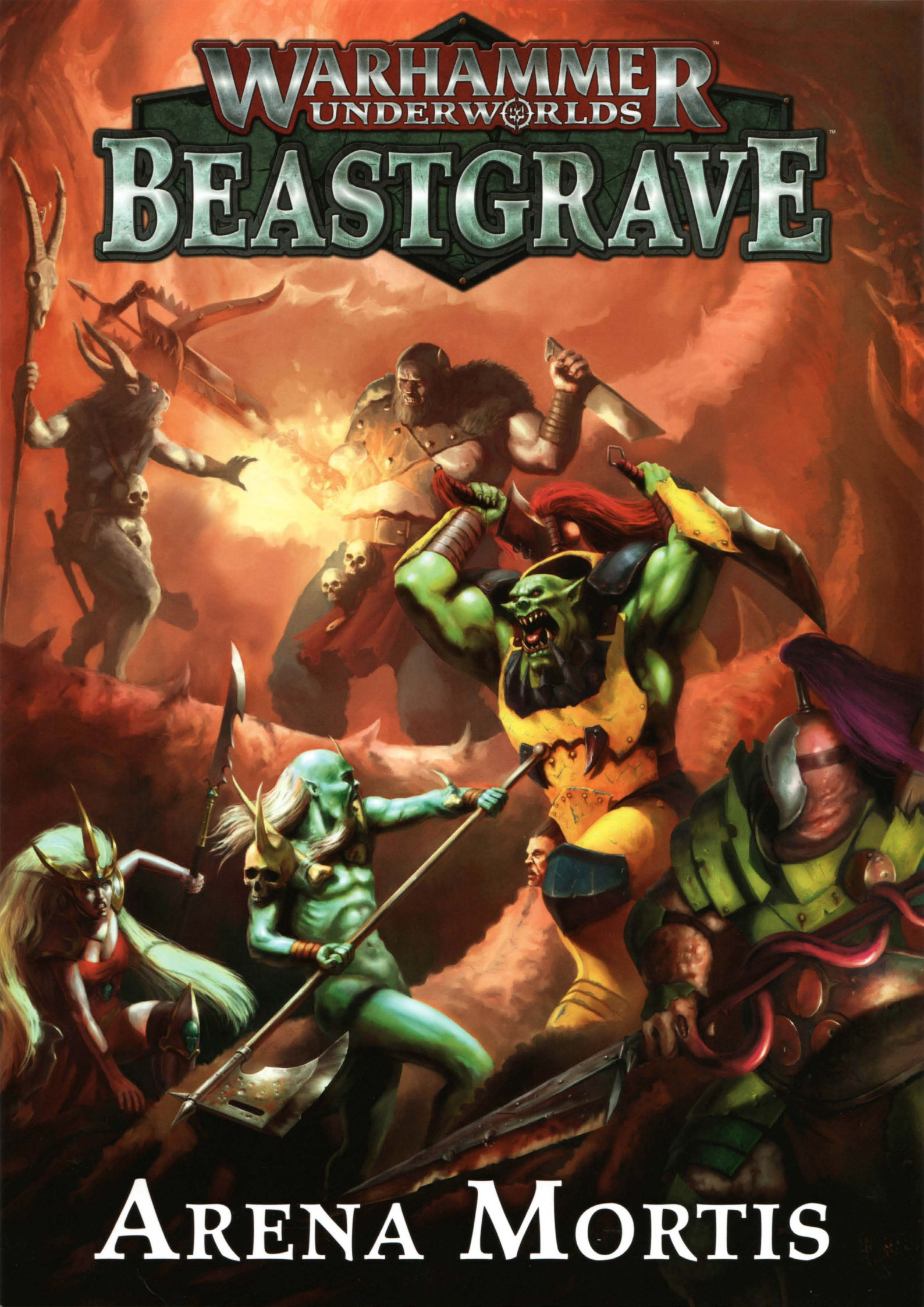
WARHAMMER UNDERWORLDS

BEASTGRAVE



ARENA MORTIS

ÚVOD

Arena Mortis je svižnou variantou hry Warhammer Underworlds pro 3 až 6 hráčů. Každý hráč ovládá jednoho bojovníka vybraného z libovolné warbandy Warhammer Underworlds a zúčastní se brutálního boje o přežití ve smrtonosné aréně, zatímco získává body slávy. Hráč, který má na konci hry nejvíce bodů slávy, je vítězem hry.

