

WARSONG

THE WARGAME

Fanouškovská hra s miniaturami na motivy her:



Autor: David "Dorreak" Herrmann

**VE SVĚTĚ, KDE SE MÍSÍ MAGIE, DOBRODRUŽSTVÍ A
NEKONEČNÉ BITVY, SE ODEHRÁVÁ STARÝ
KONFLIKT MEZI LIDMI A ORKY. PO GENERACE
BOJOVALI TYTO DVA MOCNÉ NÁRODY O ÚZEMÍ,
MOC A PŘEŽITÍ.**

**V DOBÁCH MINULÝCH SE ZDÁLO, ŽE MÍR JE
NEMOŽNÝ, AŽ UŽ BYLA PŘÍČINA JAKÁKOLI. ALE
TEĎ, V ČASE, KDY SE OPĚT PROBOUZÍ STARÉ
NENÁVISTI A ZATUHLÁ RIVALITA, JE NA
HRDINECH OBOU STRAN, ABY ROZHODLI O OSUDU
SVĚTA.**

**AŽ UŽ SE JEDNÁ O STATEČNÉHO RYTÍŘE NEBO
DIVOKÉHO ORČÍHO VÁLEČNÍKA, JEJICH ŽIVOTY
JSOU SPJATY S OSUDEM CELÉHO SVĚTA.**

**A TAK PÍSNĚ VÁLKY OPĚT HŘÍMAJÍ V LESÍCH I
ROZLEHLÝCH LUKÁCH. KDE SE SVĚTLO A
TEMNOTA STŘETÁVAJÍ V NEKONEČNÉM BOJI O
NASTOLENÍ ŘÁDU NEBO CHAOSU.**

Úvodní slovo

Nejprve bych rád **poděkoval všem čtenářům a hráčům** otevírající tuto brožurku s pravidly, jelikož se hra nachází v těžkém období testování a ladění všelijakých nedodělků. Našli jste si čas a dáváte si tu práci, abyste vyzkoušeli hru, kterou si někdo vymyslel a chce si ji zahrát s ostatními.

Možná jste už postřehli, o čem tato hra bude. Jedná se o **skirmishovou hru s miniaturami** na motivy proslulé videohry od Blizzard Entertainment - Warcraft 3. Dlouho jsem přemýšlel o tom, proč neexistuje nějaká jednoduchá skirmishová hra imitující právě mechaniky i prostředí této milované strategie. Žádný výsledek mě neuspokojil. Tak jsem si vymyslel něco vlastního, co by převedlo **Warcraft 3 v poměru téměř 1:1 na wargamingový stůl**.

Warsong je silně inspirovaná hrami Warcraft III a Warhammer Age of Sigmar: Warcry. Pokud znáte obě hry, v podstatě umíte hrát i Warsong. Jedná se **čistě o fanouškovské dílo**, které se pravděpodobně bude hrát na pár stolech v Plzni. Zkusil jsem vzít od každého to nejlepší, hodit to do mixéru a rozdrtit to na chutnou a stravitelnou směs. Nad pravidly jsem přemýšlel tak, aby se to bylo **schopno naučit i dítě**, a pak si zahrát Warsong se svými oblíbenými miniaturami společně s mamkou a tatínkem!

Budu velice vděčný za spolupráci skrze založený **komunitní Discord**. Společně tak rozšíříme jeden z oblíbených fantasy světů i na wargamingový stůl, nabarvíme pár miniatur a zavzpomínáme si na LAN party z roku raz dva.



Vývoj pravidel a vytváření dalšího obsahu probíhá zejména přes (volné) víkendy a příležitostné večery. Poprosil bych nadšence, aby se navlékli do hábitu trpělivosti, protože některé změny zkrátka budou trvat.

Děkuji za jakoukoli pomoc vytvořit tenhle wargamingový výstřelek. Doufám, že vás to bude bavit!

Nechť jsou vám bohové kostek nakloněni.
David "Dorrea" Herrmann

Základní pravidla

CO VŠECHNO POTŘEBUJETE KE HRANÍ?

- Metr znázorňující míru v palcích
- Klasické šestistěnné D6 kostky
- Miniatury s podstavci v souladu s pravidly

MĚŘENÍ VZDÁLENOSTÍ

Vzdálenosti v systému Warsong se **měří v palcích** mezi **nejbližší hranou** podstavce miniaturny a vámi zvoleného **bodu na mapě**.

Je potřeba vzdálenost miniaturny a jejího cíle přesně vyměřit. Pokud je cíl byt' jen o milimetr dále, je zkrátka moc daleko a akci nelze provést.

Pokud se ve hře objeví pravidlo, které vyžaduje, aby byla miniaturny **zcela uvnitř** nějaké oblasti, musí být každá část jejího podstavce ve vyhrazeném prostoru.

VIDITELNOST

Mnoho pravidel ve hře Warsong vyžaduje, aby jedna **miniaturny** (obvykle cíl útočné akce nebo schopnosti) **byla viditelná** pro jinou miniaturny (obvykle bojovníka, který provádí útočnou akci nebo používá schopnost).

Miniatury se navzájem "vidí", pokud lze **mezi oběma miniaturnama vést přímku**, aniž by procházela jakýmkoli terénním prvem nebo jinou miniaturnou.

Pokud si nejste jisti, zda je miniaturny viditelná, sehněte se za svého bojovníka, který provádí (třeba) útočnou akci, a podívejte se z jeho úhlu pohledu, zda je váš cíl viditelný.

Při kontrole, zda jsou dva bojovníci navzájem viditelní, **nezapočítávejte do viditelnosti podstavce**, na kterých jsou figurky umístěny.

HERNÍ PLOCHA

Bitvy se odehrávají na určeném bitevním poli. To může být jakýkoli rovný povrch. Herní podložka má **výchozí délku 76cm (30") a šířku 56cm (22")**, ale není to striktně nastavené, hráči mohou používat po domluvě desku o jakýchkoli rozměrech.

Na bojišti je pak rozeseto několik terénů a Zlatých dolů dle scénáře nebo dle domluvy hráčů.

