

# WARHAMMER UNDERWORLDS BEASTGRAVE

## VELCÍ AVATAŘI

Velcí Avataři je alternativní způsob, jakým hrát Warhammer Underworlds a je navržený s myšlenkou příběhového hraní. V hrách Velkých Avatarů dochází k projevům bohů na bojišti, kdy bohové posílají vybrané bojovníky jako své zástupce v bojích proti jiným bohům. Hráči z různých band se spojí dohromady s cílem porazit své odvěké nepřátele. Bojovníci zjistí, že jim božský dohled propůjčil dodatečnou sílu a mohou zažít zázračné úniky před smrtí nebo jiné projevy božských sil během potyčky s nepřáteli. Důležitost boje je vyšší než kdykoliv jindy a zničení avatara může mít neblahé důsledky pro bandu, která avatara reprezentovala.

### CÍL HRY

Cílem hry je stát se posledním přeživším Velkým Avatarem.

### JAK HRÁT

Budete potřebovat základní sadu hry Warhammer Underworlds: Beastgrave. Modifikace Velcí Avataři používá standardní pravidla hry, a navíc dodatečná pravidla popsána zde. Pokud je pravidlo Velkých Avatarů v rozporu s pravidlem z Warhammer Underworlds: Beastgrave, pak má přednost pravidlo Velkých Avatarů.

### VELKÉ ALIANCE

Před každou hrou Velkých Avatarů si hráč musí zvolit jednu Velkou alianci z následujících: Řád (Order), Chaos, Smrt (Death), Ničení (Destruction).

### KOMBINOVANÉ WARBANDY

Poté, co si hráč zvolí Velkou alianci, sestaví si bandu bojovníků s použitím následujících pravidel:

1. Vaše banda může obsahovat bojovníky pouze z vámi zvolené Velké aliance.
2. Součet bodů síly vašich bojovníků nesmí být větší než 9 (viz následující strana).
3. Každého bojovníka můžete použít jen jednou, s výjimkou Upilovaných (Chainrasps) a Žadatelů (Petitioners), kteří mají svá maxima.
4. Vaše banda musí obsahovat přesně jednoho vůdce (označeného symbolem korunky), ani méně, ani více.
5. Vaše banda musí obsahovat minimálně 3 bojovníky a nesmí mít více jak 7 bojovníků.
6. Vaše banda musí obsahovat bojovníky z alespoň dvou rozličných warband.

### Sestavení balíčků karet

Hráči si sestaví balíčky karet standardním způsobem a mohou použít karty se symbolem warbandy kteréhokoliv z použitých bojovníků, a také s univerzálním symbolem.

### Omezení

Všechny karty síly se symbolem určité warbandy mohou využít pouze bojovníci této warbandy. Například kartu vylepšení se symbolem Mollogovy tlupy může využít jedině bojovník z warbandy Mollogova tlupa, a gambitovou kartu se symbolem Skaethova Divokého honu lze zahrát jedině pokud je bojovník z warbandy Skaethova Divokého honu na herní desce.

### Alianční bojovníci

Pokud se karta jiná než univerzální odvolává na spřátelené bojovníky, pak se vztahuje pouze na bojovníky ze stejné warbandy, jako je symbol na kartě. Další bojovníci vaší bandě jsou považováni za alianční bojovníky pro účely karet. Alianční bojovníci nejsou ani spřátelení bojovníci, ani nepřátelští bojovníci. To znamená, že musíte velmi dobře zvážit, které karty použijete ve svých balíčcích, jelikož některé karty síly mohou mít omezenější působnost a některé karty cílů může být složitější zaskórovat.