Obsah

Navíc k těmto pravidlům Arena Mortis obsahuje:

- 1 žeton Temnočočkového úlomku
- 1 žeton Krvavého přízrakuse
- 1 žeton Plýtvavého rámce
- 1 žeton Stínohranolu
- 1 žeton Zrcadla budoucích sláv
- 1 žeton Kostěné zornice
- 6 karet iniciativy
- 20 gambitových karet
- 20 karet vylepšení
- 30 oboustranných žetonů charakteristiky životů
- 6 značek Vztyčení
- 1 aktivační žeton
- 1 karta bojovníka Sepulchral Warden (Hřbitovní strážce)
- 1 gambitová karta The Restless Dead (Nepokojní mrtví)
- 1 oboustranná herní deska

Aktualizované karty

Tato hra obsahuje aktualizované karty ze sezóny Warhammer Underworlds: Shadespire — kartu bojovníka Hřbitovního strážce a gambitovou kartu Nepokojní mrtví. Tyto karty nahrazují starší verze a obsahují využití nových značek Vztyčení.

Další předměty, které budete potřebovat.

K využití obsahu tohoto rozšíření budete potřebovat základní sadu Warhammer Underworlds.

ZÁKONY ARENY MORTIS

Pokud jsou pravidla Areny Mortis v konfliktu s pravidly Warhammer Underworlds, pak mají přednost pravidla Areny Mortis.

Arena Mortis

S vyvoláním Nekrotřesení se Katofranská kletba začala šířit. Realita byla narušena a odrazy města Stínovrchu se začaly objevovat napříč Smrtelnými říšemi. Nagašova pohroma ale nebyla zmírněna tímto rozptýlením — naopak, zdálo se, že kletba ještě zesílila v místech se silným působením magie. Ve starodávných místech, v nichž z bitev zbylo posledních pár přeživších bojovníků, se začal odehrávat neobvyklý úkaz. Smrtelné energie víří kolem bojovníků a ti, kteří padnou, se po chvilce znova vrátí do života. Žízní po odplatě a hned se opět vrhají do zuřícího boje, díky čemuž se nekonečný kruh zabíjení točí neustále dokola. Tento jev začal být známý pod názvem Arena Mortis.

Trvání arény je krátké, ale během své existence se bojiště změní v epicentrum smrti. Prokletá aura Stínovrchu je umocněna a odrážena jako paprsky Šáišské energie. A kde se výboje temného světla protnou, tam je vytvořen uzel magické moci.

Nagaš očekával tento vedlejší efekt Katofranské kletby. Vyzval své Mortarchy, aby nalezli způsob, jakým koncentrovanou energii Areny Mortis oslabit a polapit. Nicméně veškeré pokusy jeho přisluhovačů selhaly — tak jak sám Velký nekromant předpovídal, žádný z jeho pomocníků se nedokáže měřit s mocí Pána smrti. Artefakty vytvořené Mortarchy na ovládnutí titánské energie byly samy pohlceny Katofranskou kletbou a zůstaly lapeny v roztříštěných odrazech Zrcadlícího se města.

Tyto smrtící čočky se náhodně objevují v místech, v kterých se Arena Mortis začne odehrávat. Bojovníci, kteří spatří svůj odraz v těchto obřích zrcadlech, získávají větší sílu nebo odolnost, nebo mohou být ochráněni před jiným smrtelným účinkem artefaktu. Těm, kteří jsou odhodláni využít moc artefaktů, ale hrozí jiné nebezpečí. Zrcadla dokáží lapit duši toho, kdo do nich zírá příliš dlouho a uvěznit je tak navěky — nebo alespoň dokud Nagaš nepřijde jejich duše posbírat.

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Ve hře Arena Mortis má každý hráč k dispozici jednoho bojovníka a dva balíčky karet. Tato kapitola popisuje, jak vybrat bojovníka a sestavit balíčky.

Vyberte bojovníka

Každý hráč si vybere jednoho bojovníka z některé warbandy, kterou vlastní. Tento bojovník je považován za jediného ve své warbandě a warbanda nemá žádné další spřátelené bojovníky (ani vyřazené z boje). Navíc žádní další bojovníci nemohou být přidáni do hráčovy warbandy během hry.

