

OBŘI ZA ŽOLD

Následující armády mohou najmout žoldnéřské obry jako vzácnou volbu:

✳	Říše	☠	Pouštní králové
☞	Temní elfové	☒	Skaveni
🦇	Upíři	👤	Žoldnéři

VZÁCNÁ JEDNOTKA: ŽOLDNĚŘSKÝ OBR 205 bodů

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Obr	6	3	3	6	5	6	3	Spcl	10

Velikost jednotky: 1

Vybavení: Velký kyj, balvan, strom nebo něco podobného.

Speciální pravidla: Velký cíl, Teror, Nehledí na paniku malých, Odhodlání, Pád, Pohyb, Obří útoky.

Speciální pravidla

Velký cíl; Teror, Odhodlání: Tato speciální pravidla jsou shodná s pravidly se stejnými názvy v základních pravidlech Warhammeru.

Nehledí na paniku malých: Jednotky jízdy a menší nemohou způsobit paniku u obrů.

Pohyb: Obři snadno překonávají překážky o normální velikosti, jako jsou zdi a ploty; považujte je za otevřenou plochu pro účely, jak daleko může obr dojít. Ovšem, při překračování takových překážek musí hráč testovat, jestli obr nepadne.

Pád: Obři jsou neohrabaní a často opilí a tak se běžně stává, že zakopnou, klopýtou nebo dokonce spadnou. Když obr spadne, může velmi snadno rozdrtit to, na co dopadne. Obr si musí testovat, jestli spadne, v těchto situacích:

- 1) Když je poražen v boji. Testujte, jakmile je výsledek boje znám, ale ještě před testy na rozbití nebo paniku.
- 2) Na začátku fáze pohybu, pokud obr prchá.
- 3) Když překračuje překážku; testujte, jakmile obr překážku dosáhne.
- 4) Pokud se obr rozhodne poskakovat po nepřítelích; testujte okamžitě před poskakováním.

Abyste zjistili, jestli obr spadnul, hodte kostkou. Pokud je výsledkem 1, pak obr spadnul. Pokud je obr zabit, automaticky spadne. Pro určení, kterým směrem obr spadne, hodte rozptylovou kostkou — šipka určí směr, kterým obr spadne. Umístěte šablonu pro spadlého obra tak, aby nohy měla umístěné tam, kde byl podstavec obra, a hlavu ve směru pádu. Každý model ležící celý pod šablonou je automaticky zasažen. Každý model, který je částečně pod šablonou, bude zasažen na 4+.

Každý model zasažený padajícím obrem utrhá jeden zásah silou 6, který způsobí D3 zranění. Pokud je jednotka v boji a obr spadl v důsledku poskakování, potom se zranění utrhá v důsledku obrova pádu počítají do výsledku boje. Navíc, obr, který spadl, utrhá automaticky sám jedno zranění. Pokud je obr v boji, pak se toto zranění počítá do výsledku boje.

Pokud obr leží na zemi, může se zvednout ve své příští fázi pohybu, ale v takovém kole se již nemůže pohybovat. Pokud obr leží na zemi, nemůže útočit, ale může se bránit v tom smyslu, že modely útočící na něj si stále musejí házet na zásah proti němu. Pokud by měl ležící obr prchat, pak je automaticky zabit — nepřítelé se na něj nahnou a rozsekají ho na kusy. Pokud má obr možnost pronásledovat, když leží na zemi, pak místo toho vstane. Obr může útočit v kole, ve kterém vstal.

Speciální obří útoky: Obři neútočí stejným způsobem jako jiní tvorové, ovšem mohou si normálně určovat, na koho budou útočit. Abyste určili, co obr udělá, hodte kostkou na jedné z následujících tabulek. To, na které tabulce budete házet, závisí na typu nepřátelské jednotky. Pokud útočí na postavy jedoucí na stvůrách, pak se rozhodněte, jestli zaútočí na jezdce nebo na osedlaného tvora, a použijte příslušnou tabulku podle typu cílového nepřítele.

Obří útočící na velké cíle (Ogři, Kroxigoři, Minotauri a podobně velké nebo větší stvůry včetně jízdních vozů):

D6	Výsledek
1	Křik a řev
2–4	Rána kyjem
5–6	Čelíčko

Obří útočící proti čemukoliv menšímu než v předchozím případě:

D6	Výsledek
1	Křik a řev
2	Poskakování
3	Sebrat a ...
4–6	Máchnutí kyjem

OBŘÍ
MĚŘÍTKO



Smrkáci



Trpaslík



Člověk



Válečník Chaosu

Malý

Velký

Obři již nejsou výsadou pár vybraných armád — tady jsou pravidla pro použití žoldněřských obrů ve Vašich bitvách!

