktivovány znovu. Jelikož už není možno aktivovat žádný další regiment Stryx, hráč musí tuto kartu vyřadit a vytáhnout další.

2) VYHODNOCENÍ DRAW EVENTS (OKAMŽITÝCH UDÁLOSTÍ)

Pokud Velitelská karta regimentu nebo Charakteru, kterou jste právě vytáhli, má jednu či více Draw Eventů, vyberte jeden, který v tu chvíli použijete. Efekty karet jsou podobné Speciálním pravidlům, a spustí se ve chvíli, kdy je regiment nebo Charakter aktivován pomocí Velitelské karty. Je na vás, jestli vámi kontrolovaný regiment aktivuje svůj Efekt, pokud Speciální pravidlo či Efekt karty neurčí, že aktivace je povinná.

Několikanásobný Draw Event (Okamžitá udalost)

Jestli má regiment nebo Charakter více než jeden Draw Event (například díky kouzlu či Speciálnímu pravidlu Charakteru), je na vás, který z efektů aktivujete. Pokud by měl nastat případ, kdy vám Speciální pravidlo nebo Schopnost umožňuje použít několik Draw Eventů karet, pak Aktivní hráč určí pořadí, ve kterém se Draw Eventy aktivují, při čemž musí vždy vyhodnotit první z Draw Eventů, než může pokračovat dalším.

Nepřítomní na Bojišti

Není-li Aktivovaný regiment nebo Charakter v tuto chvíli na Bojišti (většinou proto, že v tomto kole teprve přicházejí jako posily), jejich Draw Event není vyhodnocen, pokud není řečeno jinak. Některé Draw Eventy - obvykle ty používané některými Charaktery - zajišťují možnost vstoupit na Bojiště a jsou výjimkou pro toto pravidlo.

3) PODNIKŇTE PRVNÍ AKCI

Předpokládejme, že Regiment přežije Draw Event při Odhalení karty (jeden nikdy neví!), můžete podniknout první akci. Vyberte jednu Akci z Akčního listu (viz. str. 24) a následujte daná pravidla. Nezapomeňte, že regiment, který přichází jako posila na bojiště musí jako svou první Akci March (Pochodovat) ("M"), a během tohoto kola nemůže Chargovat (Útočit).

4) PODNIKŇTE DRUHOU AKCI

Když je první akce regimentu dokončena, ihned podnikněte druhou akci. Regiment nemůže podniknout tu stejnou akci, kterou již během tohoto kola vykonal (tj. regiment tedy musí vykonat jinou akci, než tu, kterou již jednou vykonal), s výjimkou akce March (Pochod) ("M"). Mnoho Speciálních pravidel a Schopností vám umožňuje provést více než dvě standardní Akce během jedné Aktivace. Načasování a limitace jakékoliv z těchto Akcí je blíže popsána Speciálním pravidlem nebo Efektem, který je umožňuje.

5) DEAKTIVACE REGIMENTU

Ve chvíli, kdy regiment podnikl dvě Akce, jeho Aktivace končí. Položte Velitelskou kartu do blízkosti regimentu nebo Charakteru, který jste kartou aktivovali aby vám připomněla, že v tomto kole již byly aktivovány. Regiment, který již byl v tomto Kole aktivován nemůže být Aktivován znova.

EFEKTY “DO KONCE KOLA”

Pokud je regimentu dopřáno Speciální pravidlo “až do konce Kola” jako výsledek Draw Eventu odhalení karty, přiložte náležitý token vedle tohoto regimentu jako připomínku. Tento token odeberte na konci Kola, kdy působení Efektu končí.

NEMOŽNOST/NEOCHOTA JEDNAT

Pokud z jakéhokoliv důvodu nemůže váš regiment či Charakter jednat (nebo zkrátka jednat nechcete), zkrátka přeskočte Akční Fázi a nechte hrát protivníka. Regiment nebo Charakter, který se vzdá svých Akcí, je brán jako aktivován, jen bez toho aniž by provedl akci nebo se o to pokusil. Vyhodnoťte jakýkoliv relevantní Draw event a jakékoliv Speciální pravidlo, které bylo aktivováno ve Fázi PODNIKNĚTE PRVNÍ AKCI, a poté deaktivujte daný regiment či Charakter.

SEZNAM AKCÍ

Pro snadnější přehled jsou akce rozděleny na MIMOBOJOVÉ a BOJOVÉ. MIMOBOJOVÉ akce mohou být použity jen v případě, že regiment není v přímém kontaktu (base to base) s nepřátelským regimentem. BOJOVÉ akce mohou být použity jen v případě, že je regiment v přímém kontaktu (base to base) s nepřátelským regimentem.

OUT OF COMBAT ACTIONS (MIMOBOJOVÉ AKCE)

(viz. strana 28)

MARCH (POCHOD)

Proveďte March (Pochod), pokud se se svým regimentem chcete pohybovat na bojišti, bez ohledu na to, zda se chcete pohybovat vpřed, ustoupit nebo jen najít lepší pozici ze které bojovat. March (Pochod)(“M”) je jediná akce, kterou můžete během aktivace provést dvakrát po sobě.

CHARGE (ÚTOK)

Použijte Charge (Útok), pokud chcete svůj regiment dostat do kontaktu s nepřítelem, abyste na něj mohli zblízka zaútočit.

RALLY (SVOLAT)

Svolejte svůj regiment a obnovte mu tak morálku. Svolání můžete použít jen ve chvíli, kdy je váš regiment Broken (Zlomený)

REFORM (PŘESKUPENÍ)

Použijte přeskupení, pokud chcete upravit řady (horizontální i vertikální) vašeho regimentu, nebo je otočit jiným směrem.

TAKE AIM (ZAMÍŘENÍ)

Zamiřte, abyste dali vašemu regimentu bonus k jeho příští Volley (Střelbě) během této aktivace.

VOLLEY (SALVA)

Akce Volley (Salva) se používá pro vystřelení na vašeho nepřítele.

IN-COMBAT ACTIONS (BOJOVÉ AKCE)

(viz. strana 44)

CLASH (STŘET)

Použijte akci Clash (Střet), pokud je váš regiment v kontaktu (base to base) s jedním či více více nepřáteli, a pokud je chcete udeřit.

COMBAT RALLY (BOJOVÉ SVOLÁNÍ)

Pokud je váš regiment Broken (Zlomený), použijte Combat rally (Bojové svolání), abyste minimalizovali šanci na jeho uprchnutí z boje.

COMBAT REFORM (BOJOVÉ PŘESKUPENÍ)

Pokud chcete upravit řady (horizontální i vertikální) vašeho regimentu, aby se váš regiment dotýkal co nejvíce s regimentem vašeho nepřítele, použijte Akci Combat reform (Bojové Přeskupení).

INSPIRE (POVZBUZENÍ)

Povzbuďte váš regiment, aby během této aktivace získal bonus ke Clashi (Střetu).

WITHDRAW (ÚSTUP)

Použijte akci Ústup, pokud chcete utéct z právě probíhajícího souboje či kontaktu s nepřítelem.

PASS (VYNECHÁNÍ TAHU)

Pass, čili vynechání tahu se nepočítá jako akce, ale dává vám možnost tah vynechat, pokud žádnou akci podniknout nechcete.

AKCE “DODATEČNÉ” A “ZDARMA”

Některá Speciální pravidla, Draw eventy (Okamžité Události) nebo jiné schopnosti umožní vašemu regimentu provést akce “dodatečné” a nebo “zdarma”.

Akce “zdarma” vám umožní během aktivace udělat akci navíc, aniž byste museli využít jednu ze dvou zaručených akcí. To vám ovšem neumožňuje vykonávat tu stejnou akci, kterou už jste během této aktivace udělali.

Např.: Když provedete “zdarma” Akci Clash (Střet), nemůžete jako svou další akci zvolit znovu Clash (Střet).

“Dodatečná” akce umožní vašemu Pluku provést příslušnou akci dodatečně (několikrát), podle efektu s použitím jedné z jeho akcí.

Např.: Regiment provede jako svou “dodatečnou” Akci Clash (Střet), a poté může jako svou další Akci provést další Clash (Střet).

V) VICTORY PHASE (VÍTĚZNÁ FÁZE)

Když je AKČNÍ FÁZE dokončena, je na čase se podívat, zda jste vyhráli vy nebo váš oponent. Pokud váš oponent přizná svou porážku, či je jeho armáda vymazána z povrchu bojiště, jste vítězem! Jinak jsou podmínky pro vítězství určeny scénářem, který jste hráli, a budete podle něj muset zkontrolovat, kdo (pokud vůbec někdo) vlastně vyhrál.

Pokud nevyhrál ani jeden hráč, začíná nové Kolo Reinforcement phase (Fáze posil), dokud není jasný vítěz, či dokud neskončí scénář.

KAPITOLA TŘETÍ

MIMOBOJOVÉ AKCE

V této sekci najdete přehled detailů různých Akcí, které regiment může podniknout ve chvílích, kdy se neúčastní boje.

MARCH (POCHOD) ("M")

Váš regiment může pochodovat jen v případě, pokud není v kontaktu s nepřátelským regimentem. Pokud je v kontaktu s nepřátelským regimentem, možná budete chtít podniknout Akci Withdraw (Ústupu) (viz. strana 50).

March (Pochod) je jediná akce, kterou může váš regiment vykonat více než jednou během Kola, aniž by podléhal Speciálním pravidlům, pokud není řečeno jinak.

POCHODOVÁ VZDÁLENOST

Regiment Pochoduje vzdálenost v palcích ("") do vzdálenosti své Pochodové vlastnosti (Movement "M"). Pokud má regiment více než jednu hodnotu Pochodové vlastnosti, většinou díky připojenému Charakteru, musíte naopak pochodovat podle té nejmenší.

Obr. 3.1 *Regiment Pochoduje rovně. Povšimněte si, že vzdálenost je vždy měřena ze přední strany regimentu, aby nedošlo k Pochodování dále než je určeno.*

SMĚRY POCHODU

Pochodující regiment se většinou během jednoho svého Pochodu pohybuje jen jedním směrem. Regiment, který pochoduje, se nemůže během jedné Akce pohybovat více směry, pokud neprovádí Rotaci. To znamená, že během jedné Akce se nemůžete pohnout nejdříve dopředu, a pak do strany nebo dozadu.

VYKONÁNÍ ROTACE

Abyste vykonali Rotaci, regiment se otočí okolo jednoho ze svých rohů, při čemž vzdálenost, o kterou se můžete pohnout, je měřena od druhého předního rohu regimentu.

Přední roh, který se pohnul za pomoci Rotace, se může pohybovat pouze dopředu. Ve chvíli, kdy je pohyb pomocí Rotace dokončen, se může regiment jako celek pohybovat opět rovně.

Obr. 3.2 Když regiment vykonává Rotaci, je vzdálenost, kterou regiment jako celek vykonal, počítána jako vzdálenost, o kterou se roh pohnul.

Pochodující regiment může provést Rotaci několikrát během jednoho Pochodu, ale nesmí při tom překročit hodnotu své maximální Pochodové vlastnosti.

POHYBOVÁ OMEZENÍ

Regiment nemůže napochodovat do vzdálenosti 1" od nepřátelského regimentu, obsaditelného terénu či neprůchozího terénu. Regiment ovšem může projít skrz jakýkoliv přátelský regiment, který není v kontaktu s nepřátelskými regimenty, pod podmínkou, že po dokončení Pochodu neskončí v nelegální pozici.

Obr. 3.3 Toto je Pochod obsahující několik rotací. Celková vzdálenost pohybu je součtem dvou Kol a Pochodu vpřed (to znamená pohyb o 3" pomocí rotace, následovaným Pochodem vpřed o 10" a nakonec pohybem o 3 za pomoci druhé rotace).

POCHOD SKRZ

Regiment, který používá akci Pochodu, může projít skrz zpřátelený regiment bez jakéhokoliv postihu. Pochod skrz však může uskutečnit jedině tehdy, má-li dostatečnou Pochodovou vzdálenost aby prošel skrz veškeré překážky. Pokud jedna Pochodová akce nestačí ke zdolání veškerých překážek, může hráč provést druhou Pochodovou akci, aby se ujistil, že regiment svůj Pochod ukončí v legální pozici.

Obr. 3.4a Nahoře vidíme úspěšný pochod skrz zpřátelený regiment.

Obr. 3.4b Nahoře vidíme ilegální situaci, kdy regiment končí svou aktivaci a zároveň překrývá regiment jiný.

Regiment nemůže pochodovat skrz nepřátelský regiment, zpřátelený regiment který je v kontaktu s nepřátelským regimentem, ani skrze průchozí terén okupovaný nepřátelským regimentem.

ZÓNA A LINIE POSIL

Zónu posil představuje každému hráči konec stolu. Linie posil je stanovena na začátku každého kola ještě před Reinforcement phase (Fází posil). Abyste určili linii posil, označte linii která je souvislá se zónou posil protínající nejzadnější roh nejpřednějšího zpřáteleného regimentu. Pokud žádný nepřátelský regiment nepřekračuje Linii posil, pak je právě tam.

Pokud by měl nepřátelský regiment překročit Linii posil, pak je tato Linie zatlačena zpět k druhému nejpřednějšímu zpřátelenému regimentu.

Pro usnadnění může hráč položit značku na každou stranu Bojiště tam, kde se setkává Linie posil s rohy aby věděl, kudy vede.

Linie posil nemůže být posunuta více dopředu než tam, kde byla na začátku Kola, může být posunuta pouze k nejzadnějšímu rohu dalšího nejbližšího zpřáteleného regimentu. Linie posil může být posunuta dozadu buď proto, že nejpřednější regiment byl zničen, nebo proto, že nejpřednější roh nepřátelského regimentu překračuje Linii posil.

Hráč posouvá svou Linii posil podle předchozích pravidel dokud ji nepřekročí některý z nepřátelských regimentů, nebo dokud není zatlačen až do své Zóny posil. Pokud hráč během Kola zjistí, že se jeho zpřátelený regiment nachází dále než je současná Linie posil, musí ihned zkontrolovat, jestli nová Linie posil může být posunuta dále dopředu. Tato nová Linie posil nemůže být ale zaznačena dále než byla na začátku Kola. Pokud je nově vykreslená Linie dále než na začátku kola, bude vykreslena nikoliv v nejzadnějším rohu nejvzdálenějšího regimentu, ale na místě, kde se nacházela na začátku kola.

Nové maximum pro linii posil je vždy určeno na začátku každého Kola.

Obr. 3.5 Regiment C může vstoupit ze Zóny posil nebo z jakékoliv strany za nejvzdálenějším bodem regimentu A. Nemůže vstoupit z boku za regimentem B, protože znepřátelený regiment X zabraňuje tomu, aby byla Linie posil zakreslena za regimentem B, jelikož by se protínaly.

PŘÍCHOD POSIL NA BOJIŠTĚ

Regiment může vždy vpochodovat na bojiště z vaší Zóny posil. Umístěte přední stranu regimentu tak, aby se dotýkala okraje bojiště a poté použijte Akci Pochodu tak jako obvykle, při čemž tentokrát neměříte vzdálenost od vašeho regimentu, ale od okraje bojiště.

Pokud jedna Akce Pochodu nestačí k tomu, aby se celý váš regiment dostal na bojiště, musíte použít jako druhou akci opět pochod, aby se všechny části vašeho regimentu nacházely na bojišti. Když regiment vchází na bojiště, musí zaujmout pevnou formaci a indikovat místo, odkud regiment může přijít.

Alternativě může regiment vstoupit na Bojiště z bočních stran ale jen v rozmezí mezi Zónou posil a Linií posil.

NEÚSPĚŠNÝ PŘÍCHOD POSIL

Pokud regiment nemůže vstoupit na bojiště podle pravidel uvedených výše, musí se vrátit zpět mezi Posily. V dalším Kole je hod na Posily pro tento regiment vnímán jako automatický úspěch a regiment tak může vstoupit na bojiště.

Tento automatický úspěch se nepočítá jako regiment, který si hráč vybere k automatickému příchodu na bojiště z Posil které probíhá každé kolo. Pokud regiment může vstoupit na bojiště, pak tak musí učinit.

CHARGE (ÚTOK)

Charge (Útok) je jedinou akcí, která vám umožňuje dostat se do kontaktu s nepřáteli (a tím pádem vám dává i možnost využít Clash (Střet). Regiment nemůže Chargovat (Útočit) v Kole, ve kterém přišel na bojiště.

VYHLÁŠENÍ CHARGE (ÚTOKU)

Jako svůj cíl můžete při Vyhlášení Charge (Útoku) vybrat pouze jeden nepřátelský regiment, ke kterému jste natočeni vaší přední stranou a který je ve vašem Zorném poli. Při Charge (Útoku) nemůžete vybrat víc cílů.

Hodte si kostkou na Charge (Útok). Tuto hodnotu připočtete k nejnižší Pochodové vlastnosti. Toto je vaše vzdálenost Charge (Útoku).

Pokud je vzdálenost Charge (Útoku) větší nebo stejná jako vzdálenost mezi regimenty, pak je Charge (Útok) úspěšný. Pokud je menší, pak je Charge (Útok) neúspěšný (více níže v části "Neúspěšný Charge (Útok)").

Nepřátelský regiment není legálním cílem, pokud se nachází dále než je vzdálenost Charge (Útoku) při zahrnutí veškerých Speciálních pravidel a Schopností, které by umožňovaly prodloužit vzdálenost Charge (Útoku), např. Turnajový šampion Hundred Kingdoms (Sta království).

POHYB CHARGE (ÚTOK)

Pokud je Charge (Útok) úspěšný, můžete útočící regiment posunout do kontaktu se znepřáteleným regimentem stejným způsobem, jako byste vykonávali Pochod, ale můžete se pohnout pouze vpřed. Toto je pohyb Charge (Útoku).

Obr. 3.6 Vzdálenost mezi regimenty je 12" a Pochodová Vlastnost regimentu je 8". Hod Charge (Útoku) je roven 4", což dává dohromady (8+4) 12", to je tak akorát aby byl Charge (Útok) úspěšný.

Váš regiment má dovolenou jen jednu Rotaci do 90°, podle obecných pravidel Rotace, a to může být provedeno před pohybem Charge (Útoku).

Záměrem této rotace je ujistit se, že následující pohyb Charge (Útok) a následná rotace (která bude vysvětlena později) zajistí, že bude počet útočících Standů čelem k cílovému regimentu co největší. Každý z čelních Standů útočícího regimentu by se měl snažit o co největší kontakt se Standy cílového regimentu. Provedení Rotace je zdarma, nepočítá se tedy do vzdálenosti Charge (Útoku).

Jakmile je regiment vyrovnaný, jeho pohyb Charge (Útoku) může projít skrz zpřátelený regiment, pokud není v kontaktu s nepřátelským regimentem, a pokud útočící regiment po skončení tohoto pohybu neskončí v nelegální pozici.

Pokud útočící regiment nemůže dokončit svůj Charge (Útok) proti cílovému regimentu, buď proto, že je jeho cesta zablokována jiným nepřátelským regimentem, obsaditelným terénem nebo neprůchodným terénem, je tento Charge (Útok) automaticky neúspěšný (viz. "Neúspěšný Charge (Útoku) níže).

Útočící regiment může dojít do vzdálenosti 1" od jiného nepřátelského regimentu, Obsaditelného terénu nebo Neprůchodného terénu, proti němuž se nerozhodl vyhlásit Charge (Útok), ovšem nesmí s nimi přijít do jakéhokoliv kontaktu.

DOKONČENÍ CHARGE (ÚTOKU)

V okamžiku, kdy útočící regiment přijde do kontaktu s cíleným nepřátelským regimentem, zastaví se. Pak útočící regiment může provést rotaci až o 90° tak, aby stály regimenty čelem k sobě a dotýkaly se. Jedná se o pohyb podobný zavírání dveří.

Obr. 3.7 Přestože jsou Household Knights (Zemští Rytíři) vlastními Charge (Útočit) skrz zpřátelený regiment, žádný regiment nesmí útočit skrz Znepřátelený regiment.

Pokud se útočící regiment nemůže plynule otočit k cílovému regimentu (vlivem překážejícího Terénu nebo jiného regimentu), otočí se cílový regiment čelem k útočícímu regimentu. V případě, že je cílový regiment v kontaktu s jiným regimentem, neotáčí se a Charge (Útok) je neúspěšný (viz "Neúspěšný Charge (Útok)" níže).