PODSTAVCE MINIATUR

V bitvě Warsong každý hráč ovládá skupinu miniaturny, která tvoří jeho armádu. Miniatury jsou umístěné na podstavcích různých velikostí. U každého **profilu miniaturny** je napsáno, na **jak velkém podstavci stojí**. Je to tak proto, aby hráč nebyl vázán na pevný vzhled miniaturny a dle svých chutí si **dosadil miniaturnu**, která mu vzhledově či atmosféricky **více vyhovuje!**

Podstavce jsou důležitou součástí hry, od okraje podstavců se měří pohyb, dosah útoků nebo i prostý rozměr miniaturny. Je tedy důležité míry podstavce dodržovat.

VAŠE ARMÁDA

S postupem herních kol váš **počet miniaturny roste**. Důležité však je si všimnout typu jednotky, která je součástí armády. Můžete **stavět jednotky v jakékoli kombinaci chcete**, ale musíte dodržet **limit**.

Od každého typu jednotek můžete mít maximálně určitý počet.

Typy jednotek:

- **Těžba** - maximální počet jednotek je **10**
- **Základní** - maximální počet jednotek je **10**
- **Elitní** - maximální počet jednotek je **5**
- **Hrdina** - maximální počet jednotek jsou **3** s tím, že jednotka stejného jména **nemůže být ve hře dvakrát** (například dva paladinové)

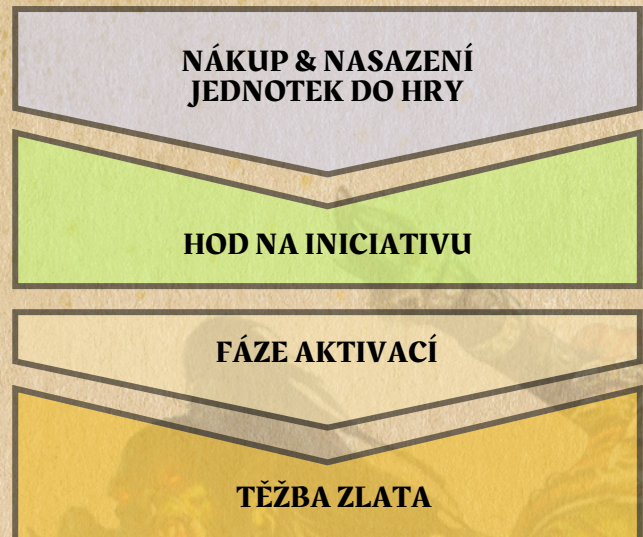
Hru vždy začínáte s vaší Základnou a 3 těžaři.

Základní pravidla

JEDNOTKA

1. Jméno jednotky
2. Typ jednotky
3. Pohyblivost
4. Počet životů
5. Obrana
6. Cena jednotky ve zlatě
7. Používaná zbraň
8. Typ zbraně
9. Dosah
10. Počet útoků
11. Dovednost se zbraní
12. Poškození
13. Velikost podstavce jednotky

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA



1 Ork Válečník **6**

2 Základní **13** [25mm]

3 **6**

5 **5+**

4 **6**

7 Válečná seřera **9**

10 **1**

11 **4+**

8 Kontaktní **12** **2**

Drůběh hry

Jakmile je herní plocha připravena, je čas vrhnout se do bitvy! Na začátku každého kola se postupuje následujícím způsobem:

URČENÍ INICIATIVY

- Hráči určí, kdo má v daném kole iniciativu (kdo začne jako první). Tu rozhodnete tak, že si před začátkem kola **hodíte kostkou**. Kdo má **větší hodnotu**, **tak začíná**.

BOJOVÁ FÁZE (JEDNOTLIVÉ TAHY)

- Hráči střídavě aktivují své bojovníky (jakékoli miniaturny) ve své armádě. Hráč, který má iniciativu hraje jako první. **Tahy se střídají** po každé dokončené aktivaci figurky v armádě. Hráči se střídají v tazích tak dlouho, **dokud všechny figurky nebyly aktivovány** (všechny figurky provedly své akce). Jakmile figurka odehraje všechny své akce, **přiložte k ní žeton křížku "X"**, aby bylo jasné, že tato figurka už v tomto kole nic dělat nebude.

KONEC KOLA

- Jakmile všechny figurky **odehrály své akce**, **začíná nové kolo**. Na začátku každého kola si hráči opět hází iniciativu, aby se rozhodlo, kdo dané kolo začne.

AKCE

Když hráč si ve svém tahu zvolí, kterou miniaturnu chce aktivovat. Tato miniaturnu má pak na **výběr 2 akce** z níže uvedeného seznamu. Hráč provede první akci a teprve poté se rozhodne pro druhou. Pokud si to hráč přeje, **může miniaturnu provést stejnou akci dvakrát za sebou** (například akci pohyb následovanou akcí pohyb). Jsou tři druhy akcí:

- POHYB
- ÚTOK
- DRŽENÍ POZICE

DRŽENÍ POZICE

Akci DRŽENÍ POZICE lze použít velmi jednoduše. Pokud bojovník drží pozici **jako poslední akci** ve své aktivaci, jeho **aktivace tím končí**. Akce držení pozice se tímto způsobem používá jednoduše tehdy, když bojovník nemá nic jiného na práci (například pokud není v dosahu útoku a nechce se pohnout).

Ovšem Držení pozice může hráč využít **jako první akci**. V tomto případě se může hráč rozhodnout, že **svůj tah miniaturnou tím končí** a hraje dál protihráč. Avšak miniaturnu má **stále jednu nevyužitou akci**, kterou v daném kole ještě **může využít později**.

Příklad:

Elfka lučištnice používá akci Držení pozice, protože před ní je ork, který pravděpodobně půjde směrem k ní. Kdyby se k němu více přiblížila, riskovala by tím napadení z jeho strany.

Proto radši vyčká, než se ork přiblíží sám na dostatečnou vzdálenost 12" (dosah její zbraně) a svoji druhou akci (útok) využije později v tom samém herním kole.

Poznámka:

Tato akce je velmi jednoduchá, proto ji nebyla věnována samostatná kapitola a byla vysvětlena přednostně

ŽETON UTRŽENÝCH ZRANENÍ



ŽETON UKONČENÍ
AKTIVACE



ŽETON DRŽENÍ
POZICE

Akce: Pohyb

Každá miniatura se může pohybovat po bojišti pomocí akce POHYB. V profilu každé jednotky je uvedena **míra pohyblivosti**. Ta určuje **počet palců**, o které se může miniatura **celkem pohnout během jedné akce pohybu**.