Nespoutaní predátoři

Někteří bojovníci v běžné hře Warhammer Underworlds nemohou být použiti, aniž by na bojišti byl určitý další bojovník. Při výběru bojovníka pro Arenu Mortis ignorujte veškerá omezení, kdy by bojovník nemohl být použit bez jiného bojovníka. Například si do hry můžete vybrat Gobbaluka nebo Modrého horora.

Horoři

Hráč si nemůže vybrat Sirnaté horory jako svého bojovníka v Areně Mortis. Pokud si hráč vybere Modrého horora jako svého bojovníka, pak si vezme i Sirnaté horory. Modrý horor používá standardně svá pravidla vytištěná na kartě bojovníka.

Sestavení balíčku

Každý hráč si musí sestavit dva balíčky karet — balíček gambitů a balíček vylepšení. Ve hře Arena Mortis se nepoužívá balíček karet cílů.

Když sestavujete balíčky, musíte použít následující omezení:

- Balíček vylepšení musí obsahovat alespoň 10 karet vylepšení. Může obsahovat libovolný počet dalších karet vylepšení.
- Balíček gambitů musí obsahovat alespoň 10 karet gambitů. Může obsahovat libovolný počet dalších karet gambitů, ale nesmí obsahovat více karet než balíček vylepšení.
- Žádný balíček nesmí obsahovat vícekrát kartu stejného jména; každá karta musí být unikátní.
- Můžete použít pouze karty obsahující symbol warbandy stejný, jako má váš bojovník, nebo univerzální symbol.

VÍCE KARET!

V hrách Arena Mortis se můžete spolehnout na to, že váš bojovník bude mít minimálně tolik karet vylepšení, kolikáté je kolo hry, plus úvodní vylepšení ze začátku hry. To znamená, že pokud si vezmete minimální počet karet, mohou vám během hry dojít! Rozhodně stojí za to přidat si další karty do vašich balíčků — 12 je velmi vhodný počet, ale můžete uplatnit i 14 nebo dokonce 15 v hrách menšího počtu hráčů.

Zakázané karty

Následující karty nelze použít ve vašich balíčcích:

- Infinite Riches (Nekonečné bohatství; Nightvault #424)
- Quick Thinker (Duchapřítomný; Shadespire #347)
- Time Trap (Časová past; Shadespire #368)

JAK HRÁT

Hra Arena Mortis používá následující posloupnost:

PŘÍPRAVA HRY

1. Určete délku hry
2. Odhalte své bojovníky
3. Sestavte balíček iniciativy
4. Určete prvního hráče
5. Umístěte žeton Mortisové čočky
6. Zamíchejte balíčky a lízněte karty
7. Umístěte bojovníky

1. KOLO
Akční fáze
Koncová fáze

Dalších 4 až 7 kol podle počtu hráčů (viz níže)

ZÁVĚREČNÉ KOLO
Akční fáze
Koncová fáze

VÍTĚZSTVÍ

Kola

Ve hře Arena Mortis je kolo tvořeno akční fází následovanou koncovou fází. Pro účely textů na kartách bojovníků, gambitech a vylepšeních se aktuální kolo vždy považuje za druhé kolo hry.

PŘÍPRAVA HRY

Před samotným hraním připravte hru podle následujících kroků:

1. **Určete délku hry:** Hra Arena Mortis se hraje na určitý počet kol, který se odvíjí od počtu hráčů, kteří se hry účastní. Použijte tabulku níže pro určení počtu herních kol. Použijte počet aktivačních žetonů odpovídající počtu kol hry, abyste udržovali přehled, v kterém kole se nacházíte. Pokaždé, když poslední hráč odehraje svou aktivaci, otočte jeden aktivační žeton.