Pokud by váš nepřítel rozestavěl regimenty tak, abyste se nemohli dostat do kontaktu s cílovým regimentem, a při tom nepřišli do kontaktu s jiným nepřátelským regimentem, posuňte nežádoucí regiment do maximální vzdálenosti 1" od útočícího regimentu a dokončete otočku. Regiment, který byl odsunut, vykoná pohyb do vzdálenosti 1" od útočícího regimentu i kdyby byl tento pohyb diagonální. Tato vzdálenost 1" nedovoluje regimentu skončit v nelegální pozici. Pokud i přesto posunutí překážejícího regimentu o 1" nestačí k dokončení Charge (Útoku), pak je tento útok neúspěšný (viz "Neúspěšný Charge (Útok)" níže).

Obr. 3.8 Regiment Charguje (Útočí) ze svého původního místa, natáčí se aby srovnal svou polohu s nepřátelským regimentem, posouvá se dopředu a když přijde s tímto regimentem přijde do kontaktu, dokončí Wheel.

Obr. 3.9 V tomto příkladu se regiment natáčí právě tak, aby se vyhnul zpřátelenému regimentu Infantry, dokončí Charge (Útok) a při tom dokončí i Wheel aby byl s nepřátelským regimentem v kontaktu.

CHARGE (ÚTOK) SKRZ

Regiment se může pohybovat skrz přátelský regiment, pokud tento regiment není v kontaktu s nepřátelským regimentem během Charge (Útoku).

To může být výsledkem Charge (Útoku) ale také sekvencí Pohybu a následného Charge (Útoku).

Pokud kombinace akcí Pohybu není dostačující, aby přátelský regiment nepřekážel v Charge (Útoku), pak je Charge (Útok) neúspěšný (viz "Neúspěšný Charge (Útok)" níže).

Obr. 3.10 *Toto je úspěšný Charge (Útok) skrz přátelský regiment*

Obr. 3.11 *Regiment A končí svůj první pohyb tak, že překrývá regiment B. Povšimněte si, že v této situaci se ještě nejedná o nelegální pozici. Jako svou druhou Akci se pokusí regiment A Nachargovat (Zaútočit) na regiment C, ovšem je příliš daleko aby svůj cíl naplnil, a zároveň nemá dost prostoru na to, aby prošel skrz regiment B. Jelikož nemůže regiment A ukončit obě své akce tím, že překrývá jiný regiment, musí proto ustoupit dozadu o co nejmenší vzdálenost.*

KTERÁ STRANA ČELÍ CHARGE (ÚTOKU)

Regiment Charguje (Útočí) na cílový regiment ze strany, ve které se nachází ve chvíli Charge (Útoku) většina jeho standů. V případě, že se standy útočícího regimentu nachází na více stranách Nepřátelského regimentu ve shodném počtu, může si hráč útočícího regimentu vybrat, ze které strany Nepřátelský regiment napadne. Pokud je cílový regiment viděn z více stran zároveň, počítá se, že útočící standy vidí na všechny strany zároveň.

Například: Tři standy Brute Drons(/ů) se pokouší útočit na regiment Men-at-arms. Jeden Brute Dron je v Čelním oblouku, další dva stojí čelem k Bočním obloukům. V tomto případě čítá regiment Brute Drones tři standy v Předním oblouku a dva v Bočním oblouku a musí tedy Nachargovat (Zaútočit) na Přední oblouk Zaměřeného regimentu.

Obr. 3.12 *V příkladu nahoře: Regiment A Charguje (Útočí) na Přední oblouk
Regiment B Charguje (Útočí) na levý Oblouk
Regiment C Charguje (Útočí) na pravý Oblouk*

CHARGE (ÚTOK) A INSPIRACE

Po dokončení úspěšného Charge (Útoku) získá regiment okamžitě Inspiraci (str. 99) Povšimněte si, že Speciální Pravidlo "Inspirace" neovlivňuje zásahy způsobené Impakty (Nárazy), a zároveň, pokud už hráč nemá k dispozici v tomto Kole žádné další akce, Inspirace regimentu vyprší.

NEÚSPĚŠNÝ CHARGE (ÚTOKU)

Pokud je vzdálenost útoku regimentu menší než vzdálenost mezi útočícím a cílovým regimentem, je Charge (Útok) počítán jako neúspěšný. Útočící regiment se pohne o vzdálenost hzenou na kostce, ovšem pouze do maximální vzdálenosti 1" od nepřátelského regimentu či Obsaditelného terénu.

Pokud útočící regiment nemůže dokončit Charge (Útok) proti nepřátelskému regimentu, protože je jeho cesta zablokována dalším nepřátelským regimentem, Obsaditelným Terénem či Neprůchodným Terénem, Charge (Útok) se zastaví ve vzdálenosti 1" od nepřátelského regimentu nebo Obsaditelného terénu.

Pokud během "Charge (Útoku) skrz" není vzdálenost útoku za pomoci kombinací akcí Pohybu a Charge (Útoku) dostatečná k čistému předběhnutí zpřáteleného regimentu (nebo pokud k tomu nemá Útočící regiment dostatečný prostor) útok je neúspěšný. Útočící regiment pak

udělá minimální pohyb k tomu, aby již nepřekrýval zpřátelený regiment a oba tyto regimenty získají status "Broken (Zlomený)".

Pokud se během fáze "Dokončení Charge (Útoku)" útočící regiment dostal do kontaktu s cílovým regimentem, ale ani jeden z regimentů není schopen se plynule otočit, útočící regiment odstoupí od cílového regimentu, nebo z pozice ve které se nacházel těsně před tím, než došlo ke kontaktu s cílovým regimentem, o celý 1", a zastaví se ve vzdálenosti 1" od cílového regimentu nebo Obsaditelného Terénu.

Pokud zastavení ve vzdálenosti 1" od cílového regimentu nebo Obsaditelného Terénu není možné, posuňte svůj regiment tak daleko, abyste zajistili, že se vaší další akcí dostane do legální pozice

Pokud byste během útoku byli nuceni posunout cílový(é) nepřátelský(é) regiment(y) o 1" dozadu, je pak tento regiment vrácen zpět na své původní místo.

Pokud je regiment při Charge (Útoku) neúspěšný, ztrácí tak veškeré své další Akce a jeho Aktivace v tomto Kole končí.

IMPACT (ÚTOKY NÁRAZEM)

Některé Standy, jako například Rytíři, spoléhají na svou zdrcující sílu svého nárazu, který způsobuje zranění jejich Nepřátelům.

Jakmile proběhl úspěšný Charge (Útok), jsou okamžitě - jako součást Akce Charge (Útok), vyhodnoceny Impact (Útoky Nárazem). Impact (Útoky Nárazem) způsobují pouze standy, které mají Speciální Pravidlo Impact (Útoku Nárazem) (I=X).

Standy v regimentu způsobují Impact (Útoku Nárazem) v hodnotě X podle jejich Speciální schopnosti Impact. Tyto útoky se vyhodnocují podobně jako při Clash (Střetu), tedy házením na Hit (Zásah), hody na Defense (Obranu) a na Testování Morálky (viz strana 46). Ale Impacty ovšem nedostávají žádné výhody z Speciálních pravidel regimentu, které normálně mívají během Akce Clash (Střet). Standy které nejsou v kontaktu dávají také Impact (Náraz) podle své Schopnosti Impact (Nárazu).

TAKE AIM (ZAMÍŘIT)

Pokud váš regiment provede akci Take aim (Zamířit), tento regiment dostává speciální pravidlo "Aimed shot" do konce aktivace. (tj. přidává ke své Vlastnosti Salvy (V) +1 v průběhu této Aktivace)

RALLY (SVOLAT)

Pouze regiment, který je Broken (Zlomený), může provést Akci Rally (Svolat) a status "Broken (Zlomený)" tím ztrácí, můžete odebrat token který vám měl výše zmíněný status připomínat.

REFORM (PŘESKUPENÍ)

Přeskupení umožňuje vašemu regimentu změnit svou formaci (jedná se o kombinaci Řad a Linií). Regiment provádějící přeskupení okamžitě zaujme svou novou legální formaci, při čemž můžete čelit jakýmkoliv směrem (viz strana 13 pro přehled legálních formací). Narozdíl od Bojového Přeskupení, střed regimentu se nesmí během Přeskupení pohnout. Během přeskupení se žádný ze standů nesmí pohnout o více než je minimální Vlastnost Pochodu v daném regimentu.

Obr. 3.13 V obrázku nahoře provádí regiment série různých Přeskupení. Na obrázku A se regiment otáčí tak, aby čelil svému pravému Křídlu. Na obrázku B zvyšuje regiment své řady na úkor velikosti svých linií. Na obrázku C snižuje regiment počty ve své první Řadě a dramaticky se otáčí. Povšimněte si, že během všech tří Přeskupení zůstává střed regimentu vždy na svém původním místě.

VOLLEY (SALVA)

Akci Volley (Salva) může provádět regiment, který není v kontaktu s Nepřátelským regimentem a který má alespoň jeden Stand se Speciálním pravidlem "Barrage=X" ("Palby=X"), v jiném případě nemá regiment k dispozici zbraně na dálku a nemůže tedy střílet.

VÝBĚR CÍLE A LINIE ZORNÉHO POLE

Abyste mohli vyhlásit Volley (Salva), musíte si nejprve zkontrolovat, zda je alespoň jeden cílový regiment v linii Zorného pole a zároveň jestli se nachází ve vzdálenosti vaší palebné Vlastnosti. Pokud není cílový regiment v Línii vašeho Zorného pole, nebo zda se nenachází ve vaší Palebné vzdálenosti, nemůžete Volley (Salvu) vyhlásit, pokud Speciální pravidlo neříká jinak. Regiment provádějící Volley (Salvu) nemůže své výstřely rozdělit mezi více cílů. Všechny standy v regimentu musí cílit na jeden nepřátelský regiment.

Obr. 3.14 V tomto příkladu může regiment Zaměřit na regiment A, protože je jednak v jeho Palebné vzdálenosti, a jednak se také nachází v jeho Zorném poli. Nemůže zaměřit regiment B, jelikož se nenachází v jeho Zorném Poli, a ani regiment C, protože je mimo vzdálenost jeho Palebné Vlastnosti.

ZKONTROLUJTE PŘEKÁŽKY

Pro každý stand v regimentu, který je v první linii a provádí Volley (Salvu) musí hráč zkontrolovat Línii jejich Zorného pole, 1 mm širokou, od centra každého Standu k jakémukoliv standu cílového regimentu. Pokud je tato linnie narušena jiným regimentem nebo překážkou (sestavující se z terénu), která je větší než regiment který chce provést Volley (Salvu) nebo cílový regiment, pak je Volley (Salva) zablokována a regiment nemůže Volley (Salvu) provést.

Pokud Línii Zorného pole neprotíná žádný další regiment nebo překážka sestávající se z terénu, jedná se o Čistý výstřel. Nižší regimenty a překážky než regiment provádějící Volley (Salvu) či cílový regiment jsou ignorovány. Nepřátelský regiment, který je v kontaktu s některým z vašich regimentů může být Zaměřen vaším Střílejícím regimentem, pokud splňujete podmínky pro Zaměření cíle a pokud máte možnost Čisté střely.

EFEKTIVNÍ VZDÁLENOST

Už jste téměř připraveni vystřelit Volley (Salvu)! Nejprve byste se měli přesvědčit, zda se váš regiment nachází v Efektivní vzdálenosti. Vzdálenost pro vaši Speciální schopnost Barrage (Palby) X není optimální, ale maximální. Přestože jsou zásahy vaší Salvou na tuto maximální vzdálenost možné, a taky docela efektivní, je Salva vždy mnohem efektivnější pokud je vypuštěna na kratší vzdálenost.

Ve hře se to projevuje takto: pokud je vzdálenost Speciální schopnosti Barrage (Palby) X mezi Palebným Standem a cílovým regimentem menší než polovina, získává regiment provádějící Barrage (Palbu) + 1 k jejich Speciální schopnosti. Říká se tomu Efektivní vzdálenost.

Navíc, Standy jejíž Cíl je mimo Palebnou vzdálenost a/nebo nevidí na svůj Cíl, neobdrží žádnou kostku. Je naprosto možné, že se během kontroly Efektivní vzdálenosti některé

Standy nachází v ní a některé naopak mimo. Je také naprosto možné, že některé Standy během kontroly Linie Zorného pole budou mít v Zorném poli překážky, a jiné Standy je mít nebudou.

V takovém to případě Standy, které se nacházejí v Efektivní vzdálenosti dostanou +1 bonus ke své Speciální schopnosti Střelby, zatímco ty Standy, které se v této vzdálenosti nenacházejí tento bonus neobdrží, výsledkem čehož bude muset být Efektivní vzdálenost měřená pro každý Stand zvlášť.

Obr. 3.15 Regiment D zaměřuje svou Salvu na regiment A, ovšem kvůli přítomnosti regimentů B a C vidí na Zaměřovaný regiment A pouze 2 standy, které mají možnost Čisté střely, zatímco zbylé standy mají v Zorné Linii překážku a tudíž nemohou přispět do Salvy.

STANDY VE VÍCERO SMĚRECH

Standy v regimentu provádějí Salvu proti cílovým regimentům, které jsou v jejich Front arc (Čelním oblouku). Je možné, že v regimentu se nachází standy, které jsou ve více Obloucích téhož cíleného regimentu. V tom případě pak každý Stand vypálí Salvu proti Oblouku ve kterém stojí. Pokud se stand nachází ve více než jednom Oblouku, může se rozhodnout, na který Oblouk svou Salvu vypálí.

Útoky Salvou na jednotlivé Oblouky jsou vyhodnoceny zvlášť, ovšem současně. Dávejte si pozor, kolik Zranění dostal který Oblouk, protože hod na Obranu nebo na Testování Morálky by mohly podléhat různým Efektům a Speciálním pravidlům.

Např.: Regiment nečerpá žádné výhody ze svého Speciálního pravidla Štít, pokud jsou mu rány uděleny z Boku nebo zezadu. Podobně to platí i když je regimentu udelen zásah Salvou, který pak vyžaduje Testování morálky, tedy při zásahu Salvou do zad či do Boku.

VYMEZENÍ POČTU STŘEL

Standy v první linii s Čistou střelou vypálí počet ran který je roven X jejich Palebnému speciálnímu pravidlu (Barrage=X).

Pokud má stand ve svém Zorném poli překážku, pak během Akce Volley (Salvy) nemůže vystřelit. Standy v jakékoliv jiné Linii než v první neobdrží během Akce Volley (Salvy) žádné střely.

Abyste definovali počet střel, sečtete všechny kostky které dostanou Standy v první Linii a přidejte další kostky, které obdržíte pokud podléháte Speciálnímu pravidlu Efektivní vzdálenosti.

Např.: Regiment Pěchoty skládající se ze 3 standů se Speciálním pravidlem Barrage (Palba) v hodnotě 3, může mít jeden stand v Efektivní vzdálenosti a 2 standy mimo Efektivní vzdálenost. Každý stand by přičetla 3 ke své Salvě a stand nacházející se v Efektivní vzdálenosti by přidal další 1 kostku, tedy celkový počet vržených kostek by byl 10.

HODY A ZÁSADY

Hodte počtem kostek který je roven počtu výstřelů.

Každá kostka, na které padne hodnota rovna či nižší než je vaše Vlastnost Volley (Salvy) ("V") reprezentuje zásah.

Každou kostkou na které padne hodnota vyšší než je vaše Vlastnost Volley (Salvy) (“V”) jste minuli. Pokud by vaše Vlastnost Salvy měly být 6 nebo vyšší, stand namísto toho získá Speciální pravidlo Rapid Volley (Rychlá Střelba).

Například: Váš regiment Pěchoty skládající se ze 3 standů (Salva 2 a Palba 3) vypouští Salvu na nepřátelský regiment v hodnotě 9 výstřelů. Házíte tedy 9 kostkami. Každá hodnota 1 a 2 jsou zásah, každou vyšší hodnotou od 3 a výše jste minuli. Pokud by vaše Vlastnosti Salvvy byla 6 a vyšší, způsobí vaše úspěšné hody v hodnotě 1 dvě zranění místo jednoho díky Speciálnímu pravidlu Rychlá Salva.

OBRANNÉ HODY

Teď háže váš oponent na Obranu podle počtu úspěšných hodů regimentu který prováděl Volley (Salvu).

Každý hod, který je roven nebo nižší než jeho Vlastnost Defence (Obrany) či Evasion (Úhybu), po zahrnutí všech modifikací, je úspěšný. Jejich zbroj či reflexy je ochránily...zatím! Každý hod který je vyšší než jeho Vlastnost Defence (Obrany) či Evasion (Úhybu), po uplatnění všech modifikací, je neúspěšný a regiment utrhá zranění.

Všimněte si, že házíte pouze jednou, což zahrnuje hod na Defence (Obranu) či Evasion (Úhyb) (vyberete si, na kterou z těchto Vlastností házíte). Zároveň si povšimněte, že hod na Obranu je výjimkou v pravidle “Každý hod 1 je automatický úspěch”. Pokud je vaše Obrana či Únik 0 (nebo byl snížen nějakým Speciální pravidlem) nemůžete mít úspěšný hod na Obranu.

ODEBRÁNÍ ZTRÁT A MORÁLKA

Sečtete Zranění, která obdržel každý Stand v regimentu a pokračujte ke kroku Odebrání ztrát (viz str. 54). Všimněte si, že Zranění utržená kvůli Volley (Salvě) nepodléhají Testování morálky, pokud nějaké pravidlo neříká jinak.

PASS (VYNECHÁNÍ TAHU)

Regiment nebo Charakter mohou použít Pass (Vynechání tahu) místo toho, aby vykonali nějakou akci. Regiment nebo Charakter je brán tak, jako by žádnou akci neprovedl.

Regiment či Charakter může zároveň Vynechat buď všechny své Akce, nebo jen některou z nich. Pokud se hráč rozhodne použít Pass (Vynechat tah), bude jeho regiment (nebo Charakter) brán jako by byl aktivován, ale neprovedl žádnou akci.

KAPITOLA ČTVRTÁ

BOJOVÉ AKCE

V této sekci najdete detaily různých Akcí, které může regiment provádět během Boje.

CLASH (STŘET)

Váš regiment může provádět Akci Střetu, pokud je v kontaktu s alespoň jedním nepřátelským regimentem. Během Akce Střetu, všechny Standy v kontaktu se Standy nepřátelskými (říká se jim Standy v kontaktu) přímo útočí na regiment, k němuž nepřátelský Stand náleží. To zahrnuje i Standy které se dotýkají stylem “roh na roh”. Všechny Standy, které nejsou v kontaktu s nepřátelskými Standy se nazývají Nezapojené Standy. Nezapojené Standy přidávají při Střetu pouze Podpurné Útoky.

Obr 4.1 Zapojené Standy (bojují na přímo) - Nezapojené Standy (poskytují pouze Podpůrné útoky)

VÝPOČET POČTU ÚTOKŮ

Před hodem na Zranění musíte určit počet Útoků který bude proveden.

STANDY V KONTAKTU A JEJICH ÚTOKY

Každý Stand v kontaktu získává počet Útoků, který je roven jejich Attacku (Útoku) ("A").

Jistá Speciální pravidla a Draw events (Okamžité události) mohou zvýšit počet Vlastnosti Attack (Útoku) u daného Standu. To zvýší celkový počet Attacků (Útoků) o X, které může Stand vykonat.

STANDY KTERÉ NEJSOU V KONTAKTU A JEJICH ÚTOKY

Každý Stand, který není v kontaktu získává 1 Podpůrný Útok nehledě na jeho Vlastnost Attack (Útoku). Jistá Speciální pravidla, jako například Speciální pravidlo Support (Podpory) (X) může upravovat počet Podpůrných útoků. Standy v kontaktu nemohou provádět Podpůrné Útoky.

Obr. 4.2 Stand Men-at-arms (Mužů ve zbrani) má Vlastnost Attacku (Útoku) v hodnotě 4. To nám dává tedy 4 Útoky na stand, a dohromady je to 12 Útoků od regimentu o 3 Standech.