Celkovou vzdálenost pohybu měříme metrem vždy **od okraje podstavce modelu k vytyčenému cíli**.

Akci pohybu lze provést 4 způsoby:

- **normální pohyb**
- **skok**
- **šplháním**
- **létání**

Bojovník se může v rámci jedné pohybové akce pohybovat **jakoukoli kombinací** těchto způsobů, pokud celková vzdálenost v palcích **nepřesáhne jeho charakteristiku pohybu**.

Existují obecná **omezení**, která musí bojovník při provádění akce pohybu dodržovat:

- Bojovník se **nemůže pohybovat přes / skrz jiné miniatury**.
- Bojovník se nemůže pohybovat **skrze žádnou část terénního prvku, pokud jím neprojde podstavec**.
- Žádná část podstavce bojovníka se **nemůže přesahovat okraj bojiště**.

NORMÁLNÍ POHYB

Během akce pohyb se může miniatura horizontálně pohybovat, kdykoli je střed její základny na herním bojišti nebo na plošině terénu. Pokud pohyb miniaturní skončí na kterémkoli terénu (třeba lávka, hradba nebo skaliska) může svoji akci pohybu ukončit na tomto místě za předpokladu, že se miniatura na místě "udrží" (středem podstavce přiléhá k terénu).

SKOK

Během akce pohyb může bojovník skočit. Pokud tak učiní, pohybuje se bojovník ve vzduchu **po přímce ve vodorovné rovině** a může se pohybovat ve vzduchu na **libovolnou vzdálenost svisle dolů**.

Když bojovník skočí, započítejte horizontálně přesunutou vzdálenost do počtu centimetrů, o které se může bojovník v dané akci pohybu celkem posunout, ale nezapočítávejte vzdálenost přesunutou vertikálně směrem dolů. Pokud však bojovník **při skoku posune o 3" nebo více vertikálně dolů**, utrpí na konci této akce pohybu **poškození nárazem**.

Pokud bojovník utrpí **poškození nárazem**, hod'te kostkou:

- Padne-li 1, přidejte tomuto bojovníkovi **3 body poškození**
- Padne-li 2 - 3, přidejte tomuto bojovníkovi **1 bod poškození**
- Padne-li 4+, nestane se **nic**

Nemůžete padat na jinou miniaturu. Pokud se tak nevyhnutelně stane, položte padající miniaturu nejbližší k jakémukoli okraji podstavce miniatury pod ní.

ŠPLHÁNÍ

Pokud se bojovník během akce pohybu dotkne okraje terénu, který je překážkou, může začít šplhat. Při šplhání se může bojovník pohybovat vzduchem vertikálně nahoru nebo dolů. Bojovník může během šplhání dokončit akci pohybu, ale **pokud po skončení své aktivace stále šplhá, tak spadne** (pokud je více jak 3", utrpí poškození nárazem).

LÉTÁNÍ

Některé jednotky mohou létat (poznačeno na kartičce jednotky) během pohybové akce. Pokud tak učiní, může se bojovník pohybovat **vzduchem vertikálně i horizontálně**. Přesunutou horizontální vzdálenost započítejte do počtu palců, které se miniatura pohne, ale **nezapočítávejte vzdálenost, o kterou se pohybuje vertikálně**. Létání efektivně umožňuje bojovníkovi přelétat nad terénními prvky (řeka, skály, budovy) i ostatními miniaturami. Létající bojovník ale musí vždy svoji akci pohybu dokončit svým podstavcem stabilně na herní ploše, nebo terénu. Nemůže tedy zůstat ve vzduchu.

Akce: Útok

Každý bojovník má na své kartičce statistiky útoku, ty slouží pro aktivaci akce ÚTOK. K tomu bojovník využívá zbraň se 4 vlastnostmi:

- **Dosah**
- **Počet útoků**
- **Dovednost se zbraní**
- **Poškození**

Chcete-li s bojovníkem provést útočnou akci, postupujte podle následujících kroků:

VYBERTE SI MINIATURU A JEJÍ CÍL

Vyberte bojovníka, se kterým chcete útočit, a vyberte 1 viditelnou nepřátelskou miniaturu v dosahu zbraně. Pokud jsou v **dosahu 1"** od útočícího bojovníka nějaké **další nepřátelské miniatury**, **MUSÍ** být ta **nejbližší** z nich vybrána jako **cíl pro akci útoku**. Nachází-li se v těsném kontaktu s **více nepřátelskými miniaturami** či **budovami** naráz, může si útočník **vybrat svůj cíl**.

Pokud v okruhu 1" od útočícího bojovníka nejsou žádné nepřátelské miniatury, můžete svůj cíl libovolně vybírat, pokud je v dosahu použité zbraně.

HOD SI NA ZÁSAH

Hod'te počtem kostek rovnajícím se počtu útoků použité zbraně. Každý z těchto hodů kostkou se označuje jako **hod na zásah**. Dále je třeba určit, které z kostek minuly, a které zaznamenaly zásah.

Úspěšný zásah porovnáváme s číslem "**Dovednost se zbraní**". Jakmile je číslo na kostce **stejně nebo vyšší**, zásah byl **úspěšný**. V opačném případě se jedná o neúspěšný hod, který se dál nijak nevyhodnocuje.

SOUČET ZBRANĚÍ & OBRANA

Poslední charakteristika u zbraně (ikonka lebky) značí její udělená **poškození** v případě **úspěšného zásahu**. Ta určuje, kolik bodů poškození je přiděleno nepřátelskému bojovníkovi, na kterého je cílena daná útočná akce. Protivník se ovšem útokům brání!

Každá miniatura má ve svém profilu **hodnotu obrany**. Většinou ji znázorňuje číslo se znamínkem "+" na konci. Za každé utržené poškození si protivník hodí kostkou. Jakmile je číslo na kostce **stejně nebo vyšší** jako hodnota obrany, dané poškození z útoku bylo **úspěšně vykryto**.

