

POMOCNÝ PŘEHLED

Důležité: všechny informace v tomto přehledu jsou jen souhrny. Pro kompletní vysvětlení se podívejte do pravidel.

IKONY (strana 9)

STATISTIKY



Útok



Obrana



Dosah



Pohyb



Síla



Životy

DRUHY SCHOPNOSTÍ (STRANA 28)



ÚTOČNÁ: během aktivace jednotky, která neprovádí složitou akci. Počítá se jako akce útoku.



AKTIVNÍ: jednou za tah během aktivace jednotky, která neprovádí složitou akci.



PASIVNÍ: Kdykoliv, pokud jsou splněny podmínky, vyjma během aktivace jednotky, která provádí složitou akci.



TRVALÁ: kdykoliv, pokud jsou splněny podmínky, a to i když jednotka provádí složitou akci nebo není na herní desce.

PRŮBĚH TAHU (strana 13)

1 – ZAČÁTEK FÁZE TAHU

- 1.a** Efekty schopností, které byly spuštěny v minulém tahu aktivního hráče a trvají 1 kolo, jsou nyní ukončeny.
- 1.b** Aktivní hráč si dobere 1 kartu z balíčku.
- 1.c** Rozhodni se, zda budeš pasovat nebo pokračovat. Pokud si vybereš pasování, můžeš si dobrat druhou kartu a poté musíš ihned ukončit svůj tah (pokračuj na **4**).

2 – FÁZE AKTIVACE JEDNOTKY

- 2.a** Aktivní hráč odhodí 1 aktivační kartu jednotky, kterou chce aktivovat. Poté ohlásí, zda bude provádět jednoduché akce nebo složitou akci.
- 2.b** Jsou vyhodnoceny schopnosti, které jsou spuštěny na začátku aktivace.
- 2.c** Jednotka je aktivována a může provést:
-0, 1 nebo 2 jednoduché akce
NEBO
-0 nebo 1 složitou akci
- 2.d** Jsou vyhodnoceny schopnosti, které jsou spuštěny na konci aktivace.

3 – FÁZE AKTIVACE DALŠÍ JEDNOTKY

- 3.a** Pokud hráč aktivoval počet jednotek rovný aktivačnímu limitu nebo již další jednotky aktivovat nechce, rovnou pokračuje fází konce tahu (pokračuj na **4**).
- 3.b** Pokud aktivní hráč chce aktivovat další jednotku, odhodí 1 kartu Art of War a vrátí se k fázi aktivace jednotky (zpět na **2**).

4 – KONEC FÁZE TAHU

- 4.a** Aktivní hráč se rozhodne, zda odhodí 1 kartu Art of War a povolá jednotku svého oddílu (strana 13).
- 4.b** Status aktivního hráče se posouvá doleva. Nový aktivní hráč začne svůj tah začátkem fáze tahu (zpět na **1**).

AKCE (strana 14)

JEDNODUCHÉ AKCE

Chůze (strana 14): Jednotka může vstoupit na počet oblastí roven její hodnotě pohybu. Chůze není možná po útoku.

Útok (strana 14): Jednotka může zaútočit na cíl ve vzdálenosti rovné nebo menší než je její dosah.

Získání (strana 19): Jednotka může získat dostupný božský kámen ze své oblasti, pokud již nějaký nevlastní.

SLOŽITÉ AKCE

Běh (strana 19): Jednotka může vstoupit na počet oblastí roven její hodnotě pohybu +1.

Nasazení (strana 19): Jednotka vstupující poprvé do hry může být umístěna do zóny nasazení.

Absorbace (strana 19): Božstvo absorbuje nezískaný božský kámen nebo božský kámen získaný přátelskou jednotkou, které jsou ve stejné oblasti.

Jednotka, která provádí složitou akci, nemůže používat své talenty nebo schopnosti (aktivní, pasivní nebo útočné).

PRŮBĚH BOJE (strana 14)

1 – VÝBĚR CÍLE

Útočník si vybere nepřátelský cíl ve vzdálenosti, která je rovna nebo menší jejímu dosahu nebo je v sousední plně oblasti.

2 – VYHODNOCENÍ ÚTOKU

- 2.a** Výpočet efektivní hodnoty útoku: útočník i obránce si spočítají své efektivní hodnoty útoku a hodnoty obrany.
- 2.b** První útok:
 - 1. Útočník hodí tolika kostkami, kolik je jeho útok.
 - 2. Útočník odhodí kostky s prázdným výsledkem hodu.
 - 3. Útočník může odhodit kostky, aby získal bonus +1 k jiným kostkám.
- 2.c** Druhý útok:
 - 1. Útočník může přehodit kostky s hodnotou 5.
 - 2. Útočník odhodí kostky s prázdným výsledkem hodu.
 - 3. Nové výsledky hodu jsou přičteny k předchozím hodnotám 5.
 - 4. Útočník může odhodit kostky, aby získal bonus +1 k jiným kostkám.
- 2.d** Zranění: za každou kostku, jejíž výsledek je roven nebo přesahuje obranu cíle, je ztracen 1 život.

3 – OPĚTOVNÝ ÚTOK

Pokud je obránce cílem útoku o dosahu 0, může útok opakovat.

MANÉVRY (strana 20)

Hráč může provést manévry kdykoliv v průběhu kola odhozením karty Art of War nebo kombinací karet:



aktivační karty
zabíjených jednotek

DOBRÁNÍ KARET: hráč si dobere 2 karty.

HLEDÁNÍ KARTY: hráč si vybere 1 kartu ze svého balíčku a vezme si ji do ruky. Poté balíček zamíchá.

ÚNIK: hráčova létající jednotka může vyhlásit únik, pokud je cílem útoku s dosahem 0. Útočník může přeměrovat svůj útok na jiný cíl. Pokud to není možné, je útok zrušen.