Obr. 4.3 V tomto posledním příkladu Útočí přední 3 standy plnou silou svých 4 Attack (Útoků), každý zadní Stand obdrží 1 Podpůrný Útok.

NEÚPLNÉ ŘADY

Pokud je váš regiment v kontaktu s boční nebo zadní částí Nepřátelského regimentu (nebo je váš regiment napaden Nepřátelským regimentem z boku nebo ze zadu), občas zjistíte, že některé Standy nejsou v kontaktu kvůli Neúplným Řadám.

Když k tomu dojde, chovejte se k regimentu jako by to byl obdelník, tak široký a tak dlouhý jako jeho největší Řady a ignorujte mezery vytvořené Neúplnými Řadami. Každý váš stand, který je v kontaktu s tímto "abstraktním" obdelníkem se počítá do celkového součtu Attack (Útoků).

Tento abstraktní obdelník je brán v potaz i pokud je regiment v kontaktu s nepřátelským regimentem, pokud Charguje (Útočí) nebo Čelí Charge (Útoku).

Obr. 4.4 Standy označeny jako A Útočí přímo celou svou silou, protože jsou v kontaktu s nepřátelským regimentem. Jelikož je Zadní Řada nekompletní, chovejte se k ní jako by byla kompletní, abyste mohli určit Kolik standů je v zaměstnáno. Tímto přístupem se zaměstnanými stanou také standy označeny jako B.

VÍCE NEŽ JEDEN CÍL

Pokud je váš regiment v kontaktu s více než jedním nepřátelským regimentem, jsou tu šance že některé Standy budou zaměstnány dvěma nebo více nepřátelskými regimenty.

Pokud je váš Stand v kontaktu se Standy dvou či více nepřátelských regimentů, jste to vy kdo vybere na který Stand nepřátelského regimentu vaše Standy v kontaktu Zaútočí. Všechny útoky vašeho Standu jdou na jeden vámi vybraný cíl, aniž by mohly být rozděleny na vícero cílů. Stejným způsobem můžete rozhodnout, který stand v nepřátelském regimentu vaše Standy, které nejsou v kontaktu, napadnou. Podpůrné Útoky Standu nemohou být rozděleny mezi více nepřátelských regimentů. Jinými slovy, pokud vaše Standy v kontaktu obdrží

Podpůrný Útok, můžou ho využít k Útoku pouze na jeden (jediný) nepřátelský regiment, se kterým jsou v kontaktu.

Vyhodnoťte každou sadu Útoků zvlášť, od Hodu na Hit až po hod na Resolve (Morálku).

Obr. 4.6 Standy A musí Zaútočit na regiment X, protože jsou v kontaktu, stejně tak musí stand B Zaútočit na regiment Y, jelikož jsou také v kontaktu. Stand C může Zaútočit buď na regiment X nebo na regiment Y, podobně jako stand D může svůj Podpůrný Útok obrátit proti regimentu X nebo Y. Oba můžou Zaútočit na stejný regiment, ale i na odlišné regimenty.

HOD NA HIT (ZÁSAH)

Hodte počtem kostek rovným počtu Útoků.

Každá kostka, jejíž hodnota je rovna nebo nižší hodnoty než je hodnota vaší Vlastnosti Clash (Střet) ("C"), se počítá jako Zásah.

Každou kostkou, jejíž hodnota je vyšší než je hodnota vaší Vlastnosti Clash (Střet) ("C"), jste minuli, používáme spojení Neúspěšný Zásah. Pokud by měla být Vlastnost Clash (Střetu) jednoho standu 6 nebo vyšší, získává tento stand Speciální pravidlo Relentless blow (Neúnavné rány).

Např.: Váš regiment Force Grown Drones (C 1) Útočí na nepřátelský regiment celkem 20 Útoky. Hodíte 20 kostkami. Každá kostka s hodnotou 1 je Zásah, každou další kostkou s hodnotou 2 a více jste minuli.

ÚTOKY Z BOKU A DO ZAD

Pokud aktivní regiment útočí na cílový regiment z boku nebo zezadu, musí cílový regiment přehodit veškeré své úspěšné hody na Testování Morálky (str. 12).

Přistihli jste nepřítele nepřipraveného, jeho pozornost se totiž směřovala stále dopředu. Je na čase utrhnout si ovoce výhody, zatímco nepřátelskými Řadami zmítá panika.

Obr. 4.7 Regiment A by musel přehodit veškeré své úspěšné hody na Morálku kvůli ranám, které utrpěl od regimentu C. Stejně tak by musel také regiment B přehodit své úspěšné hody na Morálku kvůli ranám do boku od regimentu A.

HODY NA OBRANU

Teď si váš protivník hodí stejným počtem kostek, které reprezentují počet Úspěšných Zásahů které jste mu způsobili.

Každá hodnota, která je rovna nebo nižší hodnotě vaší Vlastnosti Defence (Obrany) nebo Evasion (Úhyb), po zahrnutí všech modifikací, je Úspěšný hod na Obranu. Zbroj regimentu nebo snad jejich rychlé reflexy je pro tentokrát ochránily.

Každá hodnota, která je vyšší než hodnota vaší Vlastnosti Defence (Obrany) nebo Evasion (Úhybu), po zahrnutí všech modifikací, je Neúspěšný hod na Obranu, a regiment tak utrpí zranění.

Povšimněte si, že na Defence (Obranu) nebo Evasion (Úhyb) házíte dohromady jen jednou, podle toho, která z vašich Vlastností je vyšší. Zároveň si všimněte, že hod na Obranu je výjimkou z pravidla "Každý hod 1 je automatický úspěch". Pokud má váš regiment Obranu

nebo Úskok na 0 (a nebo byl na 0 snížen nějakým Speciálním pravidlem), nemůžete provést Úspěšný hod na Obranu.

Příklad 1: Váš regiment Pozlacených Legií (Gilded Legion) (Obrana 3) utrpí 6 Zásahů. Proto hodíte 6 kostkami a musíte hodit hodnotu 3 a méně na každé kostce. Hodíte 1, 1, 2, 4, 4, 5. Tři hodnoty jsou rovny nebo nižší než vaše Vlastnost Obrany, čímž utržíte pouze 3 zranění namísto 6.

Příklad 2: Váš regiment Vantgard Clones Infiltrators (Obrana 1, Úskok 2) utrpí 6 Zásahů. Jelikož je hodnota vašeho Úskoku vyšší než hodnota vaší obrany, musíte hodit 2 a méně na každé kostce. Váš hod je 1, 2, 2, 3, 5, 5 čímž zabráníte 3 zraněním.

Příklad 3: Váš regiment Centaur Avatar (Obrana 3, Úskok 1) utrpí 4 Zásahy s Úderným (Smíte) speciálním pravidlem, které způsobí, že jejich Obrana klesne na 0. Abyste zabránili těmto zraněním, musíte hodit na Úskok (tedy hodit 1 na všech čtyřech kostkách).

ODEBRÁNÍ ZTRÁT A MORÁLKA

Sečtete Zranění, které regiment utrpěl a přejděte ke kroku Odebrání Ztrát (str. 54). Poté musí váš oponent Testovat Morálku.

COMBAT RALLY (BOJOVÉ SVOLÁNÍ)

Pouze regiment se statusem "Broken (Zlomený)" může provést Akci Combat rally (Bojové Svolení). Po provedení této akce se okamžitě zbaví statusu "Broken (Zlomený)". Můžete odejmout token, který vám tento status připomíná.

COMBAT REFORM (BOJOVÉ PŘESKUPENÍ)

Combat reform (Bojové Přeskupení) vám umožňuje změnit Formaci vašeho regimentu (Linie i Řady), zatímco je v kontaktu s nepřátelským regimentem. Touto akcí nemůžete snížit celkový počet vašich standů v kontaktu. Když provádíte Combat reform (Bojové Přeskupení), hodíte kostkou. Pokud je výsledná hodnota rovna nebo nižší než nejvyšší Resolve (Odhodlání) v regimentu, provedli jste Clean Reform (Čisté Přeskupení). Pokud je výsledek na kostce vyšší než nejvyšší Resolve (Odhodlání) v regimentu, pak se jedná o Fighting Reform (Přeskupení v boji).

CLEAN REFORM (ČISTÉ PŘESKUPENÍ)

Pokud se regimentu podaří provést Clear reform (Čisté Přeskupení), okamžitě přijme podobu své nové legální Formace, při čemž se může postavit jakýmkoliv směrem (viz str. 13 pro více informací o Legálních pozicích).

Střed regimentu se nesmí pohnou o větší vzdálenost než je polovina jeho nejnižší pochodové Vlastnosti (Movement "M", zaokrouhleno nahoru) a žádný ze Standů se nesmí pohnout dále než je její Pochodová Vlastnost (Movement "M").

FIGHTING REFORM (PŘESKUPENÍ V BOJI)

Pokud regiment provádí Combat reform (Přeskupení v boji), utrží 1 zranění za každý Stand v kontaktu s nepřátelským regimentem. Poté, co byly Odstraněny Ztráty a Testována Morálka, může regiment přijmout novou legální formaci.

Obr. 4.8 Regiment A provádí Bojové Přeskupení aby byly všechny jeho standy v kontaktu s nepřátelským regimentem.

Obr. 4.9 Regiment B provádí Bojové Přeskupení aby se dostal všemi svými standy do kontaktu s nepřátelským regimentem, ale zároveň aby se jim postavil čelem a nepřijímal tak útoky ze strany.

Obr. 4.10 Regiment C provádí Bojové Přeskupení aby bylo více jeho standů v kontaktu s nepřátelskými regimenty, a zároveň se staví čelem k regimentu, který mu do této chvíle stál v zádech a druhý regiment si nechává ve svém Bončím oblouku.

INSPIRED (POVZBUZENÝ)

Když se regiment Inspiruje, získá Speciální pravidlo Inspired (Povzbuzený) až do konce své aktivace.

Inspired: Tento regiment získává +1 ke své Vlastnosti Clash (Střetu) ("C") až do konce své aktivace. Pokud by toto Speciální pravidlo navýšilo Vlastnost Clash (Střetu) ("C") na hodnotu 5 a více, nezískává pak regiment +1 ke Clash (Střetu), ale místo toho může přehodit veškeré neúspěšné hody v hodnotě 6 na svých kostkách. +1 získaná díky Inspiraci se uplatňuje vždy až po uplatnění všech ostatních modifikací hodnot Clash (Střetu).

Příklad: Regiment Men-at-Arms (Muži ve Zbrani) (C 2) provedou jako svou první Akci Inspiraci, proto získává tento regiment až do konce své aktivace Speciální pravidlo Inspirace. Když jeho druhou Akcí bude Střet, získá regiment díky tomuto Speciálnímu pravidlu hodnotu C 3. Když skončí aktivace regimentu, ztrácí Speciální pravidlo Inspirace.

Příklad: Regiment Dragonslaeys (Drakobijci) (C 4) jako svou první akci během této aktivace provede Inspiraci, a jako svou druhou akci zvolí Střet. Během akce Střetu se jejich Střet nezvýší na 5, ale místo toho budou moct přehodit všechny neúspěšné hody s hodnotou 6. Po dokončení aktivace ztrácí regiment Speciální pravidlo Inspirace.

WITHDRAW (ÚSTUP)

Akce Withdraw (Ústup) slouží k tomu, abyste se ustoupili z boje. Ústup může provést pouze Lehký nebo Střední regiment a to jen ve chvíli, kdy je v kontaktu s jedním či více nepřátelskými regimenty. Regiment který použil Akci Withdraw (Ústup) je brán jako by provedl pouze jednu akci.

Obr. 4.11 Regiment A provede Akci Ústupu, Přeskupí se a Odpochoduje pryč od nepřátelského regimentu.

Když provádíte Ústup, hodíte si kostkou. Pokud je výsledek menší nebo roven nejvyšší hodnotě Resolve (Odhodlání) v regimentu, může váš regiment provést Clean withdraw (Čistý Ústup). Pokud je výsledek vyšší než nejvyšší hodnota Resolve (Odhodlání) v regimentu, provádíte váš regiment Fighting withdraw (Ústup v boji).

Obr. 4.12 Regiment A je limitován vzdáleností, o kterou se může během Ústupu pohnout (buď proto, že je v jeho cestě jiný nepřátelský regiment, nebo proto, že by jeho Ústup končil ve vzdálenosti 1" od nepřátelského regimentu). V tomto případě by se hodilo Ustoupit na stranu své Pravé strany.

CLEAN WITHDRAW (ČISTÝ ÚSTUP)

Pokud váš regiment provede Clean withdraw (Čistý Ústup), okamžitě utrží D6 zranění (jelikož i ten nejlepší Ústup je velmi riskantní manévr), přeskupí se tak aby nečelil nepřátelskému regimentu a okamžitě provede Pochod (jako součást Ústupu) podle pravidel na straně 28. Mějte na paměti, že regiment nemůže ukončit svůj Pochod ve vzdálenosti 1"

od nepřátelského regimentu, Obsaditelného Terénu či Neprůchodného Terénu. Pokud regiment nemůže svůj Pochod z jakéhokoliv důvodu dokončit, pak byl Ústup neúspěšný a regiment se musí vrátit na svou původní pozici.

Všimněte si, že regiment provádějící Akci Ústupu musí zůstat ve formaci, kterou si stanovil během Přeskupení. To mu umožňuje pohybovat se pouze po svých osách a odpochodovat pryč.

FIGHTING WITHDRAW (ÚSTUP V BOJI)

Pokud váš regiment provádí Fighting withdraw (Ústup v boji), okamžitě utřítíte D6 Zranění (hodíte jednou kostkou) za každý přátelský stand, který je v kontaktu s nepřátelským standem. To je hod 1 D6 kostkou která určuje počet zranění pro všechny standy které jsou v kontaktu s nepřátelským regimentem. Poté, co byly Odebrány ztráty a Testována morálka, se regiment přeskupí tak, aby nečelil nepřátelskému regimentu a okamžitě provede Pochod (jako součást Ústupu) podle pravidel popsanych v **Čistém Ústupu**.

PASS (VYNECHÁNÍ TAHU)

Regiment nebo charakter mohou použít Pass (Vynechání tahu) místo toho, aby vykonali nějakou akci. Regiment nebo Charakter je brán tak, jako by žádnou akci neprovedl.

Regiment či Charakter může zároveň vynechat buď všechny své Akce, nebo jen některou z nich. Pokud se hráč rozhodne použít Pass (Vynechat tah), bude jeho regiment (nebo Charakter) brán jako by byl aktivován, ale neprovedl žádnou akci.

KAPITOLA PÁTÁ

ROZDĚLOVÁNÍ ZRANĚNÍ A ODEBÍRÁNÍ ZTRÁT

V této části zjistíte, jak jsou udělována zranění, jak se sčítají a jak jsou vyhodnocena stejným systémem.

PŘIDĚLOVÁNÍ ZRANĚNÍ A ODEBÍRÁNÍ ZTRÁT

Zranění nejsou udělována přímo regimentu, nejprve se odkládají stranou do Wound Poolu. Jakmile byly do Poolu přidána veškerá zranění, začněte je rozdělovat jednotlivým standům regimentu.

Když přidělujete Zranění z Poolu, začněte nejzadnějším standem regimentu, při čemž upřednostňujte standy, které už zranění utrpěly a ignorujte standy s charakterem, dokud nedosáhnete počtu Wounds (Zranění) shodných s Vlastnostmi Wound (Zranění) standu. Každé zranění uděleno standu je reprezentováno příhodným tokenem.

Jakmile bude počet Zranění shodný s Vlastností Wound (Zranění) standu, je takovýto stand zničen a bude odebrána jako utržená Ztráta. Standy, které utrží takovýto počet Wounds (Zranění) jsou odebrány jako Ztráty v okamžiku, kdy utrží poslední Wound (Zranění). Stand, který utrží Wound (Zranění) ale stále se udrží ve hře je Zraněný stand.

Wounds (Zranění) vždy rozděluje podle následujících pravidel, při čemž ignorujte standy s charakterem:

Zraněným nevelitelským standům musí být uděleny Wounds (Zranění) jako prvním.

Zraněný Stand musí být zničen před tím, než budou Wounds (Zranění) udělovány dalším nezraněným standům.

Standy dostávají Wound (Zranění) od kraje řady do jejího středu (tj. nejstřednější standy musí utřít zranění až nakonec).

Stand, který by musel snížit počty standů v kontaktu s nepřátelským regimentem.

Velitelské standy jsou vždy odebrány jako poslední. Wounds (Zranění) jsou téměř vždy udělovány zejména nejzadnějším standům regimentu. Pokud by měly utřít Wound (Zranění) standy v kontaktu v první linii, nemělo by dojít k jejich zničení a ke snížení počtu standů v kontaktu s nepřátelským regimentem.

V praxi to znamená, že jako Ztráty odeberete nejzadnější standy z pravé i levé strany které již utrpěly zranění dříve během bitvy. Poté byste měli odebrat standy které nejsou v kontaktu s nepřátelským regimentem, pokud nemáte jinou možnost.

Pokračujte s rozdělováním Zranění tak dlouho, dokud ve Wound Poolu už nejsou žádná další Zranění, nebo pokud už nemáte další standy, které by Zranění utřily. Pokaždé, když stand utřít Zranění, Wound Pool a jeho následné přidělování Zranění začne nanovo.

Je důležité mít na paměti, že jako další krok po rozdělování Zranění je Testování morálky, ke kterému musíte mít přehled o počtu utržených Zranění z jednoho Wound Poolu. Poté, co regiment rozdělil utržená Zranění a Odebral ztráty, je na čase Testovat morálku podle toho, kolik Zranění regiment utřil.

Proto je zapotřebí mít přehled o tom, kolik Zranění regiment utřil z jednoho Wound Poolu.

Příklad: Stand Men-at-Arms (Muži ve zbrani) (W 4) utřít Zranění způsobené nepřátelským regimentem se kterým je v kontaktu. Po té, co si tato Regiment hodil na Obranu, zůstávají ve Wound Poolu 2 Zranění. Stand v nejzadnějším rohu regimentu obdrží v tuto chvíli 2 tokeny Zranění.

Příklad: Regiment Men-at-Arms (Muži ve zbrani) (W 4) utřít Zranění způsobené nepřátelským regimentem se kterým je v kontaktu. Po té, co si tento Regiment hodil na Obranu, zůstává ve Wound Poolu 6 Zranění. První možný Stand obdrží 4 tokeny Zranění, což znamená že Stand získal maximální počet Zranění dle jeho Vlastnosti, a tudíž je okamžitě zničen a Odebrán jako Ztráta. Zbývající 2 Zranění ve Wound Poolu jsou přiděleny dalšímu možnému Standu, který pak zůstává Zraněný.

Obr. 5.1 Regiment Kavalerie (W 4) utřít 5 Zranění. První Stand je zničen a zbylé zranění je uděleno dalšímu možnému Standu. Jak Kolo pokračuje, regiment získá dalších 5 Zranění. Stand, který byl předtím Zraněn je zničen, jelikož utřil 3 další Zranění, a zbylé 2 Zranění jsou uděleny dalšímu dostupnému Standu...

LÉČENÍ

V některých případech vám řekne pravidlo, abyste Vyléčili určitý počet Zranění jednomu z vašich regimentů. Když se to stane, pravidlo vám řekne, kolik Zranění si smíte Vyléčit, tomu říkáme Léčivé Body. Pokud vám takové pravidlo řekne, abyste Vyléčili jeden ze svých regimentů, postupujte podle sekvence uvedené níže. Odeberte vždy jeden token Zranění

výměnou za jeden Léčivý Bod, a postupujte tak dlouho, dokud už nemáte co Vyléčit, nebo dokud vám již nedošly Léčivé Body.

Nemůžete vyléčit regiment nad počet standů, který měl na začátku hry. Pokud se stane, že narazíte na více Léčivých schopností najednou, musíte vždy vyhodnotit jednu, a až pak přejít k vyhodnocování další.

1) VYLEČTE CHARAKTER

Odeberte veškeré tokeny Zranění ze standu s Charakterem, pokud nějaké má.