Příklad celého souboje:

Elfka zaútočila lukem a šípy na Orka ze vzdálenosti 6" (její maximální dosah luku je 12"). Počet útoků pro její zbraň jsou 2 = hází dvěma kostkami.

Dovednost se zbraní je 3+, na kostkách ji padla "2" a "5". To znamená, že pouze jeden útok úspěšně zasáhl cíl.

Statistika poškození lukem a šípy činí "1", Orkovi tedy uděluje jeden bod poškození.

Ork si to samozřejmě nenechá líbit a snaží se útok odrazit. Jeho číslo obrany je "5+". Hned hází kostkou, na které bohužel padla "4". Takže dostává jeden bod poškození. Zbývá mu ještě 5 životů ze 6.

TYP ZBRANÍ

Každá jednotka má na své kartě napsáno, jaký typ zbraně používá. To je dost zásadní při vybírání svého cíle.

Kontaktní zbraně mohou útočit pouze na pozemní jednotky, tedy pouz na ty, které nemají možnost létání.

Střelné & Magické zbraně mají naopak možnost útočit jak na pozemní, tak i letecké jednotky

Pokud má miniatura ve svém profilu **dvě zbraně různých typů**, vyberte si pro jednu akci útoku jednu zbraň, se kterou chcete útočit.

Terén

V každé bitvě se objeví 1 nebo více terénních prvků. Dotváří atmosféru hry, dají se použít k taktické výhodě, nebo jsou důležitou součástí scénáře. Bojovníci mohou při provádění akcí pohybu s terénními prvky interagovat mnoha způsoby.

Terénní prvek může být vytvořen z více typů terénu. Například v případě zničené budovy by její stěny byly překážkami a horní patra by byla plošinami.

PŘEKÁŽKY

Nejběžnějším typem terénu jsou překážky. Překážka je jakákoli část terénního prvku, která **brání miniatuře v horizontálním pohybu**, a která vertikálně **vyčnívá 1"** nebo více od podlahy bojiště nebo plošiny, na níž je umístěna. Příkladem překážky je třeba zídka, sud s pivem nebo ohrada.

NÍZKÝ TERÉN

Jakákoli část terénního prvku, která svisle přesahuje **méně než 1"** od podlahy bojiště nebo plošiny, na níž je umístěna, se označuje jako nízký terén (rozvaliny, kameny, pohozené kusy zbroje po bitvě).

Když miniatura provádí normální pohyb, může se přes nízký terén **pohybovat bez postihu** (nemusí ho přelézat, ani ji nějak neomezuje). To znamená, že jakákoli horizontální vzdálenost, o kterou se přesune při pohybu přes takovou část terénního prvku, se nezapočítává do celkového počtu palců. Avšak když na takovém terénu skončí svůj pohyb jakákoli miniatura, musí si ujistit, že její podstavec na něm stabilně stojí.

PLATFORMY

Dalším běžným typem terénního prvku je plošina. Plošina je vodorovně rovná plocha na terénním prvku s plochou větší než 1"x 1". Jedná se třeba o patra různých rozvalin nebo věží.

KRYTÍ ZA TERÉNEM

Překážky a plošiny mohou bojovníkům poskytnout částečnou ochranu před útoky. Když je bojovník cílem útočné akce, je jasné, že **musí být vidět**.

Ujistěte se, že cíl je z pohledu útočící miniatury vidět **alespoň z 25%**. Pokud váš cíl vidět není, nebo jen jeho malá část (**méně jak jedna čtvrtina**), **není možné na něj útočit**. Pokud je cíl útoku z **50% zakrytý** terénem, dostává útočící miniatura **postih -1 k dovednosti se zbraní** (je těžší danou jednotku trefit, když se z části krčí za zdí).

Pokud miniatura útočí na cíl, který je **na platformě vyšší jak 2" od země**, na které miniatura stojí, má cíl také **výhodu zákrytu**. Útočící miniatura má tedy také **postih -1 k dovednosti se zbraní**.

Přátelské i nepřátelské **jednotky netvoří vizuální překážku**. Tudíž lze skrze ně vidět a například střílet na jednotku v druhé řadě.



Těžba zlata

Každá jednotka, budova či vylepšení ve hře stojí nějaké množství zlata. To je možné **těžít v dolech**, které jsou různě rozesety po herní ploše.

Na začátku hry každý hráč začíná s jednou Základnou, třemi těžaři a jedním **Velkým zlatým dolem** přibližně do 5" od Základny.

TĚŽAŘI

Startovní jednotka, se kterou vždycky začínáte hru. Standardní počet těžařů na začátku jsou tři. Těžaři vám vytváří **příjem zlata**, za který můžete pořizovat další věci ve hře.

Aby vám těžař přinášel zlato, musí být na konci kola **podstavec minitury zcela uvnitř plochy značící zlatý důl**. Jakmile je tato podmínka splněna, přinese vám **jeden těžař jeden valoun zlata**.

VYTĚŽENÍ ZLATÉHO DOLU

Jakmile klesne počet **zlata v dole na 0**, jde okamžitě ze hry **pryč**. Zbytek vytěženého zlata jde hráči s **největším počtem těžařů** v dole.

Příklad:

V menším zlatém dole uprostřed mapy, kde zbývají už jen 2 valouny zlata, jsou dva lidské těžaři a jeden orčí těžař.

Ve fázi těžby na konci kola tento menší důl mizí ze hry, a poslední dva valouny připadnou hráči s lidskými těžaři, protože mají početní převahu. Orčí těžař nedostane nic, protože je v menšině, i když na konci kola stál v zóně menšího zlatého dolu.

ZLATÝ DŮL

Po mapě je rozeseto několik zlatých dolů, které můžete využít pro těžbu zlata. Zlatý důl má formu **kulatého prostoru**, do kterého je možné postavit těžaře. Jsou celkem **dva druhy** dolů:

- **Velký zlatý důl** - do něj se vyjde maximálně 5 těžařů
- **Menší zlatý důl** - do něj se vejdou maximálně 3 těžaři

Pro zahájení těžby zlata je podmínkou, aby miniatura těžaře do konce herního kola byla svým podstavcem zcela v prostoru Zlatého dolu.