Počet hráčů	Kola hry
3	9
4	8
5	7
6	6

2. **Odhalte své bojovníky:** Každý hráč umístí kartu svého zvoleného bojovníka na herní stůl před sebe. Všichni bojovníci, s výjimkou Modrého horora, začínají svou hru s kartou otočenou na inspirovanou stranu.
3. **Sestavte balíček iniciativy:** Vezměte karty iniciativy ‚První v pořadí' a ‚Poslední v pořadí' a přidejte další karty tak, abyste měli tolik karet celkově, jako je počet hráčů:

   3 hráči = přidejte kartu Druhý v pořadí
   4 hráči = přidejte karty Druhý v pořadí a Třetí v pořadí
   5 hráči = přidejte karty Druhý v pořadí, Třetí v pořadí a Čtvrtý v pořadí
   6 hráči = přidejte všechny zbývající karty iniciativy

4. **Určete prvního hráče:** Zamíchejte balíček iniciativy a rozdejte každému hráči jednu kartu lícem dolů. Hráči se podívají na svou kartu, ale neodhalí ostatním, co na ní mají. Hráč, který má na kartě ‚První v pořadí' odhalí svou kartu ostatním — bude prvním hráčem. Tento hráč umístí bojiště — vybere jednu herní desku ze své sbírky nebo desku z produktu Arena Mortis a umístí ji kteroukoliv stranou nahoru doprostřed herní plochy. Tato jediná deska bude bojištěm.

PRVNÍ HRÁČ AŽ POSLEDNÍ HRÁČ

Podobně jako první hráč, hráč který dostal kartu Druhý v pořadí bude druhým hráčem, hráč s kartou Třetí v pořadí bude třetím hráčem a tak dále, až hráč s kartou Poslední v pořadí bude posledním hrajícím hráčem.

ÚZEMÍ

Hra Arena Mortis používá jen jednu herní desku a ta se počítá za území nikoho, vaše území i nepřátelské území najednou.

5. **Umístěte žeton Mortisové čočky:** První hráč vezme všechny žetony Mortisových čoček, zamíchá je lícem dolů a potom si jeden žeton vybere. Umístí tento žeton do prázdného hexu co nejvíce uprostřed desky, ale ne do blokovaného hexu, smrtelného hexu nebo startovního hexu. Pokud je takových hexů více, pak si může jeden zvolit.

6. **Zamíchejte balíčky a lízněte karty:** Poté, co byla Mortisová čočka umístěna, si každý hráč zamíchá své balíčky gambitů a vylepšení a lícem dolů je umístí před sebe. Potom si každý hráč lízne 3 gambitové karty. Tyto karty budou hráčovou rukou. Všimněte si, že hráčova ruka nebude obsahovat žádná vylepšení — ta zůstávají v balíčku vylepšení.

ROZDĚLENÍ MOCI

Jelikož hra nepoužívá jeden balíček karet síly, pokud se kdekoliv pravidla odkazují na balíček karet síly, považujte to za balíček gambitů. Podobně, jelikož Arena Mortis nepoužívá karty cílů, pokud se pravidlo odkazuje na balíček karet cílů, pak pravidlo nemá účinek.

7. **Umístěte bojovníky:** Počínaje prvním hráčem, každý hráč umístí svého bojovníka na volný startovní hex na ploše. Hráči tak činí v pořadí určeném kartami iniciativy — poté co bojovníka umístil první hráč, umístí svého bojovníka hráč s kartou ‚Druhý v pořadí', a tak dále až jsou umístěni všichni bojovníci. Každý bojovník bude umístěn tímto způsobem, i když by jeho pravidla hovořila jinak (například Stalagsquig nebo Modrý horor).

   Poté, co hráči umístí své bojovníky na bojiště, dají bojovníkům množství vylepšení podle počtu životů na straně bojovníkovy karty otočené nahoru:

   1-2 životy = 3 vylepšení
   3-4 životy = 2 vylepšení
   5 životů = 1 vylepšení
   6+ životů = žádné vylepšení

Dejte svým bojovníkům vylepšení v pořadí, v jakém jsou karty lízány s použitím následujících pravidel:

HRANÍ KARET VYLEPŠENÍ

Pokud podle pravidel máte zahrát, použít nebo dát bojovníkovi kartu vylepšení, lízněte kartu z vrchu balíčku vylepšení a dejte ji vašemu bojovníkovi. Pokud bojovníkovi nelze tuto kartu dát, nebo pokud by karta vylepšení způsobila vyřazení bojovníka z akce, pak kartu odložte (nebude použita).

Všimněte si, že na rozdíl od běžné hry Warhammer Underworlds se karty vylepšení nehrají v kroku síly nebo v koncové fázi, jelikož nejsou drženy v hráčově ruce.