2) VYLEČTE ZRANĚNÉ STANDY

Ve chvíli, kdy byly odebrány všechna zranění ze standu s Charakterem, přistupte k Vyléčení ostatních standů, při čemž začněte s Velitelským standem, pokud nějaký máte. Za každý zbylý Léčivý bod odebírejte tokeny Zranění ze Zraněných standů dokud už nemáte žádný další stand, který byste mohli vyléčit, nebo dokud vám nedojdou Léčivé Body.

3) OBNOVTE STANDY

Jakmile už nemáte žádné zraněné standy, můžete obnovit standy, které jste odebrali jako Ztráty dříve ve hře (ovšem nemůžete Obnovit standy Charakterů, které byly odstraněny jako Ztráty). Pokud byl regimentu odebrán dříve během hry Velitelský stand, musíte jako první Obnovit právě tento. Pokud vám zbývá alespoň tolik Léčivých Bodů, které by byly schopny Vyléčit aspoň polovinu Vlastnosti Zranění (W) standu (zaokrouhлено nahoru), pak je můžete použít k Obnovení takového standu. Obnovíte tím počet Zranění roven počtu Léčivých Bodů, které jste na tento stand uplatnili.

Stand je vrácen tak, aby regiment stále udržoval Legální formaci. Pokud na bojišti není místo, abyste stand tímto způsobem vrátili do hry, nemůžete jej vrátit a veškeré Léčivé body které vám zbyly propadají. Vraťte stand na bojiště a umístěte vedle něj tokeny Zranění tak, že obnovený stand má polovinu svého Zranění (W) (zaokrouhлено nahoru). Pokud by obnovený stand měl být Velitelským standem, nebo stand s Velitelským modelem, pak jsou jeho Schopnosti nebo Speciální pravidla k němu vázaná taktéž obnovena.

Pak přikročte ke kroku “**Vylečte zraněné standy**” a použijte zbylé Léčivé Body, pokud nějaké máte.

Opakujte tyto kroky tak dlouho, dokud už nemůžete vyléčit další Zranění, nebo dokud už nemáte žádné další standy, které byste mohli Obnovit.

Jako příklad uvádíme Household knights (Zemští Rytíři) na Obrázcích 5.2 až 5.5. Ti můžou Vyléčit dohromady 6 Zranění. Stand s Charakterem má 2 tokeny Zranění, které utržil během Duelu, zatímco zbylý regiment má stand s 1 tokenem Zranění. Nakonec byl regiment nucen Odebrat jako Ztrátu jeden stand.

TESTOVÁNÍ MORÁLKY

Ve chvíli, kdy je Wound Pool prázdný, je na čase zjistit, jestli nápor krve a smrti otřásl Odhodláním standů. Pokračujte k Testování Morálky v Kapitole šesté!

Obr. 5.2 Nejprve jsou odebrány 2 Zranění ze standu s Charakterem, což vás stojí 2 Léčivé Body ze 6 dostupných.

Obr. 5.3 Pak je odebrán token se Zraněním ze Zraněného standu, což vás stojí další 1 Léčivý Bod.

Obr. 5.4 Poslední 3 Léčivé Body jsou použity k Obnovení standu Odebraného jako Ztráty.

Obr. 5.5 ...Ale jelikož je hodnota Vlastnosti Zranění tohoto standu 4, zůstane tento stand Zraněný a obdrží tak 1 token Zranění.

KAPITOLA ŠESTÁ

TESTOVÁNÍ MORÁLKY

V této sekci zjistíte podrobnosti o tom, jak regiment Testuje Morálku poté, co byly Odebrány Ztráty výsledkem Akce.

Regiment Testuje Morálku poté, co utrpěl Zranění výsledkem Akce. Morálka je Testována na základě Resolve (Odhodlání) regimentu.

SČÍTÁNÍ RESOLVE (ODHODLÁNÍ) REGIMENTU

Pokud má regiment více Vlastností Resolve (Odhodlání), použijte tu s nejvyšší hodnotou a k tomu připočítejte následující bonusy:

+1 pokud se regiment skládá ze 4-6 Standů

+2 pokud se regiment skládá ze 7-9 Standů

+3 pokud se regiment skládá z 10 a více Standů

Tyto bonusy se nesčítají, používáte vždy ten nejvyšší.

TESTOVÁNÍ MORÁLKY

Regiment Testuje Morálku po té, co utrpěl Zranění vlivem Akce, Speciálním pravidlem či jinou Schopností. Morálka je Testována na základě Resolve (Odhodlání) regimentu. Jakmile byla rozdělena všechna Zranění z Wound Poolu a Odebrány ztráty, hodte počtem kostek rovným počtu Zranění, které regiment utrpěl. Tomu se říká Testování Morálky.

TEST MORÁLKY

Každá hodnota, která je nižší nebo rovna nejvyšší Vlastnosti Resolve (Odhodlání) v regimentu, po uplatnění všech modifikací, znamená úspěch. Každá hodnota, která je vyšší než nejvyšší Vlastnost Resolve (Odhodlání) v regimentu, po uplatnění všech modifikací, znamená neúspěch.

Za každý neúspěšný test Morálky obdrží regiment 1 Zranění, při čemž tato zranění už nespouštějí další Testování Morálky. Tato Zranění jsou rozdělena a popsána v části "Sčítání Zranění a Odebírání Ztrát" na straně 54.

Příklad 1: Váš regiment Milice (R 2) utrpí 5 Zranění vlivem jedné Akce. Hodíte 5 kostkami a padne vám výsledek 1, 2, 3, 3, 6. To znamená že 2 výsledky byly úspěšné a 3 nikoliv. Standům v regimentu jsou rozděleny 3 Zranění.

Příklad 2: Váš regiment Order of the Crimson Tower (Odhodlání 4) utrpí 3 Zranění. Hodí tedy 3 kostkami s výsledkem 1, 3, 6. 2 Testy jsou úspěšné až na jeden. Regiment tedy utrhá 1 Zranění.

BROKEN (ZLOMENÝ) REGIMENT

Pokud během jednoho kola ztratí regiment polovinu a více svých standů, které měl na začátku tohoto kola, okamžitě získává status Broken (Zlomený). Přerušte obvyklý běh hry a položte vedle něj token, který vám bude připomínat, že je regiment Broken (Zlomený). Regiment zůstane Broken (Zlomený), dokud úspěšně neprovede Rally (Svolání), Combat rally (Bojové svolání), nebo dokud nepoužije nějaké Speciální pravidlo. Až poté se může zbavit statusu Broken (Zlomený).

EFEKTY, KTERÝM PODLÉHÁ ZLOMENÝ REGIMENT

Zlomený Regiment:

- Regiment je nucen používat svou nejnižší hodnotu Resolve (Odhodlání). Navíc nemůže čerpat výhody ze Speciálních pravidel, Draw Events (Okamžitých Událostí) či jiných schopností, které by pozitivně ovlivňovaly jeho Resolve (Odhodlání).
- Během své Aktivace nemůže používat Charge (Útok).
- Nemůže být Vyléčen ani Obnovit své standy.
- Jeho standy nemohou Obsadit Objective Zone (Zónu Zájmu).
- Nemůže čerpat výhody Inspirace.

Navíc Charakter stand v Broken (Zlomeném) regimentu:

- Nemůže odmítnout Duel.
- Může místo své Akce odebrat token označující jeho regiment jako Broken (Zlomený). Musí tak učinit podle pravidel Rally (Svolání) či Combat rally (Bojové svolání) (podle toho, co je vhodnější).

SHATTERED (ROZDRCENÝ) REGIMENT

Pokud během tohoto kola ztratí Broken (Zlomený) regiment polovinu a více ze svých zbývajících standů (počítáno od okamžiku, kdy získal status Zlomený), je okamžitě Rozdrcen. Jeho bojovníci odhodili zbraně a utíkají do bezpečí. Odeberte veškeré zbylé standy tohoto regimentu z bojiště jako ztráty - regiment byl zničen. Regiment může být Broken (Zlomený) i Shattered (Rozdrcený) během jediné Akce nebo Speciálního pravidla.

STRANDED (ODLOUČENÝ) REGIMENT

Když regiment utrpí Ztráty a jeho standy jsou odebrány, může se vyskytnout, že regiment již není v kontaktu s nepřátelským regimentem v boji zblízka. Tomu říkáme Stranded (Odloučený) regiment. To se často stává když jsou odebrány ztráty s nejněžší řady, kdy je regiment napaden zezadu.

Povšimněte si, že pouze ten regiment, který již není v kontaktu se s nepřátelským regimentem v boji ("V kontaktu") je brán jako Stranded (Odloučený). Pokud byl například regiment na začátku akce v kontaktu se dvěma nepřátelskými regimenty, může být vnímán jako Stranded (Odloučený) jen pokud už není v kontaktu ani s jedním z nich.

PRONÁSLEDOVÁNÍ

Po Odebrání ztrát (zahrnujících i ty vzniklé při Testování morálky) kdy již nejsou regimenty v kontaktu, musí se dát Aktivní hráč na Pronásledování. Aktivní hráč musí Zatlačit Stranded (Odloučený) regiment

zpět do kontaktu s nepřátelským regimentem, se kterým byl předtím v kontaktu co nejkratší vzdáleností jak je to ukázáno na Obr. 6.1. Toto opakuje do doby, než jsou všechny Stranded (Odloučený) regimenty zpět v kontaktu.

ZATLAČENÍ REGIMENTU

Když se pokoušíte o Zatláčení regimentu, je nutné umístit stejný počet standů do kontaktu (s nepřátelským regimentem) jaký byl počet před Odebráním ztrát. Pokud to není možné, pokuste se maximalizovat počet standů z obou stran, které mohou být v kontaktu.

Nemůžete Pronásledovat regiment, se kterým jste před Odebrání Ztrát nebyli v kontaktu.

Pokud Pronásledování nemůže být z nějakého důvodu uskutečněno, vraťte svůj regiment na jeho původní místo před tím, než byl regiment Zatláčen, a zůstává tak Stranded (Odloučený). Pokud i po Pronásledování zůstávají některé regimenty Stranded (Odloučený), je takovýto regiment považován za Nezaměstnaný (*jako že nemá co na práci pozn. překladatelů*).

Obr. 6.1 *Regiment A způsobil regimentu B značné ztráty, tento regiment byl ted Potlačen. Regiment A Zatláčí své standy co nejkratší vzdáleností zpět do kontaktu s regimentem B.*

PRONÁSLEDOVÁNÍ, ZRANĚNÍ ZPŮSOBENÉ IMPACTY (NÁRAZEM) A SPECIÁLNÍ PRAVIDLO MARCH (POCHODU)

Zatláčení regimentu pomocí Pronásledování nezpůsobuje žádné zranění způsobené Impact (Nárazem). Regiment který provedl Pronásledování ani nečerpá výhody ze Speciálních schopností Pochodu, jako například Fluid formation (Proměnlivou Formaci).

Obr. 6.2 *Regiment A byl zničen. Regimenty B a C nejsou zatláčeny, protože se nejedná o Potlačený regiment. Regiment D není Zatláčen, jelikož jeho jediný oponent (A) byl zničen.*

POKROČILÁ PRAVIDLA

NÁSLEDUJÍCÍ PRAVIDLA ROZŠIŘUJÍ ZÁKLADNÍ PRAVIDLA A PŘIDÁVAJÍ TAK NA ZÁŽITKU ZE HRY. V NÁSLEDUJÍCÍCH KAPITOLÁCH SE DOZVÍTE O ROLI CHARAKTERŮ A VŮDCŮ KTEŘÍ VÁM UMOŽNÍJÍ PROVÁDĚT MOCNÁ KOUZLA NEBO ODEMKNOU PLNÝ POTENCIÁL VAŠEHO REGIMENTU DÍKY SVÝM SPECIÁLNÍM PRAVIDLŮM A DRAW EVENTS (OKAMŽITÝM EFEKTŮM).

KAPITOLA SEDMÁ

VELITELSKÉ MODELY

V této části najdete detaily o vylepšení Velitelských modelů, a jejich umístění v regimentu.

VELITELSKÉ MODELY A STANDY

Některé regimenty mají možnost brát Velitelské modely jako vylepšení/upgrady, detailněji popsané v jejich Listu. Pokud je v regimentu Infantry (Pěchoty) Velitelský stand, jako například Leader (Velitel), Standard bearer (Praporečnick), nebo jiný Oficír, vyberte běžný stand v regimentu a vyměňte ho za Velitelský stand. Tomuto říkáme Velitelský stand, a může obsahovat maximálně 4 Velitelské modely.

Přidáním Velitelských standů se nijak nemění počet standů v regimentu. Velitelské standy pouze nahradí obyčejné standy. Regimenty nemohou mít více stejných Velitelských modelů. Většina Infantry (Pěchoty) má Velitelský model zdarma jako součást regimentu. Ve výjimečných případech regimenty nemají Velitelský model a tudíž nemají ani Velitelský stand.

Každý regiment Infantry (Pěchoty) může mít pouze jeden Velitelský stand, který musí být umístěn ve středu Přední linie, a při Odebírání Ztrát musí být odebrán až jako poslední. Velitelský stand má stejné Vlastnosti jako regiment jehož je součástí, pokud není řečeno jinak. Velitelský stand ovšem může poskytovat vyjimečné schopnosti a Speciální pravidla regimentu, ke kterému je přidělen.

Pokud by byl Velitelský stand zničen, všechna Speciální pravidla a všechny schopnosti s ním spojená zanikají. Co více mohou Velitelské standy nabídnout se dozvíte dále v této kapitole nebo v Army Listu dané Frakce.

Na konci akce, během níž byl Velitelský stand zničen, provede regiment zdarma Reform (Přeskupení) nebo Clear combat reform (Čisté Přeskupení) aby zajistil, že jsou řady sníženy o minimum a standy tak zaplnily mezery mezi sebou, a zároveň aby regiment stál v legální pozici.

VELITELSKÉ MODELY V KAVALERII A V REGIMENTECH BRUTŮ

Narozdíl od pěchoty, Velitelské modely v Kavalerii a v regimentech Brutů nejsou součástí jednoho standu, koneckonců jejich stand má místo vždy jen pro jeden model. Místo toho se jako Velitelský stand regimentu počítá stand obsazený Leader Command modelem (Velitelem). Stejně jako Velitelské standy pěchoty, i zde musí být Velitelský stand umístěn uprostřed první linie a při Odebírání Ztrát musí být taktéž Odebrán jako poslední.

Každý Velitelský model v regimentu Kavalerie nebo v regimentu Brutů nahrazuje běžný stand. V případě, kdy chce hráč Zaplatit/Zakoupit Velitelský model, který nemá co nahradit, musí hráč zároveň Zaplatit/Zakoupit další stand do regimentu a až poté Zaplatit/Zakoupit Velitelský model. Až pak může Velitelský stand zaměnit za nově zakoupený běžný stand a přidat jej ke zvolenému regimentu.

Kavalerie a Bruti nemají vždy přístup ke stejným Velitelským modelům jako pěchota. Může se rovněž stát, že některé regimenty Kavalerie a Brutů nemají Velitelský stand k dispozici vůbec.

Navíc některé regimenty využívají toho, že je jejich Velitelský stand zdarma. Jestli má daný regiment Velitele či nikoliv zjistíte tak, že se podíváte do Army Listu dané armády.

Stejně jako Pěchota, regimenty Kavalerie i Brutů mohou obsahovat maximálně 4 Velitelské modely, které se v daném regimentu nemohou opakovat. Pokud byl Velitelská stand zničen, všechna Speciální pravidla a všechny schopnosti s ním spojená zanikají.

Příklad: Hráč Hudnred Kingdoms (Sta Království) si zakoupí regiment Household Knights (Zemských rytířů). Tento regiment obsahuje 3 standy včetně Velitelského standu, který je zdarma. To znamená, že regiment se skládá ze 2 standů Household Knights (Zemských rytířů) a 1 jejich Velitelského standu. Stand, na kterém je Velitelský model umístěn nazýváme Velitelským standem.

Pokud by hráč chtěl přidat do regimentu Standard bearer (Praporečníka), musí zaplatit za tento typ Velitelského modelu a zaměnit ho za jednu ze zbývajících standů Household Knights (Zemských rytířů).

VELITELSKÉ MODELY A REGIMENTY MONSTER

Regimenty Monster nemají přístup k Velitelským modelům a tudíž nemají ani Velitelské standy.
“Bylo dost těžký mu přikázat kam má jít, ať se radši sešikuje samo a postará se samo o sebe!”

BĚŽNÉ VELITELSKÉ MODELY

Mezi tucty různými Velitelskými modely, dostupnými mezi všemi frakcemi Conquestu, se ve většině regimentů nacházejí 2 základní typy, Velitelé a Vlajkonoši:

VELITEL

Velitelský stand obsahující Velitele přidává +1 “A” k tomuto standu. Pokud má stand Speciální schopnost Barrage (Palba), pak se také zvýší hodnota Vlastnosti Barrage (X) +1 (Palba (X) +1).

VLAJKONOŠ

Regiment s Vlajkonošem získá Speciální pravidlo Unstoppable (Nezastavitelný). Vlajkonoš navíc přidává jak regimentu, ke kterému je přiřazen, tak k přidruženému charakteru, +1 “M” k druhé Pochodové Akci, kterou v tomto kole regiment provede.

OFICÍR

Každá frakce má kromě těch zde uvedených také přístup ke svým speciálním Velitelským modelům. Tyto Velitelské modely jsou zpodobněny do své unikátní podoby a jejich použití je omezeno na specifické regimenty dané frakce. Takovéto Velitelské modely nazýváme Oficíři, a jejich unikátní schopnosti a Speciální pravidla jsou dostupná k nahlédnutí v Army listu. Jako jiní Velitelé, ani Oficíři se nemohou v regimentu opakovat. Ten stejný Oficír ale může být zařazen do více regimentů.

Příklad: Regiment Force Grown Drones může do svých řad zahrnout pouze jeden Catabolic Node, ale každý regiment Force Grown Drone může mít svého vlastního Catabolic Node, pokud na ně má hráč dostatek bodů.

KAPITOLA OSMÁ

CHARAKTERY

V této části najdete detailní informace o charakterech a mocných schopnostech, které propůjčují, a také jejich umístění v regimentu.

CHARAKTER STANDY

Charaktery jsou o stupeň vyšší úroveň než Velitelské modely. Stejně jako Velitelské modely, zaručují modely Charakterů regimentu, ke kterému jsou přiděleny, mocná vylepšení. Narozdíl od Velitelských modelů, Charakter standy obsahují pouze Charakter samotný, děsivé stvoření které jej do bitvy veze, a nebo jeho vlastní doprovod.

PROFIL CHARAKTERU

Charakter standy mají stejně jako obyčejné standy svůj profil vlastností, s výjimkou jejich vlastního typu a třídy. Typ charakter standu zmiňuje typ standů, ke kterým může být připojen, a zároveň obsahuje klíčové slovo charakter.

Charakter stand nemá vlastní třídu, a místo toho se přizpůsobuje třídě regimentu, ke kterému byl přidružen.

Jméno: Vzorový Charakter

Třída: - **Typ:** Pěchota, Charakter

M	V	C	A	W	R	D	E
5	2	2	4	4	3	3	0

CHARAKTER STAND A REGIMENT

Charakter stand nemůže jednat samostatně - aby mohl fungovat v bitvě, musí se přidat k regimentu. Proto musíte přiřadit své charaktery k regimentům stejného typu, ze stejné Warband (Družiny), během první fáze Posil.

Charaktery se nemohou přidat k regimentu jiného typu než jsou sami. Charakter stand se přizpůsobí třídě regimentu, ke kterému je právě přidružen. Některé charaktery mohou dosáhnout tak epických úrovní, nebo jezdit na obrovských montrech, že jsou sami považováni za regiment. V takovýchto případech to bude jasně označeno ve Speciálních pravidlech Charakter standu. Ale pokud není řečeno jinak, Speciální pravidla Charakter standu neovlivňují regiment.

POZICE CHARAKTER STANDU

Charakter je vždy umístěn v přední linii regimentu. Regiment, ke kterému se Charakter přidal, může přijmout jakoukoliv legální formaci pod podmínkou, že bude Charakter vždy uprostřed a bude vždy stát vedle Command (Velitelského) standu. V případě Brute (Surovců) či Cavalry (Kavalerie) musí být Charakter vedle Velitele regimentu.

U každého regimentu může být v jednu chvíli pouze jeden Charakter.