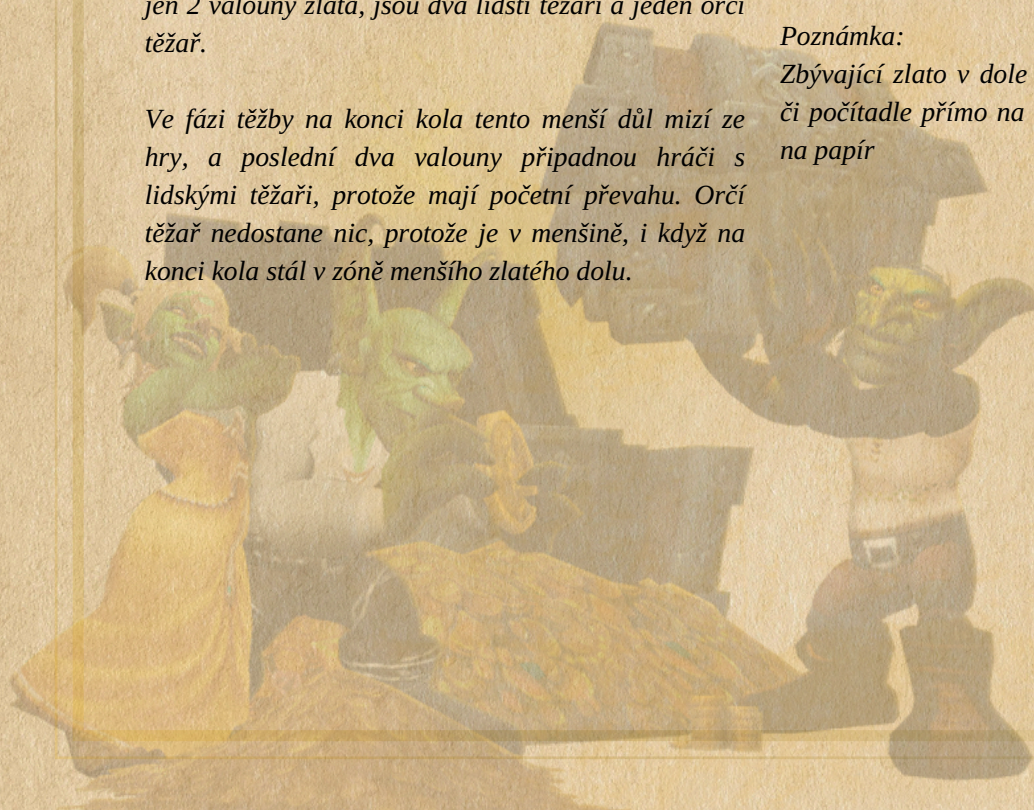
I zlatý důl se dá **časem zcela vytěžit**. Každý důl má proto **maximální počet valounů zlata**, které z něj můžete dostat:

- **Velký zlatý důl [75mm]** - 50 valounů zlata
- **Menší zlatý důl [60mm]** - 25 valounů zlata

Po vypotřebování veškerého zlata z dolu je **důl vyjmut ze hry**.

Poznámka:

Zbývající zlato v dole lze zaznamenávat na kostkách či počítadle přímo na herní ploše, nebo si psát vedle na papír



Fáze nákupu

NÁKUP JEDNOTEK

Na začátku kola ještě před hodem na iniciativu má každý hráč možnost nakoupit své jednotky a vylepšení.

Každá miniatura a vylepšení má ve svém profilu nákupní hodnotu, za kterou ji můžete pořídit. Nakupovat můžete libovolný počet jednotek do výše maximálního limitu pro každý typ. Avšak vámi nakoupená jednotka vstupuje do hry až na začátku dalšího kola.

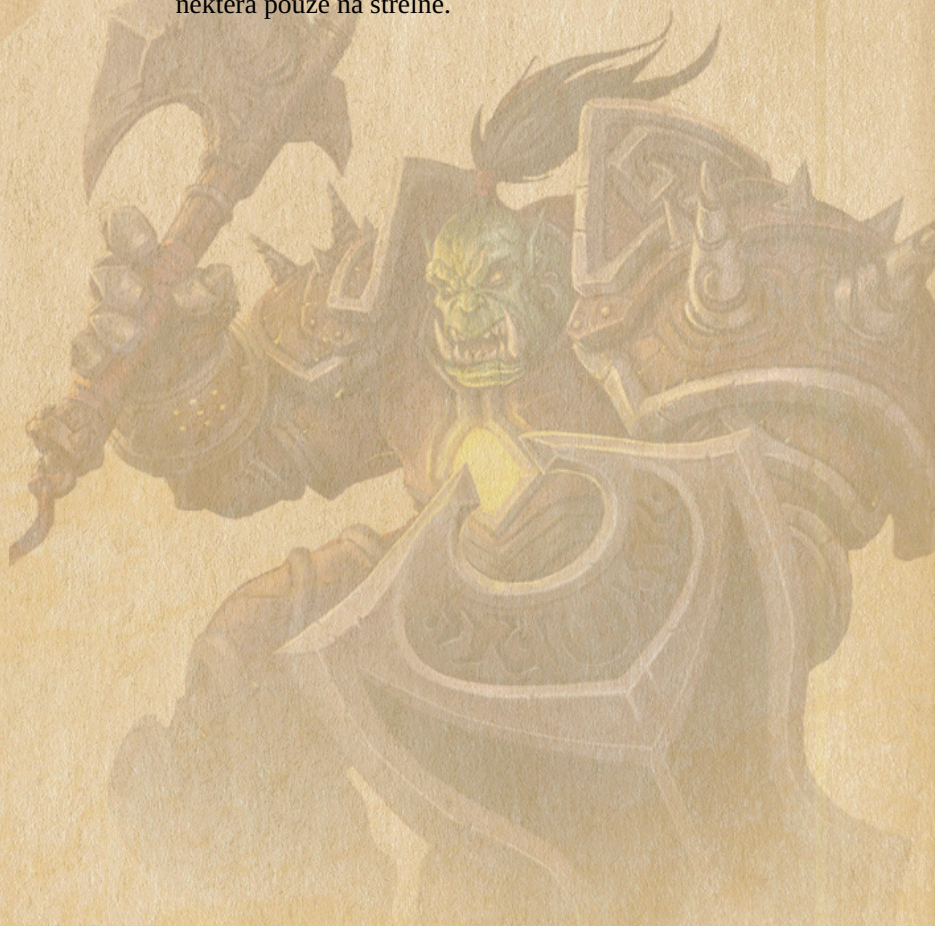
Nakoupenou jednotku na začátku nového kola před hodem na iniciativu je možné umístit kamkoli v okruhu 3" od vaší základny, ale její podstavec musí být zcela uvnitř zmíněného prostoru. Ihned jakmile vstoupí jednotka do hry je možné ji aktivovat (odehrát s ní dvě akce)

NÁKUP VYLEPŠENÍ

Stejně jako jednotky, i jednotlivá vylepšení můžete nakoupit na začátku kola před hodem na iniciativu. V platnost přijdou **IHNED**. Nakoupené vylepšení je uplatněno na všechny současné jednotky ve hře, i na jednotky, které do hry teprve přijdou.