Křik a řev: Obří řev může člověka ohluchnout a obři také nedodrží zdravou ústní hygienu. Ani obr ani modely v kontaktu s ním v tomto kole již nebudou bojovat, pokud tak ještě neučinily. Obr automaticky vyhraje toto kolo boje rozdílem dvou bodů.

Sebrat a ...: Obr se zohne dolů a vybere si model (určí hráč obra), který je v kontaktu s obrem nebo se dotýká modelu v kontaktu s obrem. Cílový model může okamžitě provést jeden útok na odražení obra. Pokud útok zasáhne a zraní, potom se obrův útok nezdaří; v opačném případě obr sebral model. Hodte kostkou a určete, co obr udělá s obětí:

D6 Výsledek

- 1 Strčí do pytle.** Obr strčí oběť do svého pytle k ovčím, krávám a dalším kořistím. Model je považován za ztracený, ovšem pokud je obr zabit, pak jsou nepřítelé uvězněni v pytli po bitvě osvobození a nezranění. Obrův hráč nezíská žádné vítězné body za takto osvobozené modely.
- 2 Mrští zpátky do boje.** Obr mrští oběť zpátky do její vlastní jednotky jako se živou střelou. To způsobí oběti jedno zranění bez možností hodů na záchranu jakýchkoliv druhů a D6 zásahů o síle 3 vůči jednotce (se standardními hody na záchranu).
- 3 Hodí do dálky.** Obr oběť hodí do nepřátelské jednotky nacházející se do 12 palců od obra — náhodně určete, do které. To způsobí oběti jedno zranění bez možností hodů na záchranu jakýchkoliv druhů a D6 zásahů o síle 3 vůči jednotce (se standardními hody na záchranu). Pokud není v dosahu 12 palců žádná jednotka, použijte namísto tohoto výsledku Mrštění zpátky do boje.
- 4 Rozmáčkne.** Tohle je lepší nerozebírat. Stačí říct, že model je mrtvý a je vyřazen ze hry.
- 5 Sežere.** Obr otevře svá ústa a najednou oběť spolkne. Model je vyřazen ze hry.
- 6 Sebere ještě další.** Obr si rychle strčí oběť do svého pytle nebo pod halenu (nebo pokud má oběť skutečně smůlu tak do kalhot) a pokusí se sebrat další oběť. Další oběť má opět možnost jednoho útoku (viz výše) na odvrácení sebrání. Model strčený do pytle je považován za ztracený přesně stejně jako u výsledku Strčí do pytle.

Rána kyjem: Obr si vybere jeden model jako svůj cíl a pokusí se jej sejmout jedním mocným úderem. Cíl se může pokusit ráně vyhnout projitím testem na Iniciativu (pokud má model více hodnot této charakteristiky, použijte nejvyšší). Pokud v testu neuspěl, pak cíl utrhá 2D6 zranění bez možnosti hodu na záchranu brněním. Pokud na obou kostkách padlo stejné číslo, pak se hůl zasekla v zemi a obr nemůže příští kolo bojovat, jelikož ho stráví vytahováním kyje ze země (toto neplatí, pokud celý boj skončí před příštím kolem).

Čelíčko: Obr vrazí hlavou do hlavy nepřítele a způsobí automaticky jedno zranění bez možnosti hodu na záchranu brněním. Pokud je nepřítel zraněn avšak není zabit, pak je omráčený a ztratí všechny své zbývající útoky — pokud v tomto kole ještě nebojoval, již nebude moci v tomto kole použít žádný útok; pokud již v tomto kole bojoval, pak v příštím kole ztratí všechny svoje útoky.

Poskakování: Obr začne bláznivě poskakovat po jedné nepřátelské jednotce, se kterou byl v kontaktu podstavců. Nejdříve si obr musí testovat, jestli nespadne. Pokud spadne, pak určete, kam dopadne a zjistíte ztráty takto způsobené podle postupu popsaného výše. Všechna zranění způsobená pádem (na obou stranách) se počítají do výsledku boje. Pokud se obr udržel na nohou a nespadol, pak způsobí 2D6 zásahů silou 6, které jsou považované za útok střelbou. Obr, který se rozhodne poskakovat, bude poskakovat i v dalším kole a bude tak činit dokud nespadne (testujte v každém kole) a nebo dokud boj neskončí.

Máchnutí kyjem: Obr máchne svým kyjem skrz nepřátelské řady a způsobí D6 zásahů silou 6, které jsou považovány za útok střelbou.



Ještě větší

Ogr



Starý obr



Ohromný

OBROVSKÝ!

Nový obr