Obr. 8.1

CHARAKTER A ZRANĚNÍ

Charakter stand se skládá z modelu Charakteru, který ho přímo zobrazuje.

Charakter standu jsou přiřazována zranění zvlášť a je odstraněna jako ztráta po té, co utrhá počet zranění roven či větší než je hodnota jeho profilové vlastnosti zranění. Prosím povšimněte si, že Charakter může utrpět zranění jen při Akcích Duelu nebo Speciálními pravidly které specificky říkají, že udělují zranění Charakter standu. Běžný Střet ani Salva nemohou být vedeny proti Charakter standu, který je připojen k regimentu. Pokud je Charakter sám regimentem, tato pravidla jsou ignorována.

Pokud by byl Charakter stand zničen a následně odstraněn ze hry, nebo by byl jen odebrán v důsledku jakékoliv jiné akce, pak již není součástí regimentu a nemůže být obnoven či léčen.

Obr. 8.2 Stand Charakteru utrpěl zranění, ale ne regiment, ke kterému je připojen. Pokud by byl stand Charakteru odebrán jako Ztráta, Wound (Zranění), která Charakter utřil nebudou přerozdělena do regimentu, jehož byl součástí.

CHARAKTERY A AKCE

Narozdíl od regimentů mohou Charaktery předvést jen jednu Akci během jednoho kola. Navíc to mohou být pouze jejich unikátní Akce. Pokud ovšem vykonává Akci regiment, k němuž je Charakter přiřazen, přiřazený Charakter jedná bok po boku s regimentem. Je tedy možná přesnější říct, že Charakter vykonává tři akce v jednom kole: jednu při odhalení jejich Velitelské karty a další dvě když je aktivován jejich regiment a ten vykonává své Akce.

Třída Charakter standu nijak neovlivňuje třídu regimentu ke kterému se připojí. Charakter stand se počítá jako součást regimentu za účelem zvýšení velikosti, či zvýšení Resolve (Odhodlání). Díky tomu je pak takovýto regiment ovlivněn Speciálními pravidly, Draw events (Okamžitými událostmi) a jinými schopnostmi, které platí pro každý stand regimentu. Navíc veškeré Schopnosti a aury produkované Charakter standem jsou měřeny přímo a pouze od Charakter standu.

Pokud se regiment, ve kterém se nachází Charakter chystá ke Clash (Střetu) či k Volley (Salvě), Charakter útočí po jejich boku (později je řečeno, že pokud má Charakter Speciální pravidlo Barrage (Palba) s dostatečným dostřelem).

Pokud je Charakter v kontaktu s nepřátelským regimentem, útočí svou plnou silou. Pokud ne, jeho útoky jsou pouze Podpurné. Použijte kostky jiné barvy pro reprezentaci Útoků, Výstřelů i Obrany Charakteru. Ten totiž mívá většinou jiné statistiky Clash (Střetu), Volley (Salvy) než regiment samotný.

Obr. 8.3 Na obrázku nahoře se regiment A chystá ke Clash (Střetu). Házíte za Charakter (C 4, A 4) i za standy Kavalerie (C 3, A 4). Při tom používáte jinak zbarvené kostky.

ZABITÍ CHARAKTER STANDU

Všimněte si, že Charakter nemůže být zasažen během Clash (Střetu) ani Volley (Salvy). Jediné možné způsoby, jak se Charakteru zbavit je skrze Akci Duelu, Speciální pravidlo nebo zničení celého regimentu.

Pokud je Charakter stand zničen, Regiment okamžitě provede zdarma Akci Reform (Přeskupení) nebo Clean reform (Čisté přeskupení) a zajistí si tak legální formaci, zároveň se snaží co nejefektivněji zaplnit vzniklou mezeru mezi jeho liniemi.

DIE FIGHTING! (Vezmu vás sebou!)

Pokud je regiment, k němuž je Charakter připojen zničen, a Charakter ani regiment v tomto kole ještě neprovedl žádnou Akci, Charakter provede Akci Clash (Střetu) proti nepřátelskému regimentu s nímž je v kontaktu, jako svůj poslední hrdinský čin. Pokud Charakter není v kontaktu s žádným nepřátelským regimentem, je odebrán jako ztráta bez jakýchkoliv fanfár.

CHARAKTER STANDY A PŘIDRUŽENÉ REGIMENTY

Po dokončení akce Charakteru můžete okamžitě odhalit další kartu ze svého Velitelského balíčku. Pokud se jedná o Velitelskou kartu regimentu k němuž je přidružen Charakter, který právě skončil

svou aktivaci, a tento regiment ještě nebyl v tomto kole aktivován, můžete jej okamžitě aktivovat. Pokud následující karta ve vašem Velitelském balíčku nepatřila regimentu, k němuž byl právě aktivovaný Charakter přidružen, vraťte ji zpět na vrch balíčku, na řadě je váš oponent.

Tímto způsobem nemůžete aktivovat monstra. Takováto aktivace zároveň nemůže vyústit v odhalování ještě dalších karet z Velitelského balíčku. Pokud by vám toto nějaké pravidlo dovolovalo, zcela jej ignorujte.

Je naprosto možné aktivovat Charakter stand aniž byste aktivovali regiment, k němuž je přidružen. Toto hráči umožní správně načasovat jeho aktivaci během bitvy.

Pozn.: Během hry je často výhodné aktivovat pouze Charakter, abyste zamíchali plány vašeho oponenta a pozdrželi aktivaci vašeho regimentu.

JEDINEČNÉ AKCE CHARAKTERU

Charakter standy mají několik unikátních schopností, které mohou používat pouze oni. Tyto schopnosti fungují stejně jako ostatní Akce. Když otočíte Velitelskou kartu vašeho Charakteru, vyhodnotíte její Draw event (Okamžitou událost), a pak vyberete akci, kterou váš Charakter podnikne a vyhodnotíte ji.

DUEL (BOJOVÁ AKCE)

K vyhodnocení Duelu vyberte nepřátelský Charakter, s jehož regimentem jste v kontaktu. Charakter, který na Duel vyzýváte nemusí být v kontaktu s vaším Charakterem - předpokládáme, že hlasy cestují dostatečně daleko, stejně jako krvežíznivost v předních liniích.

Nepřítel si může vybrat, zda váš Duel přijme či nikoliv. Pokud ho nepřijme, regiment, ve kterém se Charakter nachází, utrpí až do konce kola následující:

- Standy nemohou zabírat Objective Zones (Zóny zájmu), i kdyby jim to běžná pravidla dovolovala.
- Regiment užívá nejnižší Resolve (Odhodlání) který se v regimentu nachází.
- Regiment musí přehazovat veškeré úspěšné hody na Resolve (Odhodlání) v hodnotách "1".
- Charakter nemůže do konce kola odmítnout další Duel.

Pokud Duel přijme, vy i váš protivník si zároveň házíte na Útoky, Obranu a Morálku jako obvykle. Takto způsobené Zranění je uděleno vždy pouze Charakteru, nikoliv regimentu ke kterému je Charakter připojen. Pokud je váš Charakter během Duelu zabit, váš regiment okamžitě provede zdarma Akci Combat reform (Bojové Přeskupení). Tato akce nevyžaduje hody na Morálku a je považováno jako Clean reform (Čisté Přeskupení). Vaše Řady a Linie můžete ovšem snížit pouze natolik, abyste vyplnili mezeru, která zbyla po Charakteru.

Pokud během Duelu zemřou oba Charaktery, Aktivní hráč provádí Combat reform (Bojové Přeskupení) jako první.

Obr. 8.4 V obrázku nahoře proti sobě bojují v Duelu Charakter A a Charakter B. Oba Charaktery již byly předtím zraněny, ale pouze Charakter B má dostatečnou sílu na to, aby zabil svého oponenta. Charakter A je Odstraněn jako Ztráta a jeho regiment vyplní místo, které po něm zbylo. Zranění v Duelu jsou přidělována pouze Charakteru, pokud by Charakter utřil více zranění, než je hodnota jeho Vlastnosti Zranění, nejsou rozdělovány dál jeho regimentu, zkrátka propadnou.

KOUZLENÍ (BOJOVÁ NEBO NEBOJOVÁ AKCE)

Tato akce může být vykonána pouze Charakterem, který má Speciální pravidlo Wizard (Kouzelník) nebo Priest (Kněz). Tato schopnost umožní Charakterům sesílat Kouzla, blíže popsána na straně 80.

WARLORD (VOJEVŮDCE)

Vyberte jeden Charakter z vaší Armády a udělte z něj Warlorda (Vojevůdce) - mocnou a vlivnou figuru schopnou změnit průběh hry!

PERSONALIZACE CHARAKTER STANDU

CHARAKTER STAND A VYLEPŠENÍ

Magické předměty a heraldika jsou důležitou částí historie a kultury každé frakce. Každá frakce má přístup k seznamu Charakterových vylepšení, jako jsou dědictví, relikvie, atd. nebo dalších schopností a unikátních vylepšení, které jsou popsány v Army listu každé frakce.

Vylepšení Charakteru nemusí být vždy vyobrazeny ve standu. Každé takové vylepšení může poskytovat schopnosti, specifické bonusy, Speciální pravidla, Draw event (Okamžitý efekt) nebo Supremacy ability (Schopnost Nadvlády).

Tyto bonusy jsou ztraceny v okamžiku, kdy Charakter z jakéhokoliv důvodu opustí bojiště.

CHARAKTER STAND A JEJICH MASTERIES (TALENTY)

Charaktery jsou hrdinové jisté pověsti a velmi nadaní jedinci, kteří vynikají nad běžnými lidmi. Buď dílem štěstěny, vzděláním, tvrdé práci či jiným zázrakem, Charaktery plně ovládly své Masteries (Talenty), které je dělají vyjimečnými, i když je zcela běžné, že se dva Charaktery vydaly stejnou cestou.

Talenty jsou možná vylepšení pro váš Charakter stand, která si můžete prohlédnout ve svém Army listu, který obsahuje také popis vylepšených Vlastností. Charakter si může zvolit jeden z dostupných Masteries (Talentů) ze svého Listu. Každý Talent může být zakoupen pouze jednou, pokud není řečeno jinak.

Existují tři základní typy Talentů: Taktický, Bojový a Magický. Některé frakce mohou mít přístup jen k některým z nich, nebo dokonce pouze k Talentům specifickým pro jejich frakci. Všechny Dostupné Talenty jsou vypsány v Listu každé Frakce.

KAPITOLA DEVÁTÁ

MAGIE

V této kapitole představíme talenty Magického umění a to, jak tyto mocné síly vyvolat.

Svět Conquestu není tvořen pouze šiky a mečem mávajícími hrdiny, ale také mistry Magického umění.

KOUZLENÍ

Sesílání kouzel je umožněno Akcí Kouzlení.

Akce Kouzlení může být provedena pouze Charakterem, který má Speciální pravidlo Wizard (Kouzelník) (X) nebo Priest (Kněz) (X), některá pravidla ovšem umožňují Kouzlit i obyčejným regimentům. X reprezentuje sesílatelovu magickou kompetenci či schopnost. Magie je většinou výsadou charakterů, některé regimenty ovšem mají také přístup ke kouzlům. Nezáleží na tom, zda Kouzlení provádí charakter či regiment, vždy se řídí stejnými pravidly. O tom bude řeč později, nejprve se podívejme na kouzla samotná.

KOUZLA

Počet Kouzel dostupných danému Kouzelníkovi či Knězi je dostupný v jejich Listu. Nákup vylepšení, která přidávají počet dostupných Kouzel negarantují jejich sílu, pouze větší výběr. Všechna dostupná Kouzla a jejich efekty jsou vysvětlena v Army listu.

VLASTNOSTI KOUZEL

Kouzla mají vlastnosti, které popisují jejich efekty. Skládají se z následujících:

Range (Vzdálenost): Maximální Range (Vzdálenost) kouzla v palcích (""). Pokud je v této vlastnosti napsáno Self (Osobní), pak může být toto Kouzlo uplatněno pouze na regiment, ve kterém se Kouzelník či Kněz nachází a obvykle má efekt na celý regiment.

Attunement (Porozumění): Reprezentuje náročnost Kouzla. Čím nižší je Attunement (Porozumění), tím obtížnější je Kouzlo seslat.

Scaling (Stupňování): Jistá kouzla jsou označena jako "Scaling (Stupňovaná)" a je těžké je vyvolat, pokud jsou namířena proti většímu počtu standů.

Efekt: To jsou efekty, které seslání Kouzla vyvolá.

ILUSTRAČNÍ KOUZLA

Jméno: Ilustrační kouzlo

Range: 16" **Attunement :** 3

Effect: Způsobí jeden zásah nepřátelskému regimentu za každou úspěšně hrozenou kostku. Tyto zásahy mají Speciální pravidlo Armor piercing (Průraznost zbroje) (2).

Jméno: Ilustrační kouzlo

Range: Self **Attunement :** 3 (Scaling)

Effect: Pokud proti tomuto regimentu použije nepřítel Akci Salvy, jeho hodnota Barrage (X) je až do konce kola snížena na polovinu (zaokrouhlena nahoru).

KOUZLENÍ (BOJOVÁ ČI MIMOBOJOVÁ AKCE)

Pro kouzlení musí mít sesílatel jedno nebo více Kouzel a Speciální pravidlo Wizard (Kouzelník) (X) nebo Priest (Kněz) (X). Akce Kouzlení se vyhodnocuje následovně:

VYBERTE SI KOUZLO A CÍL

Vyberte si jedno z dostupných kouzel a regiment, na který kouzlo sesíláte. Pro vyvolání kouzel která způsobují zásahy je nutné, aby měl sesílatel svůj cíl v linii Zorného pole (jiná kouzla toto nevyžadují). V každém případě si zvolte cíl ve vzdálenosti kouzla. Pokud je regiment, ve kterém se sesílatel nachází, v kontaktu s nepřátelským regimentem, pak je toto jediný regiment na který můžete svá kouzla způsobující zásahy zaměřit. Kouzla obsahující "Osobní" mohou zaměřit jen regiment, ve kterém je sesílatel přítomný. Regiment ani Charakter nemohou být zasaženi stejným kouzlem vícekrát než jednou za kolo. Vyjímkou z tohoto pravidla jsou kouzla způsobující Hits (Zásahy).

HOD NA ÚSPĚCH

Sesílatel si hodí počet kostek který je roven hodnotě X, která je napsána u Wizard (Kouzelníka) (X) nebo Priest (Kněze) (X). Každý výsledek nižší nebo roven hodnotě **Attunement** (Porozumění) kouzla je úspěch. **K vyvolání kouzla musíte mít alespoň 2 úspěchy**, pokud není řečeno jinak. Některá kouzla jsou ovšem náročnější a záleží na jejich Scaling (Stupňování).

INTERFERENCE (NEPŘÁTELSKÝ ZÁSAH)

Pokud je sesílatel nebo jeho cíl ve vzdálenosti 10" od nepřátelského regimentu nebo charakteru, který má taktéž Wizard (Kouzelníka) nebo Priest (Kněze), utrpí při sesílání kouzel postih -1 pro hodnotu Attunement (Porozumění) prezentující snahu protivníka kouzlo narušit. Sesílatelem je stand se Speciálním pravidlem Wizard (Kouzelníka) nebo Priest (Kněze).

Příklad: Kapitální Mág Hundred Kingdom (Sta království) se pokouší seslat Kouzlo Mlhy na svůj vlastní regiment. Hodí si 5 kostkami. Dweghom Tempered Sorcerer je ovšem 10" od něj. Důsledkem toho je za úspěšné seslání Kouzla považována hodnota 2 nebo nižší, jelikož za blízkost druhého Kouzelníka se Attunement (Porozumění) snižuje o -1.

SCALING (STUPŇOVÁNÍ)

Ne všechna kouzla jsou si rovna. Některá, zvláště ta, která způsobují tajemné efekty spíše než fyzické škody, jsou těžší na seslání proti početnějšímu regimentu. To je reprezentováno pomocí Scaling (Stupňování), které je napsáno pod Attunement (Porozuměním).

Pokud je kouzlo Scaling (Stupňované), je možné že bude vyžadovat více než 2 úspěchy k seslání. Podle počtu standů v cíleném regimentu bude vyžadován následující počet úspěchů:

Standy	Potřebné úspěchy
1 – 4 standy	2
5 – 7 standy	3
8 – 9 standy	4
10 + standy	5

Pokud zaměřujete své "Scaling" kouzlo proti regimentu monstra, musíte mít ještě o jeden úspěch navíc.

Pokud se vašemu sesílateli nepodaří splnit požadovaný počet úspěchů, Kouzlo nebude sesláno a akce tím končí. V opačném případě vyhodnoťte kouzlo a pokračujte k dalšímu postupu.

VYHODNOCENÍ KOUZLA

Pokud se vám povedlo splnit požadovaný počet úspěchů, pokračujte k vyhodnocení kouzla tak, jak je to popsáno v jeho efektu. Pokud kouzlo způsobí zásahy, váš oponent háže na obranu, odebírá ztráty a testuje morálku (viz str. 46 a 60). Kouzla seslána do boku nebo do zad nepříteli nemají žádný dodatečný bonus.

Kouzla většinou trvají do konce kola, pokud není řečeno jinak. Pokud je sesílatel z jakéhokoliv důvodu odstraněn před svou další aktivací, efekt jakéhokoliv kouzla zůstává až do konce kola.

KAPITOLA DESÁTÁ

TERÉN

V této části vám ukážeme, jak mohou regimenty reagovat na své okolí, skrýt se v hustém lese nebo obsadit výhodné pozice.

Bojiště Conquestu se skládají ze dvou typů Terénu. Každý z nich nabízí různé taktické výhody a výzvy: Územní Terén a Obsaditelný Terén. Územní Terén reprezentuje podobu Bojiště a přináší jisté výhody i nevýhody, ovšem můžete skrz něj libovolně procházet bez jakýchkoliv specifických pravidel. Příklady Územního Terénu jsou třeba kopce, bažiny, řeky nebo popraskaná půda. Obsaditelné Terény jsou zhmotnělé objekty, skrz něž nemůže regiment projít, ovšem nabízejí skvělé možnosti pro takový regiment, který je obsadí.

PRAVIDLA VYVÝŠENÍ

Vyvýšené Terény, jako jsou kopce, umožňují vašemu regimentu vidět přes regimenty či překážející Terén.

Pokud není jinak řečeno, Bojiště a jeho Terén jsou považovány za rovinu, tedy Elevation (Vyvýšení) 0.

Některé Územní a Obsaditelné Terény, jako třeba hradní zdi, mají Speciální pravidlo Elevation (Vyvýšení) (X). Výška regimentu na vrcholu Územního Terénu s Elevation (Vyvýšením) (X) je rovna součtu jeho vlastní výšky a výšky vyvýšení terénu.

Například: Regiment Militia Bowmen (Lučištníků Domobrany) (Velikost 1) stojí na vrcholu kopce (Vyvýšení 2), vnímáme je tedy jako regiment o výšce 3.

Standy mohou provést Čistý Výstřel přes jiné regimenty a přes Obsaditelné Terény, jejichž Elevation (Vyvýšení) je nižší než Střílejících standů, jelikož přes ně vidí. Standy na Vyvýšení 3 tedy mohou Střílet přes standy na Elevation (Vyvýšení) 2, standy na Elevation (Vyvýšení) 4 mohou Střílet přes standy na Elevation (Vyvýšení) 3 a 2 a tak dále. Podobně standy provádějící Akci Volley (Salva) proti Cíli s vyšším Elevation (Vyvýšením) ignorují všechny ostatní regimenty a veškeré Neprůchodné Terény s nižším Elevation (Vyvýšením) než je zaměřený cíl.

Obr. 10.1 Regiment X může vypustit Salvu na regiment A bez obav o jakoukoliv překážku, jelikož regiment X se nachází na kopci (Vyvýšení 2), stejně jako regiment A. Stejně tak má možnost Čistého výstřelu na regiment B. Ale jelikož je regiment B také na kopci, a tedy má Vyvýšení 2, nemůže přes něj

regiment X vystřelit na regiment D. Regiment C je v bezpečí, jelikož jej proti Salvě regimentu X chrání regiment A s Vyvýšením 2. Pokud by byla situace obráceně, regimenty A i B by mohly vytřelit na regiment X, regimentům C a D by ovšem překážely výše zmíněné regimenty.