Každé vylepšení **modifikuje** charakteristiku na profilech miniatur ve vaší armádě. Jakmile je jednou vylepšení nakoupeno, platí její efekt až do konce hry. Každá frakce ve hře (lidé i orkové) mohou čerpat ze **společného listu** vylepšení pro své jednotky (viz Market).

Dávejte však pozor, jaká vylepšení kupujete. Pečlivě se přečtěte efekty napsané jejich profilech. Některá vylepšení fungují pouze na kontaktní zbraně, zatímco některá pouze na střelné.



Profily jednotek



Neon

Těžba

1

[25mm]



Frumpáč



Kontaktní



Dělník

Těžba

1

[25mm]



Frumpáč



Kontaktní



Orč Válečník

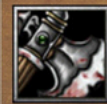
Základní

2

[25mm]



Válečná seřera



Kontaktní



Kytíř

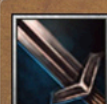
Základní

1

[25mm]



Meč a štít



Kontaktní



Orčí nájezdník

Elitní

4

[50mm]



Šavle



Kontaktní



Kytíř na koni

Elitní

8

[50mm]



Astrovský meč



Kontaktní



Troll lovec

Základní

1

[25mm]



Dštěp



Střelecká



Trpasličí střelec

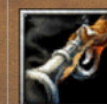
Základní

2

[25mm]



Duška



Střelecká

Profily jednotek



Drčí šaman

Elitní

5

[32mm]

Síly žvlh

Magická



12

1

4+

3



Akce - Požehnání:

Zvol jednotku do 8" v rámci aktivace.

Daná jednotka může provést bonusovou akci.



Mag

Elitní

5

[25mm]

Arčanečá střela

Magická



12

1

4+

3



Akce - Polymorf!

Zvoli jednotku do 8" v rámci aktivace. Daná jednotka v tomto kole nemůže udělat žádnou akci.



Drčí vojevůdce

Hrdina

10

[32mm]

Obouručení válečná seřera

Kontaktní



1

2

4+

4



Krvežíznivá aura:

Všechny přátelské jednotky v okruhu 3" dostávají +1 bonus k počtu útoku



Paladin

Hrdina

10

[32mm]

Obouručení válečné Flativy

Kontaktní



1

2

3+

3



Aura houževnatosti:

Všechny přátelské jednotky v okruhu 3" dostávají +1 bonus k obraně



Trollí mystik

Hrdina

10

[32mm]

Blesk

Magická



12

1

4+

3



Voodoo aura:

Všechny přátelské jednotky v okruhu 3" dostávají +5 bonus k pohybu



Čarodějka

Hrdina

10

[32mm]

Ohnivá Foule

Magická



12

1

3+

3



Aura soustředění:

Všechny přátelské jednotky v okruhu 3" dostávají +1 bonus k dovednosti se zbraní



Netopyří jezdec

Hrdina

10

[50mm]

Zápalné lahve

Střelečná



8

2

4+

2



Vzdušná navigace:

Jednou za celou hru zvolí 2 přátelské jednotky v okruhu 8", které ihned provedou své aktivace.

Letecká jednotka



Jezdec na gryphonu

Hrdina

10

[32mm]

Protonová Flativa

Střelečná



12

2

3+

2



Akce - Kulový blesk:

Jednou za celou hru zvolí 1 cíl v okruhu 12", kterému udělí ihned 6 poškození.

Letecká jednotka

Profily jednotek

Název								Typ	
Dělník	7	6+	2	1	1	5+	1	Z	1
Rytíř	6	4+	3	1	2	4+	1	Z	1
Rytíř na koni	12	4+	9	1	3	4+	2	E	8
Trpasličí Střelec	6	6	3	15	2	3+	1	Z	2
Mág	8	4+	4	12	1	4+	2	E	5
Paladin	8	3+	7	1	2	3+	3	H	10
Čarodějka	8	5+	5	12	1	3+	3	H	10
Jezdec na gryphonu	12	4+	7	12	2	3+	2	H	10
Název								Typ	
Peon	6	6+	3	1	1	5+	1	Z	1
Ork Válčník	6	5+	6	1	1	4+	2	Z	2
Orčí Nájezdník	12	5+	6	1	2	4+	2	E	4
Troll Lovce	6	3+	2	12	2	3+	1	Z	2
Orčí Šaman	8	5+	6	12	1	4+	3	E	5
Očí Vojevůdce	8	4+	9	1	2	4+	4	H	10
Trollí Mystik	9	5+	8	12	1	4+	3	H	10
Netopýří jezdec	12	4+	9	8	2	3+	2	H	10



Ocelová čepel

5

Všechny jednotky používající
kontaktní zbraně dostávají
+1 k udělenému poškození



Kunová čepel

12

Všechny jednotky používající
kontaktní zbraně dostávají další
+1 k udělenému poškození

Podmínka: Ocelová čepel již byla vyzkoumána



Traskavé střelivo

5

Všechny jednotky používající
střelné zbraně dostávají
+1 k udělenému poškození



Trřistivé střelivo

12

Všechny jednotky používající
střelné zbraně dostávají další
+1 k udělenému poškození

Podmínka: Traskavé střelivo již bylo vyzkoumáno



Mythrilová zbroj

8

Všechny jednotky dostávají
+4 bonus k pohybu



Zakázané vědění

10

Všechny jednotky používající
magické zbraně dostávají
+1 bonus k počtu útoků



Tvrzená plátová zbroj

12

Všechny jednotky si při hodu
na obranu přičtou +1
k výsledku na kostce



Těžářský drill

8

Těžáři dostávají bonus +1
k těžbě zlata

Bitevní scénář

Každá bitva Warsong se hraje podle bojového plánu.