Dále, když dáváte vašim bojovníkům karty vylepšení poté, co jste bojovníka umístili na herní plochu, hra ještě nezačala, tedy žádný hráč nemůže využít reakce.

PRAVIDLO JEDNOHO

Pokud dáte svému bojovníkovi vylepšení, kdy jiný bojovník již má kartu vylepšení se stejným jménem, pak vylepšení nepřátelského bojovníka je odloženo (nepřátelský bojovník o něj přijde).

SMRTELNÉ PROKLETÍ

Pokud hráč získá 1 nebo více bodů slávy skrz pravidlo na jedné nebo více kartách vylepšení, pak jsou tyto karty vylepšení následovně odloženy (bojovník o ně přijde).

AKČNÍ FÁZE

Nyní jste připraveni začít. První kolo i následující kola se sestávají z akční fáze a koncové fáze. Poslední kolo se sestává z akční fáze a poslední koncové fáze.

Na začátku každé akční fáze si hráči určí nové pořadí iniciativy a poté v tomto pořadí každý hráč provede svou aktivaci. Poté, co každý hráč odehrál svou aktivaci, akční fáze skončí a začne koncová fáze.

Určení pořadí iniciativy

Jeden z hráčů si vezme všechny karty iniciativy, zamíchá je lícem dolů a rozdá po jedné kartě lícem dolů každému hráči.

Hráčova aktivace

Hráč zahraje svou aktivaci posloupností následujících kroků.

1 – Odhalte kartu iniciativy
2 – Vztyčte bojovníka
3 – Vylepšete bojovníka
4 – První krok síly
5 – Proveďte aktivaci
6 – Druhý krok síly

Odhalte kartu iniciativy: Hráči se podívají na lícovou stranu své karty iniciativy a udrží tuto informaci v tajnosti, dokud nebude čas k jejímu odhalení. První hráč odhalí svou kartu iniciativy. Poté, co první hráč odehrál svou aktivaci, druhý hráč odhalí svou kartu a odehraje svou aktivaci. Poté, co druhý hráč odehrál svou aktivaci, třetí hráč odhalí svou kartu iniciativy a tak dále až do posledního hráče, který odhalí svou kartu iniciativy a zahraje svou aktivaci. Hráč, který odhalil svou kartu iniciativy, zahraje zbývající kroky své posloupnosti.

Vztyčte bojovníka: Pokud byl váš bojovník vyřazen z akce, vztyčte ho. Pro vztyčení umístěte jeho model na libovolný prázdný startovní hex na vašem území. Poté umístěte jeden žeton vztyčení na jeho kartu bojovníka.

Vylepšete bojovníka: Dejte bojovníkovi jednu kartu vylepšení (viz strana 5).

HOROŘI

Pokud je Sirnatý horor vyřazen z akce, když jeho hráč vztyčí bojovníka ve své aktivaci, tak vztyčí Modrého horora, ne Sirnatého.

První krok síly: Můžete se rozhodnout zahrát nejvýše jednu gambitovou kartu ze své ruky v prvním kroku síly. Pouze hráč, který má aktivaci, může hrát gambitové karty (kromě reakcí, viz níže).

Proveďte aktivaci: Proveďte aktivaci podle běžných pravidel Warhammer Underworlds. Všimněte si, že nelze provést akci odložení karty cíle a líznutí si nové.

Druhý krok síly: Můžete se rozhodnout zahrát nejvýše jednu gambitovou kartu ze své ruky v druhém kroku síly. Pouze hráč, který má aktivaci, může hrát gambitové karty (kromě reakcí, viz níže).

Reakce

Reakce se nepočítají do počtu gambitových karet, které lze zahrát během kroku síly a lze je zahrát v situacích, které odpovídají tomu, co se odehrává ve hře. Pokud chce více hráčů zahrát reakci ve stejném reakčním okně, pak hráč po levici toho, který jako poslední odhalil svou kartu iniciativy, může jako první zahrát svou reakci — pokud si nepřeje zahrát reakci, pak má možnost další hráč po směru hodinových ručiček až do toho okamžiku, kdy buď byla reakce zahrána, nebo všichni hráči indikovali, že nechtějí reakci zahrát.