ÚZEMNÍ TERÉN

Regiment může pochodovat do Územního Terénu i skrz něj, tyto terény sebou ovšem nesou i Speciální Pravidla obnášející výhody i nevýhody, se kterými jste obeznámeni na začátku bitvy.

Územní Terén může být jakékoliv velikosti i tvaru. Jelikož jsou součástí bojiště, je důležité, abyste se se svým protivníkem domluvili na velikostech a typech Územních Terénů ještě před začátkem hry, aby jste pak nebyli překvapeni. Namísto přímého diktátu vám nabízíme seznam Územních Terénů a jejich pravidel, které můžete použít během vaší bitvy. Teoreticky můžete použít kolik Územních Terénů jen chcete, ale doporučujeme použít dva až tři.

Měli byste se domluvit také na tom, které Územní Terény budou Obscuring (Bránící výhledu) i Obstructing (Neprůchozí). Obvykle to bývají kopce a lesy, ale i ruiny, kukuřičná pole a jiné mohou být brány v úvahu.

ELEVATION (VYVÝŠENÍ) (X)

Toto pravidlo většinou platí pro kopce, budovy nebo jiné vyvýšené oblasti. Pro takovéto Územní terény se většinou doporučuje si stanovit Pravidlo Elevation (Vyvýšení) (2). Pro případ vyšších prvků bojiště, se ale se svým oponentem můžete domluvit na vyšších hodnotách. Například pro věže, hradní zdi a jiné. Kopce jsou vždy považovány za Výšku 2 a lesy za Výšku 3.

OBSCURING (SKORO BRÁNÍCÍ VÝHLEDU)

Standy, provádějící akci Volley (Salvu) skrz Územní Terén s tímto pravidlem a nebo cílí na regiment který má všechny standy v tomto terénu, utrpí postih v podobě snížení jejich Barrage (Palby) X o polovinu (zaokrouhleno nahoru), minimum je 1. Pokud všechny standy regimentu stojí na Územním Terénu, tato penalizace neplatí, jelikož mají všichni stejnou Linii Zorného Pole.

Pokud standy regimentu stojícímu v Územnímu Terénu brání ve výhledu další Územní Terén, penalizace je znovu uplatněna.

OBSTRUCTING (BRÁNÍCÍ VÝHLEDU)

Lokální Terén se Speciálním pravidlem Obstructing (Bránící výhledu) vám překáží ve výhledu. Standy nacházející se na Terénu Obstructing (Bránící výhledu) vidí na nepřátelské regimenty a ony vidí na něj.

TRAVERSABLE (PRŮCHOZÍ TERÉN)

Toto pravidlo se vztahuje na Terény, skrz něž můžete procházet, jako jsou lesy a houštiny. Zároveň tento typ Terénu přidává regimentu Žádné Elevation (Vyvýšení). Například regiment pěchoty (Výška 1) procházející skrz les (Výška 3) nebude brán jako regiment o Výšce 4 ale jako regiment o Výšce 1.

BROKEN GROUND (ROZBITÁ PŮDA)

Pokud regiment provádí akci Charge (Útok) skrz tento typ Terénu, hodte si kostkou za každý stand provádějící Charge (Útok) skrz tento terén. Pokud hodíte 6, utrpí regiment 1 zranění. Kavalerie a

Povozy utrpí 2 zranění při každém hodu v hodnotě 6. Proti Zraněním způsobeným rozbitou půdou nehážete na Obranu ani na Testování Morálky.

HINDERING TERRAIN (TĚŽKO PROSTUPNÝ TERÉN)

Pokud alespoň polovina standů regimentu (zaokrouhleno nahoru) Charguje (Útočí) na tento typ Terénu, nezpůsobí takovýto regiment Žádné Impact (Útoky Názem). Navíc Těžké a Střední regimenty, jejichž polovina standů Charguje (Zaútočila) skrz tento typ Terénu, nemohou během tohoto kola čerpat Inspiraci.

DANGEROUS TERRAIN (NEBEZPEČNÝ TERÉN)

Pokud se regiment pohne "na" nebo "přes" Dangerous terrain (Nebezpečný Terén), hodte kostkou za každý stand který se pohnul "na" nebo "přes" tento terén. Na hod 6 utrží regiment 1 Zranění. Regiment Kavalerie a Povozy utrží 2 Zranění za každý hod s hodnotou 6. Proti Zraněním způsobeným Nebezpečným Terénem nehážete na Obranu ani na Testování Morálky.

PERILOUS TERRAIN (ZRÁDNÝ TERÉN)

Pokud se regiment pohne "na" nebo "přes" Perilous terrain (Zrádný Terén), hodte kostkou za každý stand který se pohnul "na" nebo "přes" tento terén. Za každý hod s hodnotami 4, 5 a 6 utrží regiment 1 Zranění. Regiment Kavalerie a Povozy utrží 2 Zranění za každý hod s hodnotami 4, 5 a 6. Proti Zraněním způsobeným Zrádným Terénem nehážete na Obranu ani na Testování Morálky.

IMPASSABLE TERRAIN (NEPROSTUPNÝ TERÉN)

Pokud jsou na bojišti některé terény, o kterých se se svým protivníkem dohodnete že nejsou vhodné k průchodu, jedná se o Impassable terrain (Neprostupný Terén), nedá se skrz něj zkrátka projít.

WATER (VODA)

Pokud se alespoň polovina standů regimentu (zaokrouhleno nahoru) nachází ve Vodě, utrpí postih v podobě -1 při Střetu, do minima 1.

GARRISON TERRAIN (OBSADITELNÝ TERÉN)

Pravidla pro Obsaditelný Terén se používají k prezentování budov a opevněných pozic na bojišti. Stejně jako u Územního Terénu je důležité se na nich domluvit s oponentem, například o jejich Elevation (Vývšeni) X apod.

Mluvíme-li o velikosti Obsaditelných Terénů, předpokládáme, že používáte Terény ve velikosti 4" - 6". Pokud používáte větší nebo menší, uzpůsobte si pravidla tak, aby seděly na velikost vašich Obsaditelných Terénů. Na veškerých změnách se musíte dohodnout se svým protivníkem!

Doporučujeme, aby byly Obsaditelné Terény rozmístěny alespoň 6" od sebe a 6" od krajů Bojiště, a zároveň aby nepřekrývaly Objective Zone (Zónu Zájmu).

Regiment nemůže Pochodovat na Obsaditelný Terén ani skrz něj, vlastně nemůže Napochodovat ani do vzdálenosti 1" od něj, pokud se jej nechystá obsadit.

OBSAZENÍ GARRISON TERRAIN (OBSADITELNÉHO TERÉNU)

Každý Obsaditelný Terén má vlastnosti jako Defence (Obrana) (X), Capacity (Kapacita) (X) a Elevation (Vyvýšení) (X).

Obsaditelný Terén může obsadit pouze regiment Pěchoty, a to jen v případě, že je počet jeho standů nižší nebo roven Capacity (Kapacitě) (X) tohoto terénu. Z podstaty Obsaditelného Terénu bude regiment, který jej Okupuje, brán jako by měl všechny standy v první Linii pro všechny potřeby hry. Většina Obsaditelného Terénu má Capacity (Kapacitu) (4). Tuto Vlastnost ovšem můžete přizpůsobit pro vaše herní potřeby. Váš regiment může obsadit neobsazený Obsaditelný Terén tím, že Napochoduje tak blízko, aby s ním byl v kontaktu. Odeberte tento regimen z Bojiště a položte libovolný počet standů na Obsaditelný Terén tak, aby bylo jasné kdo jej okupuje. Pokud regimentu zbyly ještě nějaké Akce, propadají a Aktivace regimentu končí.

Pokud má regiment více standů než je Kapacita Obsaditelného Terénu, nemůže jej obsadit a musí zastavit ve vzdálenosti 1" od Obsaditelného Terénu.

Všechny standy Okupující Obsaditelný Terén získávají +X k Defense (Obraně), kde X reprezentuje Defense (Obranu) Obsaditelného Terénu. Zároveň je i výška regimentu brána jako Výška výše zmíněného Terénu, většinou se jedná o Výšku 1.

Tyto pravidla si ovšem můžete přizpůsobit pro své herní potřeby. Regiment který Okupuje Obsaditelný Terén má Zorné pole celých 360°.

Obr 10.2 Regiment opouští Obsaditelný Terén tím způsobem, že nejprve položí jeden stand tak, aby se dotýkal Obsaditelného Terénu, a následně k němu připojí zbylé standy tak, aby tvořily legální formaci. Nakonec Odpochodují.

OPUŠTĚNÍ GARRISON TERRAIN (OBSADITELNÉHO TERÉNU)

Regiment opustí Obsaditelný Terén tím způsobem, že vykoná dvě Akce Pochodu. Vraťte všechny modely a standy tak, aby se dotýkaly s právě opouštěným Terénem. Pak postavte zbylé standy do Legální formace, ne dále než je nejnižší Pochodová Vlastnost v regimentu. Takovýto regiment musí stát ve vzdálenosti do 1" od nepřátelského regimentu a zároveň nesmí překrývat zpřátelený regiment ani žádnou část Obsaditelného Terénu.

Pokud nemůžete umístit zbylé standy do vzdálenosti Pochodu, můžete je umístit do vzdálenosti 2 nejnižších Vlastností Pochodu, ale tento regiment tak získá status Broken (Rozbitý).

Pokud regiment nemůžete postavit ani do vzdálenosti 2 nejnižších Vlastností Pochodu, pak regiment nemůže opustit Obsaditelný Terén.

Obr. 10.3

Jakmile regiment úspěšně opustí Obsaditelný Terén, je odsunut tak, aby stál ve vzdálenosti 1" od právě opuštěného Terénu a jeho Aktivace tak končí.

Pokud regiment nemůže být odsunut do vzdálenosti 1" od právě Obsaditelného Terénu, protože by se buď dostal do vzdálenosti 1" od nepřátelského regimentu nebo proto, že by se překrýval s jiným zpřáteleným regimentem, pak musí být odsunut co nejvíce to jde.

To je jediná výjimka, kdy může regiment stát blíže než 1 palec od Obsaditelného Terénu který se nesnaží obsadit nebo dobýt.

Regiment nemůže Obsadit a opustit Obsaditelný Terén během jednoho kola.

ÚSTUP Z GARRISON TERRAIN (OBSADITELNÉHO TERÉNU)

Regiment může opustit Obsaditelný Terén, i když je “v kontaktu” nepřátelským regimentem. Následujte výše shrnutá pravidla.

CHARGE (ÚTOK) NA OBSADITELNÝ TERÉN

Váš regiment může Chargovat (Útočit) na Obsaditelný Terén okupovaný nepřátelským regimentem stejně jako by to byl nepřátelský regiment sám.

Jelikož bývají Obsaditelné Terény většinou obdelníkového tvaru, je možné, že nebudete moci Rotaci provést. Proto se jen přisuňte co nejbližší k Obsaditelnému Terénu co nejkratší možnou vzdáleností.

GARRISON TERRAIN (OBSADITELNÝ TERÉN) A IMPACTY (ÚTOKY NÁRAZEM)

Pokud regiment Charguje (Útočí) na Obsaditelný Terén, nezpůsobuje Žádné Impacty (Útoky Nárazem) (X).

AKCE CLASH (STŘETU) PROTI GARRISON TERRAIN (OBSADITELNÉMU TERÉNU)

Pokud je váš regiment v kontaktu s Obsaditelným Terénem okupovaným nepřátelským regimentem, můžete proti němu podniknout Akci Střetu. Abyste se vypořádali s nepravidelným tvarem Obsaditelného Terénu, všechny standy v první Linii budou brány jako by byly v kontaktu s nepřátelským regimentem, zatímco ostatní standy budou poskytovat Podpůrné Útoky.

Jedinou výjimkou jsou standy, které jsou v kontaktu s dalším nepřátelským regimentem - ty musí své Útoky cílit na regiment, se kterým jsou v kontaktu, i když jsou v kontaktu také s Obsaditelným Terénem.

Akce Clash (Střetu) je pak vyhodnocena běžným způsobem.

Pokud váš regiment okupuje Obsaditelný Terén, který je zaměstnáván nepřátelským regimentem, můžete proti němu podniknout Akci Střetu. V takovémto případě Útočí všechny vaše standy v tomto regimentu jako by všechny byly v kontaktu s nepřátelským regimentem.

Pokud váš regiment okupuje Obsaditelný Terén, který je v kontaktu se dvěma a více nepřátelskými regimenty, může si každý váš stand vybrat jiný cíl, na který zaútočí - nebo naopak zaměřit veškeré své síly jen na jeden z nich a zbylý regiment ignorovat. Akce Clash (Střetu) je vyhodnocena běžným způsobem.

VYČIŠTĚNÍ V OBSADITELNÉM TERÉNU

Pokud je regiment z Obsaditelného Terénu jakýmkoliv způsobem zničen, nepřátelský regiment, který je s Obsaditelným Terénem v kontaktu (a je toho schopen) jej okamžitě obsadí. To daný regiment nestojí Žádnou Akci, ale jeho Aktivace tím končí. Nepřátelský regiment, který je s Obsaditelným Terénem v kontaktu a není schopen jej obsadit, okamžitě provede zdarma Akci Přeskupení.

Obr. 10.4 *Standy X by plně Zaútočily na regiment B nacházející se v Obsaditelném Terénu. Standy Z by plně Zaútočily na regiment A. Všechny ostatní standy poskytují Podpůrné Útoky jako obvykle.*

Regimentu B zbývá šest standů. Proveďte tedy Akci Střetu a může rozdělit své Útoky na oba nepřátelské regimenty nebo se soustředit pouze na jeden z nich.

VOLLEY (SALVA) A OBSADITELNÝ TERÉN

Regiment okupující Obsaditelný Terén může provádět Akci Volley (Salvy) jako obvykle. Tuto Akci může provádět jakýmkoliv směrem, při čemž Vzdálenost a Zorné pole měří od jakékoliv starny Obsaditelného Terénu.

Výšku regimentu provádějícího Salvu počítejte jako hodnotu Elevation (Vyvýšení) (X) Obsaditelného Terénu, abyste si ujasnili Linií Zorného pole. Standy regimentu provádějí Salvu jako obvykle. Jelikož se některá Speciální pravidla, jako třeba Palba obloukem, nevztahují na regimenty okupující Obsaditelný Terén, ujistěte se předem která Speciální pravidla platí při okupování Obsaditelného Terénu!

KAPITOLA JEDENÁCTÁ

DRAW EVENTS (OKAMŽITÉ EFEKTY)

V této části najdete seznam okamžitých efektů, které se v Conquestu používají, zda se jedná o přirozené Schopnosti, nebo zda jsou vyvolány Kouzlem nebo jinými podivnými způsoby...

Tato sekce obsahuje seznam Draw events (Okamžitých efektů), které se v Conquestu používají, a je jedno zda vznikají díky přirozeným Schopnostem, nebo jsou vyvolány Kouzlem či jinými podivnými způsoby. Pokud je stand ovlivněn více stejnými Draw events (Okamžitými Efekty), tyto Okamžité Efekty se nesčítají, pokud nemá Okamžitý Efekt hodnotu (+X).

Můžete si zvolit, že se Draw event (Okamžitý Efekt) vaší Rozkazové karty při jejím otočení neaktivujete. Pokud Draw event (Okamžitý Efekt) způsobuje Hits (Zásahy), hráč háže na Obranu, Odebere Ztráty a Testuje Morálku tak, jak je napsáno na stranách 46 a 60.

Příklad: Stand je ovlivněn Okamžitým Efektem Bašty (1), a pak dalším efektem (většinou díky vylepšení nebo schopnostem regimentu), kterým je opět Bašta (1). Jelikož mají oba Okamžité Efekty Bašty hodnotu 1, tyto hodnoty se nesčítají, stand obdrží pouze +1 k Obradě. Pokud by bylo u efektu Bašty napsáno +1, pak by takovýto stand získal +2 k Obradě.

Bastion (Bašta) X: Do konce tohoto kola obdrží všechny standy v regimentu +1 k Defense (Obradě).

Biotic Renewal (Biotická Obnova): Hoďte si D6, regiment si pak Vyléčí počet zranění, který je roven hodnotě na kostce. Pokud regiment ovlivněn tímto Okamžitým Efektem není Pěchota, snižte Léčení na hodnotu D3.

Burnout (Vyhoření): Standy regimentu získají do konce kola +1 ke Clash (Střet) a +2 k March (Pochodu), zároveň ovšem získají Speciální pravidlo Decay (Hniloby) (3).

Double time (Poklusem): Pokud během této Aktivace provede regiment 2 March (Pochodové) akce, získal jednu další March (Pochodovou) akci zdarma.

Fire and Advance (Vypálit a kupředu): Pokud během této Aktivace provede regiment jako svou druhou Akci Volley (Salvu), získá okamžitě po vyhodnocení Volley (Salvy) jednu March (Pochodovou) akci zdarma.

Flux-powered (Poháněno proudem): Do konce tohoto kola si pro tento regiment vyberte jeden z následujících bonusů: +2 k Vlastnosti Clash (Střet), +2 k Vlastnosti Attack (Útok).

Murderous Volley (Vražedná Salva): Pokud regiment provedl Akci Take aim (Zamířit), všechny střely na nepřátelský regiment do 12" mu způsobují rány, po kterých musí provést Testování Morálky (platí až do konce kola).

Regeneration (Regenerace) X: Tento regiment si okamžitě Vyléčí X Zranění. Stand Charakteru je v tomto případě vynechán.

Pokud má Charakter jako svůj Okamžitý Efekt Regeneraci (X), Vylečte pouze Charakter o X Zranění. Veškerá zbylá Léčení jsou ztracena.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Tato část obsahuje seznam Speciálních pravidel, která se v Conquestu používají. Pokud Speciální pravidlo nebo schopnost mají stejný účinek na stand, tato Speciální pravidla se nesčítají, pokud Speciální pravidlo neříká jinak, tedy pokud nemá hodnotu +X. Když stand získá Speciální pravidlo s hodnotou +X, a před tím měl tento stand hodnotu 0, pak bude mít hodnotu +X.

Pokud Okamžitý Efekt způsobuje Hits (Zásahy), hráč hází na Obranu, Odebere Ztráty a Testuje Morálku tak, jak je napsáno na stranách 46 a 60.

Příklad 1: Stand má ve své Profilové Vlastnosti Speciální pravidlo Cleave (1) (Proseknutí). Jiné pravidlo nebo schopnost dává standu další Efekt Cleave (1) (Proseknutí). Jelikož oba tyto efekty mají stejnou hodnotu, stand získává Speciální pravidlo Cleave v hodnotě 1. Pokud by měl jeden efekt Cleave místo X hodnotu +1, a druhý Efekt Cleave (1), pak by stand ovlivňovalo Cleave v hodnotě 2.

Aimed shot (Mířená střela): Standy v tomto regimentu, včetně Charakteru, přidávají +1 Volley (Salva) ke své další akci Volley (Salvě), která proběhne během této aktivace. Pokud toto pravidlo upravuje vlastnost Volley (Salvy) tak, že by byla výsledná vlastnost v hodnotě 5 a více, pak daný regiment nezíská +1 k Volley (Salvě), ale může místo toho přehodit všechny nemodifikované neúspěšné zásahy v hodnotě "6".

Arcing fire (Palba obloukem): Do konce své aktivace může regiment, který má speciální pravidlo Aimed shot (Mířená střela) a provede Akci Take aim (Zaměření), ignorovat Linii svého Zorného pole, pokud střílí Volley (Salvu) na regiment, který stojí před ním a Linii Zorného pole má na něj jiný zpřátelený regiment. Pokud tak učiní, neobdrží za Zaměření +1 k Volley. Tuto akci nemůže provést regiment, který okupuje Obsaditelný Terén.

Armor Piercing (Průraznost zbroje) (X): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provede Akci Volley (Salvy) nebo Kouzla, Zásahy které způsobí snižují Obranu cíleného regimentu o X. Např. stand s Armor Piercing (2) sníží svou Volley (Salvou) Obranu cílenému regimentu o 2.