Bitevní plán se skládá ze 2 částí:

- Mapy rozmístění
- Podmínky vítězství

Pravidla pro Warsongové bitvy však berte jako takový rámec, od kterého se **můžete inspirovat** a poupravit si mapu podle sebe. **Hráči** se mohou mezi sebou **domluvit**, kolik terénních prvků na stůl položí, jak budou vypadat, a jak budou od sebe daleko rozmístěny.

Pevný základ má pouze startovní pozice hráčů a pozice zlatých dolů. **Ostatní doplňky** - budovy, zříceniny, řeky, zdi nebo věže - si pak po herní ploše rozloží dle **domluvy**, pokud není vysloveně **ve scénáři řečeno jinak**.

VSTUP NA BOJIŠTĚ

Jakmile jste si vybrali bitevní scénář (nebo si vytvořili svůj vlastní), rozestavte své základny i zlaté doly **dle mapy rozmístění** příslušného scénáře.

Novou hru začínáte vždy s:



- **1 základnou [60mm]**
 - (20 životů / Obrana 4+)



- **5 valouny zlata**



- **3 těžaři** rozmístěné libovolně 3" od okraje Základny

Jakmile jsou všechny Základny, Zlaté doly i terénní prvky rozestavěné po herní ploše, začíná hra a hráči si mohou hodit na iniciativu.

ULTIMÁTNÍ PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Nehledě na to, jaký scénář hrajete, platí jedno pravidlo nadřazené všem ostatním pravidlům ve scénáři.

Jakmile je hráčova základna zničena, nastává konec hry a vítězem se stává protihráč.

V případě hry **ve více lidech**, je vítězem **hráč s poslední Základnou ve hře**.

Nehledě na to jaký scénář hrajete, je tato podmínka stále platná. To otevírá dveře pro různé taktiky. Buď se můžete vydat cestou kontrolovaného vítězství skrze dílčí podmínky scénáře, nebo zvolíte cestu čisté destrukce svého oponenta!

Warsong Classic

IKONOGRAFIE



MALÝ ZLATÝ DŮL



VELKÝ ZLATÝ DŮL



UMÍSTĚNÍ ZÁKLADNY

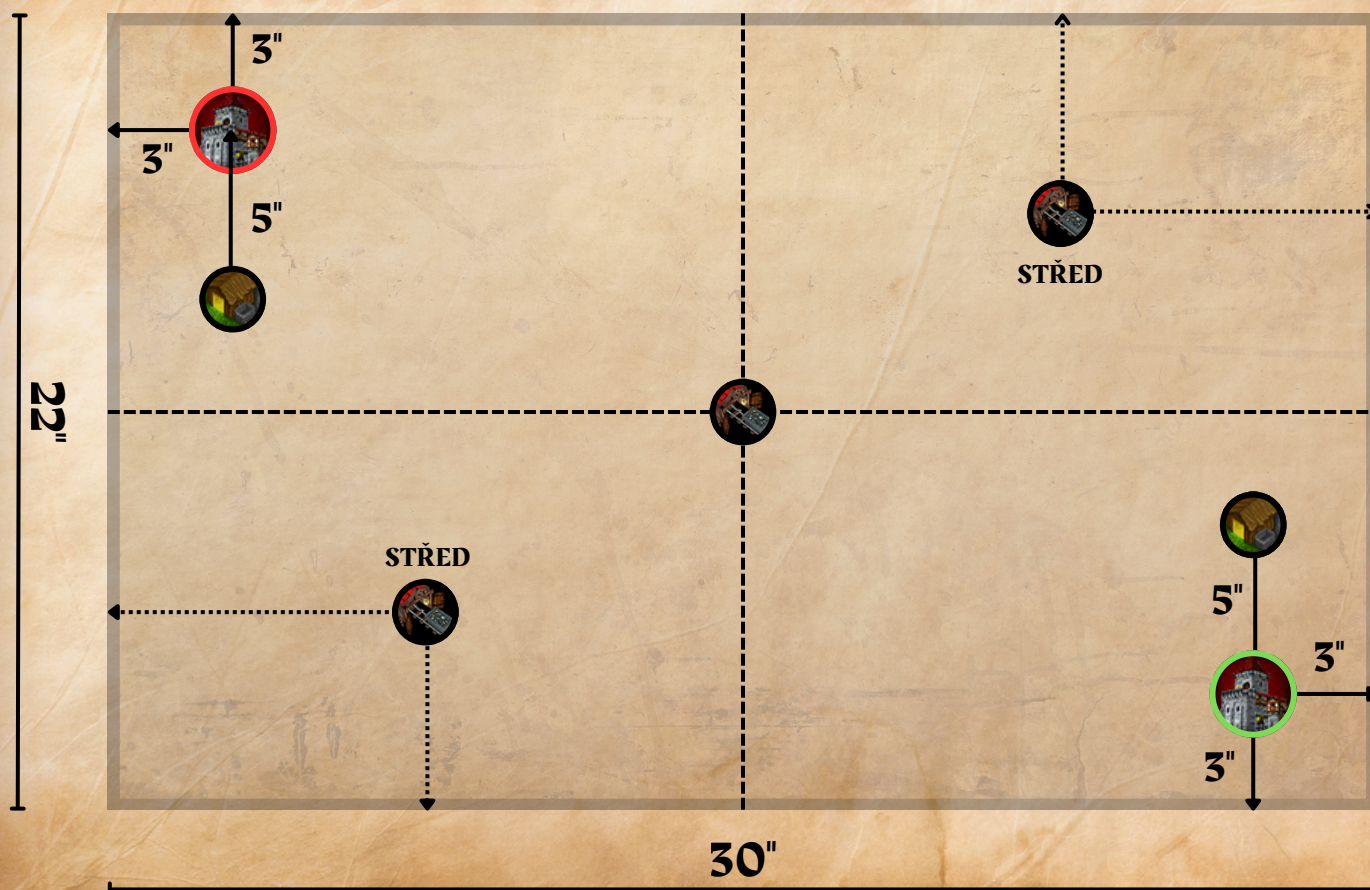
PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Jednoduchý scénář s jasným cílem. **Eliminovat** svého soupeře.