Vyřazení z akce

Pokud je bojovník vyřazen z akci, pak hráč, jehož warbanda bojovníka vyřadila z akce, získá jeden bod slávy. Všimněte si, že pokud je bojovník vyřazen z akce něčím jiným než warbandou, například smrtelným hexem, pak žádný hráč nezíská bod slávy. Pokud vaše warbanda vyřadí svého vlastního bojovníka z boje, pak nezískáte bod slávy. Všimněte si prosím pravidla Neslavná smrt uvedeného níže, pokud je bojovník vyřazen během své vlastní aktivace!

Když je bojovník vyřazen z akce, pak veškeré trvalé účinky, které pro bojovníka platily, skončí.

Hrdlořez

Pokud vaše warbanda vyřadí z boje bojovníka hráče, který má v dané chvíli nejvíce bodů slávy, nebo patří k hráčům, kteří všichni mají společně nejvíce bodů slávy, vezměte si navíc jeden neutracený nebo utracený bod slávy od tohoto hráče a dejte ke svým bodům slávy.

Neslavná smrt

Pokud je váš bojovník vyřazen během své vlastní aktivace, pak musíte vzít jeden ze svých získaných bodů slávy a vrátit ho zásoby žetonů. Pokud nemáte žádné body slávy, pak toto pravidlo nemá žádný účinek.

Nové žetony charakteristiky zranění

Arena Mortis používá nové žetony charakteristiky životů pro lepší přehled, kolik životů kterému bojovníkovi na bojišti zůstává.

Když se změní počet životů některého bojovníka, vezměte nový žeton charakteristiky životů a umístěte ho před kartu bojovníka, tak aby spodek žetonu mířil na herní desku.

Na příkladu vyobrazeném vpravo Hrothgorn získal vylepšení Great Fortitude (Velká výdrž). Jeho hráč vezme žeton s číslem 7 a umístí jej před Hrothgornovu kartu bojovníka, otočený směrem k herní desce.

Konec akční fáze

Poté, co každý hráč odehrál svou aktivaci, akční fáze skončí a začne koncová fáze.

Koncová fáze

Na začátku koncové fáze si každý hráč lízne jednu kartu z balíčku gambitů a přidá ji do své ruky. Poté se z bojiště odstraní všechny žetony napadení, pohybu a stráže. Navíc, trvající gambity jsou odloženy a veškeré trvající účinky ukončeny. Poté koncová fáze skončí. Když skončí koncová fáze, začne další kolo.

Následující kola

Následující kola fungují stejně jako první kolo — prostě hrajte další akční fázi (viz strana 6) a poté další koncovou fázi. Opakujte až do posledního kola.

Poslední kolo

Akční fáze v posledním kole funguje stejným způsobem jako v prvním kole — jednoduše hrajte další akční fázi. Poté, co akční fáze skončí, hráči odehrají poslední koncovou fázi.

Poslední koncová fáze

V poslední koncové fázi každý hráč získá body slávy za svá vylepšení (pokud nějaká taková má) a poté je určen vítěz hry.

Vítěz hry

Hráč, který má nejvíce bodů slávy po poslední koncové fázi, je vítězem hry. Pokud je takových hráčů více, pak hráč, který má bojovníka stále na bojišti, je vítězem. Pokud je stále více takových hráčů, pak hráč, jehož bojovník stojí na hexu obsahujícím Mortisovou čočku, je vítězem. V jakémkoliv jiném případě je hra remízou.

MORTISOVÉ ČOČKY

Mortisová čočka je považována za cílový hex, ale nemá přiřazeno číslo. Navíc Mortisovou čočku nelze otočit na druhou stranu nebo odstranit z bojiště. Dále pro Mortisové čočky platí následující pravidla:

Temnočočkový úlomek

Pokud spřátelený bojovník drží tento cíl v kterékoliv koncové fázi, pak získá 1 bod slávy.

Navíc, když je poprvé během kola spřátelenému bojovníkovi, který drží tento cíl, dáváno vylepšení, hoďte magickou kostkou: při výsledku dejte bojovníkovi jedno další vylepšení.

Krvavý přízrakus

Pokud spřátelený bojovník drží tento cíl v kterékoliv koncové fázi, pak získá 1 bod slávy.

Navíc útočné akce bojovníka držícího tento cíl způsobují +1 zranění.

Stínohranol

Pokud spřátelený bojovník drží tento cíl v kterékoliv koncové fázi, pak získá 1 bod slávy.