Aura of death (Aura Smrti) (X): Pokud je nepřátelský regiment aktivován, a nachází se v kontaktu s regimentem s tímto Speciálním pravidlem, utrhá nepřátelský regiment Hits (Zásahy) v hodnotě X za každý stand s tímto speciálním pravidlem, se kterým je v kontaktu. Hits (Zásahy) způsobené tímto

speciálním pravidlem nezpůsobují Testování Morálky. Tyto Zásahy jsou vyhodnoceny na začátku Fáze "Odhalení Rozkazové karty" po té, co Aktivní hráč rozhodnul, který regiment jí aktivuje a před vyhodnocením jakýchkoliv Draw Events (Okamžitých událostí) nebo před rozhodnutím, že Aktivní hráč Nemůže/Nechce jednat.

Pokud by byl regiment tímto Speciálním pravidlem zničen před "Vyhodnocením Draw Events (Okamžité události)", pak Aktivní hráč odhodí Rozkazovou kartu takového regimentu a ihned odhalí další a provede její Akci. Regimenty okupující Obsaditelný Terén nejsou ovlivněny Speciálním pravidlem Aury Smrti (X), zároveň takovéto regimenty nemohou Auru Smrti použít proti nepřátelským standům "V kontaktu" s Obsaditelným Terénem.

Barrage (Palba) (X): Stand s tímto Speciálním pravidlem dostává X Výstřelů při provádění Volley (Salvy). Vzdálenost, stejně jako další Speciální pravidla, jsou udána v závorkách po Barrage (Palbě) (X). *Např. Palba (4) (24", Průraznost zbroje (1)) - toto naznačuje, že stand disponuje Speciálním pravidlem Palby o 4 výstřelech, s dostřelem 24" a dalším Speciálním pravidlem Průraznost zbroje (1).* Pokud má stand více profilů Palby (X), musí si hráč vybrat jednu z nich.

Blessed (Požehnání): Jednou za kolo se může stand s tímto Speciálním pravidlem rozhodnout přehodit veškeré své neúspěšné Zásahy nebo hody na Obranu během akcí Charge (Útoku) nebo Clash (Střetu). Všechny standy v regimentu musí přehazovat stejný hod, a musí vyhlásit, že používají Požehnání ještě před tím, než tento hod provedou.

Bloodlust (Krvežíznivost): Regiment s tímto Speciálním pravidlem může použít akci Charge (Útoku) v kole, kdy přišel na Bojiště jako Posila nebo když je Rozbitý.

Když se regiment s tímto Speciálním pravidlem nachází na Bojišti, podniká Akci a není v kontaktu s nepřátelským regimentem, hodte si D6. Pokud je výsledek roven nebo nižší než nejvyšší Resolve (Odhodlání) v regimentu, můžete akci vykonat tak jako vždy. Tento hod nemůže být ovlivněn Speciálním pravidlem umožňujícím uspět při hodu na Resolve (Odhodlání), jako je třeba Indomitable (Nezkrotný). Pokud je výsledek vyšší, musíte Chargovat (Zaútočit) nejbližší Nepřátelský regiment, který máte ve svém Zorném poli a v maximální vzdálenosti umožňující Charge (Útok).

Pokud k Chargi (Útoku) nemá regiment vhodný cíl, musí vykonat Pochod k nejbližšímu nepřátelskému regimentu v Zorném poli. Pokud se v jeho blízkosti žádný nepřátelský regiment nenachází, pochoduje takovýto regiment směrem k Reinforcement Zone (Zóně Posil) svého nepřítel. Regiment je tímto speciálním pravidlem nucen vykonat March (Pochod) do maximální možné vzdálenosti.

Bodyguards (Ochránci): Pokud je Charakter součástí regimentu s tímto speciálním pravidlem, nezískává negativní statusy po odmítnutí Duelu.

Bravery (Odvážnost): Standy v tomto regimentu, včetně Charakteru, ignorují Speciální pravidlo Fearsome (Hrůzostrašný) a Terrifying (Děsivý) (X). Navíc na začátku Aktivace tohoto regimentu, po vyhodnocení jakýchkoliv Draw Events (Okamžitých Událostí), ale před vykonáním své první Akce, odebere Žeton indikující status Rozbitý.

Brutal Impact (Brutální Náraz) (X): Regiment s tímto Speciálním pravidlem způsobující Impacty (Útoky Nárazem) zároveň snižují Obranu nepřátelského regimentu o X při hodech, kterými se snaží tento Impact (Náraz) ubránit.

Např. Stand s Brutal Impact (Brutálním Nárazem) (2) při Impactu (Nárazu) sníží Obranu regimentu o 2 při hodech, které háže aby vykryl Náraz.

Cleave (Proseknutí) (X): Když stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Clash (Střet) nebo Duel, každý Zásah snižuje Obranu nepřátelského regimentu proti těmto konkrétním Útokům. *Např. Stand s Cleave (2) by snížil nepřítelovu Obranu proti těmto Útokům o 2.*

Counter-Attack (Protiútok): Během akce nepřátelského regimentu Clash (Střetu) proti regimentu s tímto pravidlem, každý nemodifikovaný hod na Defence (Obranu) s hodnotou "1" způsobí útočícímu nepřátelskému regimentu 1 Hit (Zásah). Tyto Zásahy nemají žádnou další výhodu ze Speciálních pravidel běžně ovlivňujících Akci Clash (Střet). Charaktery s tímto speciálním pravidlem způsobí během Duelu 1 Hit (Zásah) svému nepříteli za každý nemodifikovaný hod na Defense (Obranu) s hodnotou "1". Tyto Hits (Zásahy) nemají žádnou další výhodu ze Speciálních pravidel běžně dostupných během Duelu.

Dauntless (Neohrožený): Regiment s tímto Speciálním pravidlem nemůže být nikdy Broken (Rozbitý) a je vždy Inspirovaný. Charakter může čerpat tyto výhody pouze pokud je "Neohrožený" součástí jeho Profilové Vlastnosti, nebo toto pravidlo získal díky schopnosti, Vylepšení Charakteru, atd. V případech, kdy regiment nebo stand nikdy nemohou čerpat Inspiraci, toto Speciální pravidlo neplatí.

Decay (Hniloba) (X): Na konci Deaktivaci regimentu si každý stand hodí X počtem kostek, kde X představuje hodnotu Hniloby. Za každý hod 5 a 6 obdrží regiment 1 Zranění. Tato zranění neaktivují Testování Morálky. Pokud má regiment několik efektů Hniloby, pak všechna jejich X sečtete.

Pokud je součástí takového regimentu i Charakter, pak i ten je ovlivněn Speciálním pravidlem Hniloby (X), a také utrpí Zranění. Všechna Zranění jsou rozdělena podle pravidel "Rozdělování Zranění a Odebírání Ztrát".

Například: Při působení jednoho efektu Hniloby (2) a pak také dalšího efektu Hniloby (3) má toto Speciální pravidlo hodnotu 5.

Deadly Blades (Smrtící Čepele): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Clash (Střet) nebo Duel, pak při neúspěšném hodu na Obranu v hodnotě "6" utrpí nepřátelský regiment dvě zranění místo jednoho.

Deadly Shot (Smrtící Střely): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Voley (Salvu), pak při neúspěšném hodu na Obranu v hodnotě "6" utrpí nepřátelský regiment dvě zranění místo jednoho.

Deadshots (Smrtelná Přesnost): Stand s tímto Speciálním pravidlem je brán jako by na něj vždy působilo Speciální pravidlo Aimed shot (Zamířit).

Devout (Zbožnost): Pokud je regiment s tímto Speciálním pravidlem zaměřen Kouzlem (X) Priest (Kněze), je jeden neúspěšný hod přeměněn na úspěch. Pokud je součástí tohoto regimentu Charakter s Vlastností Devout (Zbožnost), pak se toto Speciální pravidlo počítá aktivní pro celý regiment tak dlouho, dokud je daný Charakter součástí regimentu.

Dread (Hrůza): Nepřátelský regiment, který je v kontaktu se standy s tímto Speciálním pravidlem nemůže využívat Speciálního pravidla "Inspired (Inspirace)". V případě, kdy je regiment nebo stand vždy "Inspired (Inspirován)" pak pravidlo Dread (Hrůza) neplatí.

Fanatical Devotion (Fanatická Zbožnost): Pokud regiment nebo charakter se speciální vlastností Priest (Kněz) (X) úspěšně sešle kouzlo na vzdálenost jinou než Self (Osobní), při čemž jeho cílem bude regiment se Speciálním pravidlem Fanatická Zbožnost, pak si tento regiment vyléčí 3 Zranění.

Fearless (Nebojácny): Regiment s tímto Speciálním pravidlem není ovlivněn Speciálními pravidly Fearsome (Hrůzostrašný) a Terrifying (Děsivý) (X). Pokud je Charakter Fearless (Nebojácny), pak toto pravidlo platí pouze pro něj během Duelů, nikoliv pro zbytek regimentu, ke kterému je přiřazen.

Fearsome (Hrůzostrašný): Nepřátelský regiment, který je v kontaktu s tímto regimentem si hodí D6 před tím, než provede Combat reform (Bojové Přeskupení) nebo Combat rally (Bojové Svolání). Pokud je hodnota rovna nebo nižší než nejvyšší Resolve (Odhodlání) v regimentu, můžete provést akci tak jako vždy. Pokud je vyšší, vaše Akce selhala a je ztracena.

Fiend Hunter (Lovec Monster): Stand s tímto Speciálním pravidlem může přehodit všechny neúspěšné hody pro Hit (Zásah) proti Monstrům a regimentům Brute.

Forward forces (Předsunuté síly): Regiment (který není tvořen monstry), k němuž je přiřazen Charakter s tímto speciálním pravidlem, získá speciální pravidlo Flank.

Flank (Obchvat): Tento regiment si neháže kostkou při hodu na Posily. Před tím, než si hráč hodí na Posily jednotlivých tříd musí říct, zda regiment s tímto Speciálním pravidlem automaticky přijde na Bojiště nebo nikoliv. Regiment nemůže přijít dříve, než by jeho Třída normálně přijít mohla, a nemůže mezi Posilami zůstat déle, než do kola, ve kterém jeho Třída přijde automaticky.

Flawless Drill (Bezchybný Výcvik): Jednou za hru může regiment během své aktivace provést zdarma akci Combat reform (Bojové Přeskupení) .

Flawless Strikes (Bezchybné údery): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Clash (Střet) nebo Duel, všechny hody "1" snižují Obranu nepřátelského regimentu na hodnotu 0. Další Zásahy způsobené jinými Speciálními pravidly nečerpají výhody z tohoto Speciálního pravidla.

Fluid Formation (Pohyblivá Formace): Během své aktivace může takovýto regiment provést zdarma jednu Akci Přeskupení. Toto Přeskupení musí být provedeno ještě před tím, než regiment vykoná svou první Akci, nebo po té, co již všechny jeho akce byly vyhodnoceny.

Regiment s tímto Speciálním pravidlem má Linii Zorného pole ve všech směrech, ne jen vepředu. Může tedy provést Akci Volley (Salvy) i proti regimentům, které stojí po stranách či za ním. V takovémto případě měříme vzdálenost od nejbližších Řad či Linii k cílenému regimentu, jako by to byly první Řadou regimentu.

Flurry (Rozčílení): Regiment s tímto Speciálním pravidlem přehazuje všechny neúspěšné Zásahy při Clash (Střetu) a Duelech.

Fly (Let): Regiment, který obsahuje pouze standy s tímto Speciálním pravidlem může provádět March (Pochod) a Charge (Útok) přes jiné regimenty, nehledě na to, jestli jsou v kontaktu, stejně tak Neprůchodné a Obsaditelné Terény, pokud ovšem neskončí svou Aktivaci tak, že překrývá jiný regiment či Neprůchodný Terén.

Glorious Charge (Skvostný Útok): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provede úspěšný Charge (Útok), pak jsou jeho Impacty (Útoky Nárazem) vyhodnoceny s +1 Vlastností ke Clash (Střetu) a navíc získá Speciální pravidlo Terrifying (Děsivý) (1).

Hardened (Zocelený) (X): Když regiment háže na Defense (Obranu), sníží veškerý Cleave (Proseknutí) (X), Brutal Impact (Brutální Nárazy) (X) nebo Armor piercing (Průraznost zbroje) (X) o hodnotu Hardened (Zocelení) X při vyhodnocování hodu na Defense (Obranu). Charaktery nečerpají během Duelu výhody tohoto speciálního pravidla, pokud toto speciální pravidlo nemají.

Impact (Nárazy) (X): Standy s tímto speciálním pravidlem provedou Impact (Útoky Nárazem) v hodnotě X, kde X je hodnota Speciálního Pravidla Impact (Nárazu), viz str. 36.

Indomitable (Nezdolný): Když si tento regiment háže na Morálku, jeden neúspěšný hod je brán jako úspěšný. Navíc regiment s libovolným počtem standů s tímto speciálním pravidlem ignoruje pravidlo Fearsome (Hrůzostrašný). Charaktery toho speciálního pravidla během Duelů nevyužívají, pokud jej samy nemají.

Dále, pokud regiment provádí Combat reform (Bojové Přeskupení) nebo Withdraw action (Akci Ústupu), pak je to vždy bráno jako Clean reform (Čisté Přeskupení) nebo Clean Withdraw (Čistý Ústup).

Inspired (Inspirovaný): Standy v tomto regimentu, včetně Charakteru, získávají +1 ke své Vlastnosti Clashes (Střetu) až do konce své aktivace. Pokud toto pravidlo modifikuje hodnotu Clashes (Střetu) na 5 nebo více, neobdrží +1 ke Clashi (Střetu), ale může přehodit všechny nemodifikované hody s hodnotou "6". Toto Speciální pravidlo ovšem neovlivňuje Vlastnosti Clashes (Střetu) při Impactu (Útocích Nárazem).

Irregular (Nepravidelný): Tento regiment neovlivňuje přátelskou ani nepřátelskou Linií Posil. Standy, které toto pravidlo nemají, se nemohou připojit k tomuto regimentu.

Iron Discipline (Železná disciplína): Pokud je regiment v kontaktu z boku nebo zezadu, nebo z těchto stran utrpí Zranění, neztrácí své Speciální pravidlo Support (Podpory) (X) a ani nemusí přehazovat úspěšné hody na Morálku.

Lethal Demise (Smrtící zvrát): Za každé Zranění, které je standu s tímto Speciálním pravidlem uděleno vlivem neúspěšného hodu na Obranu, utrží Nepřátelský regiment v kontaktu s takovýmto regimentem, který tyto zranění způsobil, Hit (Zásah). Tyto zásahy nejsou ovlivněny jinými Speciálními pravidly a jsou vyhodnoceny proti čelní straně Nepřítele.

Linebreaker (Prorážec): Stand s tímto Speciálním pravidlem při Clash (Střetu), Duelu nebo vyhodnocování Útoků Impacty (Nárazem) ignoruje pravidlo Shield (Štítu) i Bastion Draw effect (Okamžitý Efekt) (X).

Loose Formation (Volná Formace): Pokud stand provede Akci Volley (Salvy) proti regimentu s tímto Speciálním pravidlem, pak je hodnota jeho Barrage (X) snížena o polovinu (zaokrouhлено nahoru) na minimum 1, Zásahy Kouzlem jsou také sníženy na polovinu (zaokrouhлено nahoru). Toto pravidlo se nesčítá s Obscuring Terény (Skoro Bránícími výhledu).

Regiment s tímto Speciálním pravidlem nemůže způsobit Impacty (Útoky Nárazem).

Oblivious (Nevšimavý): Regiment s tímto Speciálním pravidlem utrží jen 1 Zranění za 2 neúspěšné hody na Morálku, zaokrouhлено nahoru. Charaktery tohoto speciálního pravidla během Duelů nevyužívají, pokud jej samy nemají.

-během Akce Clash (Střet) nebo Volley (Salva), pokud útočí do boku nebo do zad.

Overrun (Převálcování): Na konci akce Charge (Útok), pokud je regiment v kontaktu s regimentem s tímto Speciálním pravidle Broken (Rozbitý), může regiment se Speciálním pravidlem Overrun (Převálcování) znovu vyhodnotit Impacty (Útoky Nárazem).

Regiment s tímto Speciálním pravidlem může provést 2 Akce Charge (Útok) během jedné Aktivace. Aktivace tohoto regimentu ovšem končí, pokud selže kterýkoliv Charge (Útok).

Parry (Vyblokování): Všechny Zásahy při akcích Clash (Střetu) či Duelu v hodnotě "1", které jsou vedeny proti regimentu s tímto Speciálním pravidlem, musí být přehozeny. Charaktery toho speciálního pravidla během Duelů nevyužívají, pokud jej samy nemají.

Phalanx (Falanga): Standy v tomto regimentu, včetně Charakteru, mají o 1 hodnotu vyšší Defence (Obranu) proti všem Hit (Zásahům) z čelní strany. Navíc standy v tomto regimentu, včetně Charakteru, nemohou kvůli Phalanx (Falangy) používat speciální pravidlo Inspired (Inspirace). Vzdálenost regimentu pro Charge (Útok) je vždy v maximální hodnotě vlastnosti March (Pochod) +3". Také nemohou okupovat Garrison Terrain (Obsaditelný Terén). Charaktery nečerpají z tohoto speciálního pravidla během Duelu žádné výhody.

Precise Shot (Přesná Střela): Při Volley (Salvě), každý zásah s hodnotou "1" sníží Obranu nepřátelského regimentu na 0. Další Zásahy způsobené jiným Speciálním pravidlem nečerpají výhodu tohoto Speciálního pravidla.

Priest (Kněz) (X): Regiment nebo Charakter může během své Aktivace sesílat Kouzla. X je hodnota Magické úrovně (viz str. 80). Pokud regiment nebo Charakter nemají k dispozici žádná Kouzla, pak funguje pouze jako efekt vyrušování Nepřátelského kouzlení.

Quicksilver Strike (Nepředvídatelný uder): Charakter s tímto Speciálním pravidlem vyhodnotí při Duelech své Útoky jako první. Pokud oba Charaktery v Duelu mají toto Speciální pravidlo, pak Útoky vyhodnocují zároveň.

Rapid Volley (Rychlá Salva): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Volley (Salvu), pak každý Zásah v hodnotě "1" způsobí okamžitě další Zásah. Tento dodatečný Zásah nečerpá žádné další benefity, které by mohly působit během Hodu na Hit (Zásah). Charaktery toho speciálního pravidla nevyužívají, pokud jej samy nemají.

Relentless Blows (Neústupné Rány): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Akci Clash (Střetu) nebo Duel, každý Zásah v hodnotě "1" způsobí další automatický Hit (Zásah). Tento dodatečný Zásah nečerpá žádné další benefity, které by mohly působit během Hodu na Hit (Zásah).

Rider (Jezdci): Tento Charakter stand není fyzicky reprezentován zvláštním standem a musí být přidružen k regimentu Monster své Warband. Takovýto regiment se počítá jako složen ze dvou standů - monstra a Charakteru. Charakter užívá stand monstra k měření vzdálenosti a k určování Line of sight (Zorného pole). Takovýto regiment užívá March (Pochod) podle vlastnosti monstra a ne podle nejnižší March (Pochod) vlastnosti v regimentu.

Charakter musí být fyzicky reprezentován na monstru, ke kterému je přidružen (Hellbringer Sorcerer nebo Apex Queen). Charakter je v regimentu stále přítomný (i bez vlastního standu), tudíž může provádět akci Duelu.

Navíc je Charakter vnímán jako v kontaktu s nepřátelským regimentem, pokud je jeho monstrum s tímto regimentem v kontaktu.

Shield (Štít): Standy v tomto regimentu, včetně Charakteru, jsou brány jako by měly o 1 vyšší Vlastnost Defense (Obrana) proti všem Hits (Zásahům), kterým čelí z čelní strany. Charaktery tohoto speciálního pravidla během Duelů nevyužívají, pokud jej samy nemají. Regiment tohoto speciálního pravidla nemůže využívat, pokud okupuje Garrison Terrain (Obsaditelný terén).

Shock (Šok): Když regiment provede úspěšný Charge (Útok), pak standy daného regimentu s tímto speciálním pravidlem mají až do konce kola +1 k Vlastnosti Clash (Střetu).