DRUHY HRANIC (strana 20)



STĚNY KLECE: pohyb je povolen jen pro hrdiny a oddíly.



ŘETĚZY: pohyb je povolen, ale akce chůze nebo běh po pohybu přes tuto hranici ihned končí.



SRÁZ: pohyb je zakázán.



VYVÝŠENINA: pohyb: ikona vyvýšeniny neovlivňuje akce pohybu jednotky, druh hranice, na kterém je umístěna však ano – bonus +1 útok a +1 dosah vůči níže umístěným jednotkám. Ignorujte překážky v linii viditelnosti.



NORMÁLNÍ: pohyb je povolen.



ZEĎ: pohyb je zakázán – jedná se o překážku

DRUHY TERÉNU (strana 21)



KLEC: pohyb je povolen – jedná se o překážku – bonus +1 obrana proti útokům s dosahem 1+.



ÚTES: pohyb je zakázán – jedná se o překážku.



LES: pohyb je povolen – jedná se o překážku – počet stromů = kapacita oblasti dělená 2, zaokrouhleno nahoru – bonus +1 obrana proti útokům s dosahem 1+.



LÁVA: pohyb je povolen – jednotka vstupující do tohoto terénu utrpí 1 zranění a poté je přesunuta na sousední oblast neobsahující lávu. Akce pohybu jednotky končí.



VOLNÁ ZEMĚ: pohyb je povolen.



SNÍH: pohyb je povolen – jedná se o překážku – jednotky začínající svůj pohyb v této oblasti utrpí 1 zranění. Mohou provést jen 1 jednoduchou nebo složitou akci. Pro aktuální tah se ignorují aktivní a útočné schopnosti.



TRHLINA: pohyb je povolen – pro božstva a nestvůry platí: nemohou ukončit svou aktivaci v této oblasti. Mohou se pohybovat jen po cestě z lebek. Nepřátelské jednotky neblokuje průchod.



SKÁLA: pohyb je zakázán – jedná se o překážku – překážka – bonus +1 útok a +1 dosah. Ignorujte překážky v linii viditelnosti.



RUINY: pohyb je povolen – jedná se o překážku – 1 zbořený sloup na oblast – bonus +1 obrana proti útokům s dosahem 0.



SCHODY: pohyb je povolen – bonus +1 dosah a +1 útok pro útoky s dosahem 1+. Ignorujte překážky v linii viditelnosti.



BAŽINA (vodní): pohyb je povolen – jednotky, které provádějí chůzi nebo běh v této oblasti ihned ukončí svoji aktivaci. Chůze je povolena, běh však jen s maximálním pohybem 1. Postih -1 obrana proti útokům s dosahem 1+.



VODA (vodní): pohyb je povolen – talenty a útočné a aktivní schopnosti jsou ignorovány.

TALENTY (strana 25)

LUKOSTŘELEC: bonus +1 útok pro útoky s dosahem 1+.

BLOKOVÁNÍ: nepřátelské jednotky se v oblasti s jednotkou, která má talent blokování, nemohou pohybovat a provádět sběr. Žádný nepřítel nemůže v této oblasti získat božský kámen. Jednotky s Blokováním ignorují Blokování.

POSÍLENÍ: přátelské jednotky ve stejné oblasti získávají bonus +1 útok a +1 obranu.

ŠPLH: jednotky se mohou přesunout na útesy a skály. Jednotky mohou překračovat hranice srázu a ignorují efekty hranic řetězů.

BOJ NA BLÍZKO: bonus +1 útok s dosahem 0 až do konce své aktivace.

OCHRANA: bonus +1 obrana, pokud je jiná přátelská jednotka ve stejné oblasti.

SÍLA PŘÍRODY: o před výběrem cíle ostraň kus 3D terénu z této oblasti a získáš bonus +1 útok a +1 dosah až do konce své aktivace.

SBĚRAČ: získáš božský kámen z jakékoliv viditelné oblasti ve svém okolí.

STRÁŽ: pokud je v této oblasti napadena přátelská jednotka, tato jednotka je místo ní cílem útoku. Nelze použít proti opěťovanému útoku a efektům terénu.

INICIATIVA: během normálního útoku s dosahem 0, pokud je cílem jednotka s talentem Iniciativa, tak ta provádí opěťovaný útok před prvotním útokem. Pokud mají obě jednotky talent Iniciativa, pak nemá žádný efekt.

VŮDCE: na konci aktivace jednotky s talentem Vůdce si vyber přátelský oddíl ve své oblasti. Prohledej balíček, najdi jednu z aktivizačních karet tohoto oddílu a vezmi si ji do ruky. Oddíl může být ihned aktivován odhozením 1 aktivizační karty, bez utracení karty Art of War.

MOCNÝ HOD: vyhodnoť útok jako normálně. Prázdné výsledky hodu z prvního útoku mohou odhodit cíl do sousední oblasti. 1 prázdný hod odhodí hrdinu nebo oddíl, 2 hody nestvůru nebo božstvo a 3 hody titána.

POHYBLIVOST: jednotka může provést akci útok a poté akci chůze.

ZABIJÁK: během prvního útoku, před odhozením prázdných výsledků, může jednotka přehodit až 2 kostky, pokud je cílem útoku nestvůra.

FALANGA: bonus +1 útok a +1 obrana, pokud je ve stejné oblasti jako přátelský oddíl.

PLÍŽIVÝ ÚTOK: bonus +1 útok až do konce své aktivace, pokud je během normálního útoku s dosahem 0 ve stejné oblasti přítomna ještě jiná přátelská jednotka.

MUČENÍ: útoky s dosahem 0 této jednotky jsou vyhodnoceny s postihem -1 obrana pro cíl útoku.