Navíc bojovník držící tento cíl nemůže být zvolen jako cíl gambitové karty, ani mu nemůže být způsobeno zranění gambitovou kartou.

Plýtvavý rámec

Pokud spřátelený bojovník drží tento cíl v kterékoliv koncové fázi, pak získá 1 bod slávy.

Během každé koncové fáze, poté co skončí trvalé účinky, způsobte 1 zranění každému bojovníkovi, který nedrží tento cíl; pokud toto zranění vyřadí bojovníka z akce a jeho hráč má 1 nebo více bodů slávy, pak musí jeden bod slávy vrátit do zásoby žetonů.

Zrcadlo budoucích sláv

Pokud spřátelený bojovník drží tento cíl v kterékoliv koncové fázi, pak získá 1 bod slávy.

Navíc útočné akce bojovníka držícího tento cíl mají +1 kostku.

Kostěná zornice

Pokud spřátelený bojovník drží tento cíl v kterékoliv koncové fázi, pak získá 1 bod slávy.

Navíc bojovník držící tento cíl je na stráži.

HERNÍ POSLOUPNOST

Příprava hry (str 4)

1. kolo
Akční fáze
Koncová fáze

Dalších 4 až 7 kol
podle počtu hráčů

Závěrečné kolo
Akční fáze
Koncová fáze

Vítězství

AKTIVAČNÍ POSLOUPNOST

(str 6)

1. Odhalte kartu iniciativy
2. Vztyčte bojovníka
3. Vylepšete bojovníka
4. První krok síly
5. Proveďte aktivaci
6. Druhý krok síly

První v pořadí

První v pořadí: Hody ⊙ jsou úspěchy při hodech na útok a obranu pro tohoto bojovníka až do příštího odhalení karty První v pořadí.

Po aktivaci tohoto bojovníka, pokud je tento bojovník jediný na bojišti, pak získáte 1 bod slávy.

Druhý v pořadí

Třetí v pořadí

Čtvrtý v pořadí

Pátý v pořadí

Poslední v pořadí

Po aktivaci tohoto bojovníka, pokud se nachází na bojišti, pak **utrží** 2 zranění. Pokud by to bojovníka vyřadilo z akce, pak namísto toho **utrží** jen 1 zranění.

Pokud by to stále vyřadilo bojovníka z akce, pak karta nemá žádný účinek.

WARHAMMER UNDERWORLDS BEASTGRAVE

Arena Mortis

Rozšíření hry — ke hraní potřebuje základní sadu Warhammer Underworlds.
Prohlédněte si karty a objevte více na WarhammerUnderworlds.com

Warhammer Underworlds: Arena Mortis je svižnou variantou hry Warhammer Underworlds pro 3 až 6 hráčů. Každý hráč ovládá jednoho bojovníka vybraného z libovolné warbandy Warhammer Underworlds a zúčastní se brutálního boje o přežití ve smrtonosné aréně, zatímco získává body slávy. Toto rozšíření obsahuje novou herní desku a karty síly, které je možné použít v libovolné hře Warhammer Underworlds, dále pravidla pro hraní her Arena Mortis a žetony pro hraní Arena Mortis.

Kromě 8-stránkových pravidel toto rozšíření také obsahuje:

Stíno-kletý brloh

Zpustošená síň

1 oboustranná herní deska pro Warhammer Underworlds

40 unikátních karet síly pro Warhammer Underworlds

20 gambitových karet

20 karet vylepšení

6 karet iniciativy

Aktualizovaná karta bojovníka Hřbitovního strážce a gambitová karta Nepokojní mrtví

6 žetonů Mortisových čoček

30 oboustranných žetonů charakteristiky životů

1 aktivační žeton a 6 žetonů vztyčení

EXPANSION

Jsme na Facebooku: @warhammerunderworlds

Games Workshop Limited
Willow Road, Nottingham
NG7 2WS, UK

12+

© Copyright Games Workshop Limited 2020.

GW, Games Workshop, Citadel a Warhammer Age of Sigmar jsou ® a Warhammer Underworlds: Beastgrave, Arena Mortis a další související loga, ilustrace, obrázky, jména, rasy, vozidla, zbraně a postavy jsou ® nebo ™ a/nebo © Games Workshop Limited.

Odehrává se ve světě Warhammer Age of Sigmar