Smite (Tvrdý Úder): Defense (Obrana) nepřátelských standů proti Útokům regimentu s tímto Speciálním pravidlem, při akci Clash (Střetu), se počítá jako 0. Toto Speciální pravidlo také ovlivňuje Zásahy Charakterem při Duelu.

Support (Podpora) (X): Standy tohoto regimentu poskytují Podpůrné Útoky v hodnotě X při Clash (Střetu) (namísto automatické 1). Pokud je regiment napaden zezadu nebo z boku, pak o toto Speciální pravidlo přichází.

Sureshot (Jistá Střela): Regiment s tímto Speciálním pravidlem neutrpí žádné negativní efekty tím, když se zaměřuje na nepřátelský regiment uvnitř Obscuring Terénu (skoro bránícímu výhledu), a/nebo zaměřuje svou Linii Zorného pole skrz Obscuring Terén (Skoro Bránící výhledu).

Tenacious (Vytrvalý): Kdykoliv háže tento regiment na Defense (Obranu), pak počítejte jeden neúspěšný hod jako úspěšný. Charaktery toho speciálního pravidla během Duelů nevyužívají, pokud jej samy nemají.

Terrifying (Děsivý) (X): Regimentu, který je v kontaktu se standy s tímto Speciálním pravidlem, je snížena hodnota Resolve (Odhodlání) o X při Testování Morálky (na Zranění způsobené právě tímto regimentem), kde X představuje hodnotu Speciálního pravidla Terrifying (X).

Torrential Fire (Prudká Střelba): Pokud stand s tímto Speciálním pravidlem provádí Akci Volley (Salvy) proti nepřátelskému regimentu, který se nachází v Efektivní Vzdálenosti, pak tento regiment utrží za každé dva úspěšné Zásahy (zaokrouhleno nahoru) další Zásah. Tyto další Zásahy nečerpají výhody z jiných Speciálních pravidel.

Trample (Rozdupat) (X): Pokud je regiment s tímto speciálním pravidlem po aktivaci v kontaktu čelním obloukem s nepřátelským regimentem, pak nepřátelský regiment obdrží X Hit (Zásahů), kde X je hodnota speciálního pravidla Trample (Rozdupaný). Tyto Hits (Zásahy) nečerpají výhody z jiných speciálních pravidel a okamžitě zasáhnou svůj cíl. Toto speciální pravidlo se nespouští po skončení aktivace Charakteru. Tyto Hits (Zásahy) mohou způsobit Wounds (Zranění) Objective Markers (Žetonům Objectivů) stejně, jako by proti němu tento regiment vykonal Clash (Střet).

Unstoppable (Nezastavitelný): Tento regiment může přehodit neúspěšné hody při Chargi (Útoku).

Untouchable (Nedotknutelný): Tento regiment přehazuje všechny neúspěšné hody na Defense (Obranu) v hodnotě "6". Charaktery toho speciálního pravidla během Duelů nevyužívají, pokud jej samy nemají.

Unyielding (Neústupný): Nepřátelský regiment nemůže Obsadit Zónu zajmu, který se nachází v Range (vzdálenosti) regimentu s tímto speciálním pravidlem. Toto speciální pravidlo je neaktivní, pokud je regiment Broken (Rozbitý).

Vanguard (Předvoj): Pokud regiment s jakýmkoliv počtem standů s tímto Speciálním pravidlem vstoupí na Bojiště z Posil, může během této Aktivace vykonat další March (Pochod) zdarma. Tento další March (Pochod) může být použit k Příchodu regimentu na Bojiště tj. může mít až tři pochodové akce. Toto Speciální pravidlo neplatí, pokud jsou od místa, kudy daný regiment přichází na bojiště, nepřátelské regimenty ve vzdálenosti 8".

Weapon Platform: Standům s tímto speciálním pravidlem se pro účely určování Line of Sight (Linie zorného pole) počítá jejich boční oblouk jako jejich čelní oblouk.

Wizard (Kouzelník) (X): Tento regiment nebo Charakter může během své Aktivace používat Kouzla. X je hodnota Magické úrovně (str. 80). Pokud regiment nebo Charakter nemají k dispozici Žádná Kouzla, funguje pouze jako efekt vyrušování Nepřátelského kouzlení.

KAPITOLA DVANÁCTÁ

PRŮBĚH BITVY

V této části najdete scénáře ke svým bitvám, které hře dodají trošku více strategie. Splňte své cíle a získejte si vítězství!

Každá bitva je jiná. Zóny Posil, Objektivy, dokonce i složení Armády se můžou drasticky lišit. K tomu využíváme různé scénáře, které upravují formu a rozsah bitvy. V této kapitole najdete čtyři scénáře, ovšem na Turnajových stránkách Para-Bellum se jich nachází mnohem víc. Samozřejmě si také můžete vymyslet své vlastní!

BODOVÁ HODNOTA

Každý stand má ve hře Conquest určitou bodovou hodnotu, která reprezentuje její hodnotu na Bojišti. Standy s vyšší bodovou hodnotou jsou obecně lepší nebo flexibilnější bojovníci, zatímco ty s nižší hodnotou jsou méně efektivní nebo nápomocné v různých situacích. Bodová hodnota vaší Armády je rovna součtu všech standů v Armádě plus jakékoliv zakoupeného vylepšení. Čím vyšší bodová hodnota, tím smrtelnější je síla vaší Armády. Tím, že vy i váš oponent máte Armády o stejné síle zajišťujete férový a rovný boj.

VELIKOST BITVY

Obecně doporučujeme hrát na 2.000 bodů, což zajistí dost akce na večerní hraní. Ovšem nic vás neomezuje v tom hrát na vyšší či nižší počet bodů. Hra na 1.000 bodů je vskutku skvělým způsobem, jak se naučit pravidla.

TVORBA ARMÁDY

Armáda se skládá ze dvou typů entit: charakterů a regimentů, z čehož všechny pocházejí z jedné frakce. Do své armády můžete zahrnout jakýkoliv počet entit podle následujících pravidel:

WARLORD (VOJEVŮDCE)

Musíte vybrat jedne charakter stand jako svého Vojevůdce - svého avatara na Bojišti.

WARBAND (BOJOVÉ DRUŽINY)

Každý charakter stand (včetně Vojevůdce) musí být doprovázen Warbandou (Bojovou skupinou). Můžete si vybrat, který regiment bude doprovázet váš charakter, ale musí se vždy jednat o regiment

stejného typu, např. Pěchota, Kavalerie, Bruti, takže se ujistěte, že vámi vybrané charaktery mají regiment, ke kterému by se mohly připojit.

Každý regiment je vybrán na základě Army listu. Podle toho, ke kterému charakteru je vybrán, se bude řadit buď jako Mainstay (Hlavní) nebo Restricted (Omezená volba). Družina každého Charakteru může mít až 4 regimenty. Počet Mainstay (Hlavních) je libovolný, podle toho jak vám to pravidla dovolí, ty Restricted (Omezené) jsou ovšem limitovány, jak název sám napovídá. Každá Družina může obsahovat maximálně 2 Restricted (Omezené regimenty) dostupné pro daný charakter. Může se ovšem jednat o dva stejné regimenty.

Za každý Restricted (Omezený) regiment musí být ve vaší Warband (Družině) jedna Mainstay (Hlavní). V takovémto případě se tedy vaše Warband (Družina) skládá ze 2 Mainstay (Hlavních) a 2 Restricted (Omezených) možností. Povšimněte si, že jeden regiment může být pro jeden charakter jako Mainstay (Hlavní), ale pro jiný charakter jako Restricted (Omezený) - před začátkem si tedy zkontrolujte informace o vašich charakterech.

VOLITELNÁ VYLEPŠENÍ

Spoustu charakterů a standů mají možnost zakoupit si další vylepšení, jako například schopnosti, Velitelské modely nebo dokonce extra standy navíc (v případě regimentů). Pokud koupíte některé z těchto vylepšení, přidejte prostě jejich cenovou hodnotu k bodům své armády.

PŘIPRAVTE BOJIŠTĚ

Terén je důležitou součástí Conquestu: TLAOK, jelikož vaše síly interagují se svým okolím, například tím že se kryjí v hustém lese, nebo tím, že okupují výhodné pozice. Každá část terénu by měla být rozmístěna ještě před začátkem bitvy a nemělo by se s ním v jejím průběhu hýbat.

Pro terén platí běžná pravidla z kapitoly 10 v této knize, a může být uspořádán dle následujících pravidel:

- Žádný terén nemůže být umístěn na Objective zóně.
- Žádný terén nemůže být umístěn do vzdálenosti 9" od jiného.
- Žádný terén by neměl být větší než 9x6".
- Menší terény mohou být položeny přes sebe a vytvořit tak jeden terén. Tato kombinace by neměla být větší než 9x6". *Např. Zbořené Víška se může kombinovat s několika kusy Rozbořené Zdi a vytvořit tak strukturu Ruin.*
- Na bojišti mohou být maximálně 2 kusy obsaditelného terénu.
- Bojiště by mělo obsahovat 6 kusů terénu, ale ne více než 8 kusů.

PŘIŘAZOVÁNÍ CHARAKTERŮ

Před začátkem fáze posil musí být každý charakter přiřazen k regimentu. Nejlepším způsobem je nachystat armádu vedle bojiště, kde jsou již charakter standy součástí svých regimentů a svých warband po jejichž boku budou bojovat od začátku Bitvy.

POSILY

Regimenty se na začátku bitvy nenacházejí na bojišti. Čekají stranou aby mohly přijít podle pravidel na stranách 20 a 30.

Pokud je regiment držen zpátky jako posila, platí to i pro charakter který je k tomuto regimentu připojen. Třída Charakteru, který je připojen k regimentu neovlivňuje, kdy daný regiment přijde na Bojiště.

DRUHOTNÉ CÍLE

Bitvy jsou primárně rozhodovány ovládnutím teritoria a rozmetáním nepřítele. Během bitvy se ovšem naskytnou příležitosti k získávání výhod jednou či druhou stranou. Těmto se říká Druhotné cíle.

Každá frakce má balíček svých vlastních karet Druhotných cílů, které představují klíčovou cestu k vítězství. Zatímco některé balíčky Druhotných cílů mají pár karet společných, žádné dva balíčky nejsou úplně stejné. Hráč, který se pevně drží svých bojových a ideologických cílů bojovníků pod svým vedením, má vyšší šanci na výhru!

ZVOLENÍ DRUHOTNÉHO CÍLE

Zamíchejte svůj balíček Druhotných cílů a vytáhněte z něj pět horních karet. Váš oponent udělá to samé. Odhodte dvě karty dle vašeho výběru, což vám dovolí mít nějakou kontrolu nad cíli, kterých bude vaše Armáda chtít dosáhnout. Během Bitvy neodhalujte vaše karty oponentovi.

ZASKÓROVÁNÍ DRUHOTNÉHO CÍLE

Každá karta Druhotného cíle vám udává podmínky, které musíte splnit abyste za něj získali bod. Když jste tyto požadavky splnily, poznačte si, ve kterém kole se tak stalo. Některé Frakce mají více stejných Druhotných cílů, během jednoho Kola ovšem nemůžete skórovat jeden a ten stejný.

BOJ V BITVĚ

Pokud jste dokončili všechny předchozí kroky, pak je čas bojovat!

Popis hry vám řekne, na kolik Kol budete hrát, a jakým způsobem získáte během hry Vítězné body abyste si zasloužili triumfální věnec vítězství, anebo se ztratili v hloubkách porážky a zapomnění.

Hráči si mohou mezi sebou ukázat své army listy a prohlédnout si své velitelské karty v jakékoliv fázi hry. Hráč ovšem nemůže požádat svého oponenta, aby mu ukázal velitelskou kartu, která se teprve nachází v jeho velitelském balíčku. Místo toho se musí podívat na List dané Frakce, oponentův army list nebo aplikaci s funkcí Army builder aby si prohlédl pravidla daného standu.

Když aktivujete regiment, položte jeho kartu co nejbliže k němu (tak aby to nenarušovalo hru) jako připomínku pro oba hráče, že tento regiment již byl aktivován.

ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

Dominance na bojišti se liší kolo od kola. Na konci každého kola zkontrolujte Vítězné podmínky abyste zjistili, kolik Vítězných bodů jste v tomto kole získali, stejně jako váš oponent. V průběhu bitvy nezapomínejte počítat své Vítězné body, které po skončení bitvy rozhodnou o vítězi!

OVLÁDNUTÍ TERITORIA

Vítězné body jsou obvykle získávány pomocí Ovládnutí teritoria (Části bojiště, středu bojiště nebo Objective zones (Zón zájmu)), etc. Objective zone (Zónu zájmu) získá ten hráč, jehož regiment je toho schopen, a který má více standů v range (dosahu) od Objective zone (Zóny zájmu).

Lehké standy se pro tyto účely počítají jako 0, ovšem počítají se do sčítání standů při určování početní převahy. Pokud by nějaké pravidlo udělilo lehkým standům počet X při získávání Objective Zone (Zóny zájmu), pak by se tyto počítaly jako schopné jej ovládnout.

Střední a těžké standy se pro tyto účely počítají jako 1, standy monster se pro ovládnutí Teritoria počítají jako 3.

Pokud by měly standy přijít o svou schopnost Ovládnutí Objective Zone (Zóny zájmu), pak jsou ovšem stále počítány do celkového počtu standů v ideální vzdálenosti k Objective Zone (Zóně zájmu).

Pokud je stand ovlivněn schopností "Vždy ovládnout Objective zone (Zónu zájmu)" nebo "Regiment se počítá jako ovládající", pak Objective Zone (Zóna zájmu) v range (dosahu) takového regimentu je získána právě tímto regimentem, nehledě na jiné standy v blízkosti Objective zone (Zóny zájmu).

V jednu chvíli může Objective zone (Zónu zájmu) ovládnout pouze **jeden** hráč.

URČENÍ VÍTĚZSTVÍ

Pokud jsou vaše standy smazány z povrchu zemského, nebo pokud jste se rozhodli vzdát, váš oponent vyhrál. V dalších případech má každý Scénář své unikátní podmínky pro skórování bodů a získávání vítězství - tyto podmínky budete muset splnit pokud chcete být vítězem.

SCÉNÁŘ JEDNA

OKO ZA OKO

Zóna posil hráče 1

Zóna posil hráče 2

SÍLY

Vy i váš oponent si sestavíte své Armády pomocí Army Listu (Listu Armády).

BOJIŠTĚ

Tento scénář se hraje na bojišti o velikosti 4 x 4 stopy. Hráči rozmístí dohodnuté množství terénů a poté se dohodnou na hodnotách Obrany a Kapacity Obsaditelných Terénů, zároveň na Vyvýšení Terénů Bránícím Výhledu.

HERNÍ ROZLOŽENÍ

Vy i váš oponent si hodíte kostkou. Ten kdo vyhraje si vybere stranu stolu, která se stane jeho Zónou Posil. Druhý hráč zaujme opačnou stranu stolu, která se stane zase jeho Zónou Posil.

DÉLKA HRY

Hra běží 10 kol, dokud jeden z hráčů nezíská 8 bodů, nebude kompletně rozdrčen nebo pokud neustoupí.

VÍTĚZNÉ BODY

Na konci každého kola získáte body za následující:

- 1 vítězný bod za každou Velitelskou kartu která byla odebrána ze hry.
- 2 vítězné body za zničení nepřátelského Warlorda (počítá se mezi Druhotné Cíle).
- 1 vítězný bod za každý další Druhotný Cíl.

SCÉNÁŘ DRUHÝ

PRŮLOM

SÍLY

Vy i váš oponent si sestavíte své Armády pomocí Army Listu (Listu Armády).

BOJIŠTĚ

Tento Scénář se hraje na Bojišti o velikosti 4 x 4 stopy. Hráči rozmístí dohodnuté množství Terénů a poté se dohodnou na hodnotách Obrany a Kapacity Obsaditelných Terénů, zároveň na Vyvýšení Terénů Bránícím Výhledu.

UMÍSTĚNÍ TOKENŮ ZÓN ZÁJMU

Tokeny Zón Zájmu o velikosti 6" jsou rozloženy do středu každé čtvrtiny stolu. Zóny Zájmu v polovině stolu, ty blíže k vaší Zóně Posil jsou brány jako přátelské, ty dál od vaší Zóny Posil jsou nepřátelské.

HERNÍ ROZLOŽENÍ

Vy i váš oponent si hodíte kostkou. Ten kdo vyhraje si vybere stranu stolu, která se stane jeho Zónou Posil. Druhý hráč zaujme opačnou stranu stolu, která se stane zase jeho Zónou Posil.

DÉLKA HRY

Hra běží 10 kol, dokud jeden z hráčů nezíská 5 bodů, nebude kompletně rozdrčen nebo pokud neustoupí.

VÍTĚZNÉ BODY

Na konci každého kola získáte body za následující:

- 1 vítězný bod za zajištění přátelské Zóny Zájmu.
- 2 vítězné body za zajištění nepřátelské Zóny Zájmu.
- 1 vítězný bod za každý další Druhotný Cíl.

SCÉNÁŘ TŘETÍ

Bouře

SÍLY

Vy i váš oponent si sestavíte své Armády pomocí Army Listu (Listu Armády).

BOJIŠTĚ

Tento Scénář se hraje na Bojišti o velikosti 4 x 4 stopy. Hráči rozmístí dohodnuté množství Terénů a poté se dohodnou na hodnotách Obrany a Kapacity Obsaditelných Terénů, zároveň na Vyvýšení Terénů Bránícím Výhledu.

UMÍSTĚNÍ TOKENŮ ZÓN ZÁJMU

Jeden Token Zóny Zájmu o velikosti 3" položte diametrálně do středu stolu. 2 Tokeny Zón Zájmu o velikosti 6" položte do vzdálenosti 12" od středové Zóny Zájmu a 24" od Zóny Posil obou hráčů.

HERNÍ ROZLOŽENÍ

Vy i váš oponent si hodíte kostkou. Ten kdo vyhraje si vybere stranu stolu, která se stane jeho Zónou Posil. Druhý hráč zaujme opačnou stranu stolu, která se stane zase jeho Zónou Posil. Všechny regimenty jsou v tuto chvíli mimo Bojiště jako Posily.

DÉLKA HRY

Hra běží 10 kol, dokud jeden z hráčů nezíská 8 bodů, nebude kompletně rozdrčen nebo pokud neustoupí.

VÍTĚZNÉ BODY

Na konci každého kola získáte body za následující:

- 1 vítězný bod za zajištění Zóny Zájmu o velikosti 3".
- 2 vítězné body za zajištění každé Zóny Zájmu o velikosti 6".
- 1 vítězný bod za každý další Druhotný Cíl.

SCÉNÁŘ ČTVRTÝ

Obklíčení

SÍLY

Vy i váš oponent si sestavíte své Armády pomocí Army Listu (Listu Armády).

BOJIŠTĚ

Tento Scénář se hraje na Bojišti o velikosti 6 x 4 stopy. Hráči rozmístí dohodnuté množství Terénů a poté se dohodnou na hodnotách Obrany a Kapacity Obsaditelných Terénů, zároveň na Vyvýšení Terénů Bránícím Výhledu.

UMÍSTĚNÍ TOKENŮ ZÓN ZÁJMU

Jeden Token Zóny Zájmu o velikosti 6" položte diametrálně do středu stolu ve vzdálenosti 36" od stran stolu a 24" od Zóny Posil. 2 Tokeny Zón Zájmu o velikosti 12" položte diametrálně do vzdálenosti 18" od stran stolu a 24" od Zóny Posil obou hráčů.

HERNÍ ROZLOŽENÍ

Vy i váš oponent si hodíte kostkou. Ten kdo vyhraje si vybere stranu stolu, která se stane jeho Zónou Posil. Druhý hráč zaujme opačnou stranu stolu, která se stane zase jeho Zónou Posil. Všechny regimenty jsou v tuto chvíli mimo Bojiště jako Posily.

DÉLKA HRY

Hra běží 10 kol, dokud jeden z hráčů nezíská 8 bodů, nebude kompletně rozdrčen nebo pokud neustoupí.

VÍTĚZNÉ BODY

Na konci každého kola získáte body za následující:

- 1 vítězný bod za zajištění Zóny Zájmu o velikosti 6".
- 2 vítězné body za zajištění každé Zóny Zájmu o velikosti 12".
- 1 vítězný bod za každý další Druhotný Cíl.