ŘÁD	Síla	CHAOS	Síla	SMRT	Síla	NIČENÍ	Síla
☛ Morgwaeth Zakrvácená	3	☛ Fecula Mucholapová	3	☛ Vévoda Morkolup	3	Morgok	4
Kyrae	2	Řezník Ghulgotch	3	Chrupavka Velemeč	2	Tvrdlebka	4
Khamyss	1	Sepsimus	3	Vévodovi štváči	2	Rrváč	4
Kyrssa	1	☛ Thedra Lebkovidka	2	Valdíra	2	☛ Hrothgorn Lovec lidí	6
Lethyr	1	Grundan Krvavé oko	2	Pan Pařát	1	Thrafnir	2
☛ Gwynne Ironsoul	3	Shond Hlavorád	2	Noční posel	1	Klíšťák a Boučač	1
Brodus Pohroma	3	Jagathra	1	Královský řezník	1	Prodírač	1
Tavian ze Sarnassu	3	Olo	1	☛ Madam Trýzeň	3	Třesavec	1
☛ Skaeth Lovčí	3	Vrrčák	1	Ta umučená	2	☛ Rippa Zuřivec	3
Althaen	2	☛ Vortemis Vševidoucí / Modrý horor / Sirnatí horoři	5	Vdova Caitha	2	Krutoočko	3
Karthaen	2	K'charik	2	Vřeštící panna	1	Bodač	3
Sheoch	2	Narvia	1	☛ Vřesová královna	4	☛ Mollog Ohromný	7
Lighaen	1	Turoš	1	Varclav Krutý	3	Netopejří skvíg	1
☛ Bjorgen Hromrik	3	☛ Magore Rudoruký	3	Oběšenec	2	Zloubá	1
Lund Ostroočko	3	Riptooth	3	Upilovaný (max 4)	1	Krápkoskvíg	1
Khazgan Napichovák	2	Gartok Staholebka	2	☛ Pohřební strážce	3	☛ Zarbag	2
Enrik Železnák	1	Zarkus Krvohled	2	Šampion	2	Drizgit, pasák skvígů	2
Garrod Alensen	1	☛ Skrič Zlodráp	3	Sekáč	2	Kostidrt', skvíg	1
☛ Ylthari	2	Krrk Skorověrný	2	Prašný princ	2	Chrchlák, skvíg	1
Gallaghann z Mýtiny	3	Nakažený Skaven	1	Žadatel (max. 3)	1	Snirk Brrjazyk	2
Ahnsleine, Lučičtnice	2	Vyhladovělý Skaven	1			Prog Sířař	1
Skhathael	2	Číhající Skaven	1			Přišpendlík	1
☛ Averon Bouřezploditel	3	☛ Garrek Krvovous	3			Muchomůrák	1
Ammis Jitrohlídka	3	Krvavý Saek	2			Lapák	1
Rastus Půvabný	3	Karsus Připoutaný	2			☛ Gurzag Železlebka	4
☛ Sanson Dlouhokroký	3	Arnulf	1			Kostiřez	3
Eliáš Rychlá čepel	3	Targor	1			Mlátič	2
Almerik Orlí oko	3	☛ Grašrak Pakopyto	3			Štípač	2
☛ Fjul Grimmir	3	Draknar	3				
Tefk Ohňonoš	2	Murghoth	2				
Vol Orkozkouba	2	Korš Plížák	1				
Šílený Maegrim	2	Uškor	1				
☛ Severin Ocelsrdce	3	Gnarl	1				
Angharad Světloštitka	3						
Obryn Odvážný	3						

\* Vortemis Vševidoucí, Modrý horor a Sirnatý horor musí být vzati společně; jsou považováni za dva bojovníky při počítání velikosti vaší bandy.

## VELKÝ AVATAR

Každý hráč obdrží kartu Velkého Avatara odpovídající zvolené Velké alianci. Například hráč, který si zvolil Alianci Řádu bude mít kartu Velkého Avatara Řádu. Každý hráč umístí svou kartu Velkého Avatara lícem nahoru před sebe během kroku Výběr bandy ze standardních pravidel.

Karta Velkého Avatara nereprezentuje bojovníka; namísto toho reprezentuje manifestaci Velkého Avatara, který bude chránit a posilovat svou bandu. Velký Avatar nepoužívá žádnou figurku.

Každý Velký Avatar má charakteristiku Životů a několik schopností. Tyto schopnosti uvádějí, kdy je lze ve hře využít. Pokud je schopnost používána „namísto zahrání karty síly,“ pak to znamená, že v kroku síly hráč může namísto zahrání karty síly použít tuto schopnost.

Dokud není Velký Avatar vyřazen z akce, pak je označován jako přeživší Velký Avatar.

### Narušení

- Pokaždé, když je spřátelený bojovník vyřazen z akce, Velký Avatar utrhne jedno zranění.
- Na začátku koncové fáze Velký Avatar utrhne jedno zranění za každého nepřátelského bojovníka, který drží cílový hex ve vašem území.
- Pokaždé, když je žeton cílovového hexu otočen nebo zničen a tento žeton se nacházel ve vašem území, Velký Avatar utrhne 1 zranění; pokud se žeton nacházel na území nikoho, pak 1 zranění utrhne všichni Velcí Avataři.