Počet **bitevních kol** je omezen na **10**. Na konci desátého kola **prohrává** ten hráč, jehož **základna má nejméně životů**. V případě stejného počtu životů vyhrává hráč s **dosavadním největším obnosem zlata**.

HLAVNÍ QUEST

Zničit hráčovu základnu, nebo ji co nejvíce poškodit do časového limitu.



Bitevní scénář Drůsmysf Arathi

IKONOGRAFIE



MALÝ ZLATÝ DŮL



VELKÝ ZLATÝ DŮL



UMÍSTĚNÍ ZÁKLADNY



KLÍČOVÉ ÚZEMÍ

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

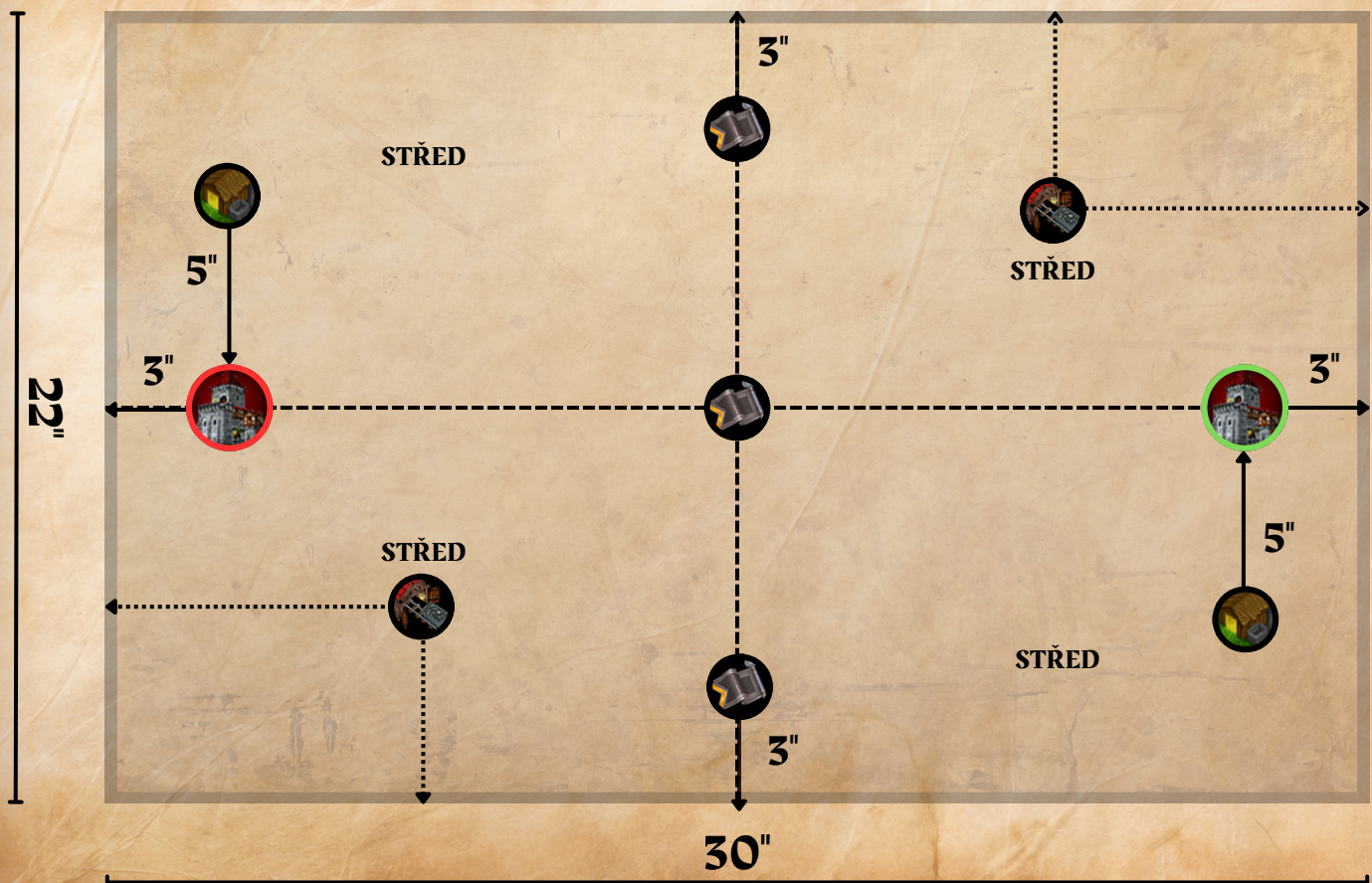
Na konci každého kola si za **každé jedno zabrané klíčové území** připsete jeden **bod**. Hráč zabírá území v případě, že má **v okruhu 3"** od středu klíčového území **více jednotek**, než protihráč. V případě, že je jednotek stejně, body dostávají oba hráči.

Jakmile na konci kola není v okruhu 3" klíčového území žádná miniatura, bod za dané území nezískává nikdo.

Počet bitevních kol je omezen na **10**. Na konci desátého kola **vyhrává** hráč s **nejvyšším počtem bodů**. V případě stejného počtu bodů vyhrává hráč s **dosavadním největším obnosem zlata**.

HLAVNÍ QUEST

Získat co nejvíce bodů skrze zabraní klíčových území do konce hry.



Bitevní scénář Zlatá horečka

IKONOGRAFIE



MALÝ ZLATÝ DŮL



UMÍSTĚNÍ ZÁKLADNY

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Těžba dolů probíhá **standardním způsobem**. Ovšem ten hráč, který **vytěží** zlatý důl **jako poslední**, dostává **bonus 5 zlata** za vytěžení dolu.

Počet bitevních kol je **omezen na 10**. Na konci desátého kola **vyhrává** hráč s **nejvyšším obnosem zlata**.

HLAVNÍ QUEST

Vytěžit co nejvíce zlata. Vyhrává hráč s největším obnosem zlata na konci hry.