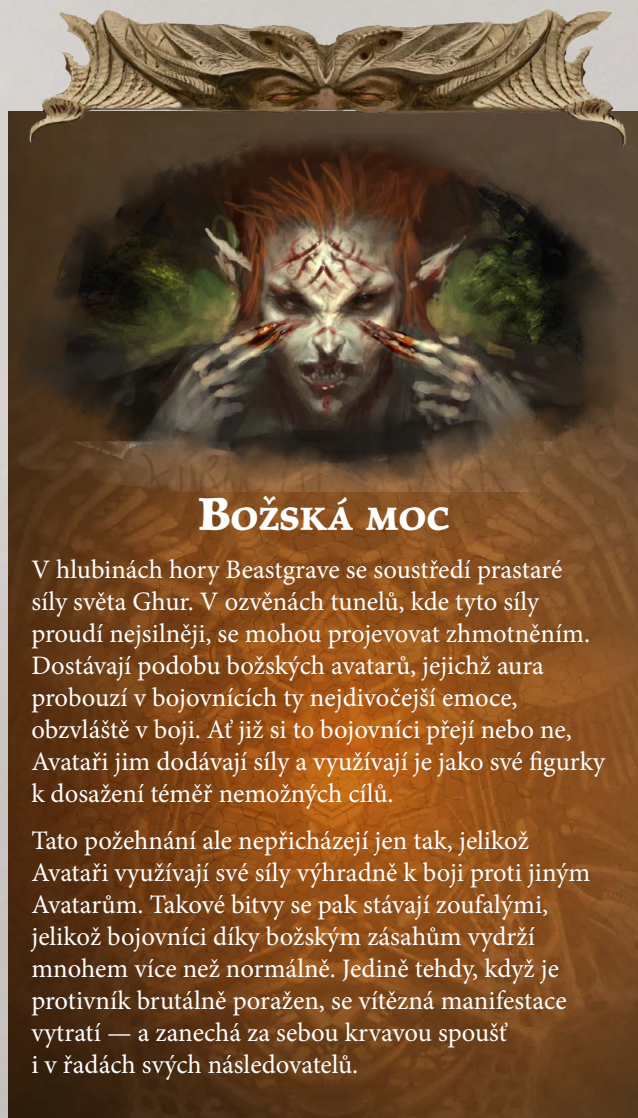
Když na kartě Velkého Avatara leží stejně nebo více žetonů zranění, jako je jeho charakteristika Životů, pak je Velký Avatar vyřazen z akce.

### Zapuzen

Když je Velký Avatar vyřazen z akce, pak bojovníci tohoto hráče jsou okamžitě odebráni z bojiště a dále se hry neúčastní. Pokud se v takové chvíli nachází na bojišti jen jeden Velký Avatar, nebo žádný, pak hra okamžitě skončí.

## VÍTĚZSTVÍ

Když hra skončí, pokud je pouze jeden přeživší Velký Avatar, pak ten je vítězem hry. V jiném případě určete vítěze dle standardních pravidel Warhammer Underworlds: Beastgrave s tím, že pouze hráči s přeživšími Velkými Avatary se mohou stát vítězi (tedy pokud některý hráč má nejvíce bodů slávy, ale nemá přeživšího Velkého Avatara, pak nemůže být vítězem). Pokud nepřežil žádný Velký Avatar, pak hra skončila patem — není žádný vítěz.





## VELKÝ AVATAR CHAOSU

Následující schopnost můžete použít pouze jednou za hru:

**Božský zásah (Reakce):** Použijte během **Útočné akce**, jejímž cílem je spřátelený bojovník, před krokem uštědření zranění, nebo během gambitu, který by uštědřil zranění jednomu nebo více spřáteleným modelům. Když vyhodnocujete **uštědření** zranění nebo gambitovou kartu, **uštědřete** tato zranění Velkému Avatarovi namísto bojovníka. Poté, pokud jste reakci použili během **Útočné akce**, pak bojová posloupnost okamžitě skončí.

Následující schopnosti můžete použít jednou za kolo.

**Prokletá země:** Použijte tuto schopnost v kroku síly namísto zahrání karty síly. **Uštědřete** 1 nebo 3 zranění svému vlastnímu Velkému Avatarovi. Poté vyberte žeton cílového hexu ve vašem území, pokud jste **uštědřili** 1 zranění, nebo v území některého protivníka, pokud jste **uštědřili** 3 zranění. Buď tento žeton otočte, nebo ho **odstraňte** z herní desky.

**Temné potěšení (Reakce):** Použijte po úspěšné **Útočné akci** nepřátelského bojovníka. **Uštědřete** 1 zranění svému Velkému Avatarovi. Potom **uštědřete** 2 zranění útočníkovi.



## VELKÝ AVATAR ŘÁDU

Následující schopnost můžete použít pouze jednou za hru:

**Božský zásah (Reakce):** Použijte během **Útočné akce**, jejímž cílem je spřátelený bojovník, před krokem uštědření zranění, nebo během gambitu, který by uštědřil zranění jednomu nebo více spřáteleným modelům. Když vyhodnocujete **uštědření** zranění nebo gambitovou kartu, **uštědřete** tato zranění Velkému Avatarovi namísto bojovníka. Poté, pokud jste reakci použili během **Útočné akce**, pak bojová posloupnost okamžitě skončí.

Následující schopnosti můžete použít jednou za kolo.

**Pozorný strážce:** Použijte tuto schopnost v kroku síly namísto zahrání karty síly. **Uštědřete** 1 zranění svému Velkému Avatarovi. Potom **vyberte** jednoho spřáteleného bojovníka. **Posuňte** vybraného bojovníka o až 1 hex a **dejte** domuto bojovníkovi žeton stráže.

**Usměrněný úder (Reakce):** Použijte během **Útočné akce** spřáteleného útočníka, po hodu útočnými kostkami. **Uštědřete** 2 zranění svému Velkému Avatarovi. Poté můžete **přehodit** libovolné kostky v tomto útočném hodu.





## VELKÝ AVATAR NIČENÍ

Následující schopnost můžete použít pouze jednou za hru:

**Božský zásah (Reakce):** Použijte během **Útočné akce**, jejímž cílem je spřátelený bojovník, před krokem uštědření zranění, nebo během gambitu, který by uštědřil zranění jednomu nebo více spřáteleným modelům. Když vyhodnocujete **uštědření** zranění nebo gambitovou kartu, **uštědřete** tato zranění Velkému Avatarovi namísto bojovníka. Poté, pokud jste reakci použili během **Útočné akce**, pak bojová posloupnost okamžitě skončí.

Následující schopnosti můžete použít jednou za kolo.

**Válečné dunění:** Použijte tuto schopnost v kroku síly namísto zahrání karty síly. **Uštědřete** 3 zranění svému Velkému Avatarovi. Poté **vyberte** jednoho spřáteleného bojovníka. Tento vybraný bojovník provede **Akci napadení** (Charge).

**Hnání k ničení:** Použijte tuto schopnost v kroku síly namísto zahrání karty síly. **Uštědřete** 1 zranění svému Velkému Avatarovi. Poté **vyberte** jednoho nebo více spřátelených bojovníků. **Uštědřete** 1 zranění každému vybranému bojovníkovi, poté bojovníka **posuňte** o 1 hex.



11



## VELKÝ AVATAR SMRTI

Následující schopnosti můžete použít pouze jednou za hru:

**Božský zásah (Reakce):** Použijte během **Útočné akce**, jejímž cílem je spřátelený bojovník, před krokem uštědření zranění, nebo během gambitu, který by uštědřil zranění jednomu nebo více spřáteleným modelům. Když vyhodnocujete **uštědření** zranění nebo gambitovou kartu, **uštědřete** tato zranění Velkému Avatarovi namísto bojovníka. Poté, pokud jste reakci použili během **Útočné akce**, pak bojová posloupnost okamžitě skončí.

**Věčný služebník:** Použijte tuto schopnost v kroku síly namísto zahrání karty síly. **Uštědřete** 4 zranění svému Velkému Avatarovi. Poté **vyberte** jednoho spřáteleného bojovníka, který je vyřazen z akce. **Umístěte** vybraného bojovníka na **startovní** hex ve vašem území.

Následující schopnost můžete použít jednou za kolo.

**Neodmítnutelný rozkaz:** Použijte tuto schopnost v kroku síly namísto zahrání karty síly. **Uštědřete** 1 zranění svému Velkému Avatarovi. Poté **vyberte** jednoho nepřátelského bojovníka. **Posuňte** tohoto bojovníka o 1 hex.



12