

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

PŘÍLOHA

OBSAH

Úvod	2	Svitky a lektvary	15
Osobní destičky hrdinů	2	Truhly a baňky	16
Áel	3	Zbroj	17
Dral	5	Šperky	17
Keleia	7	Zbraně	18
Maeldur	9	Suroviny	18
Skoldur	10	Drahokamy	18
Taesiri	13	Esence	19
Speciální úložné předměty	15	Elementálové	19
		Stříbrné a zlaté karty	20
		Úkoly - setkání	21
		Úkoly - legendy	26
		Karty událostí	27
		Přehled symbolů	29



ÚVOD

Zde najdete úplný a detailní popis všech prvků herního materiálu a procesů zmíněných v pravidlech v přehledném řazení. Narazíte-li při četbě pravidel či v průběhu hry na určitou situaci či detail, se kterým si nebudete vědět rady, měli byste vysvětlení najít zde.



OSOBNÍ DESTIČKY HRDINŮ

Na osobních destičkách mohou být uvedeny různé informace a symboly.

Podmínka: Musíte splnit uvedenou podmínku na destičce.



Sada zbroje
o min. 3 dílech



Sada zbroje
o min. 4 dílech

Časování: Udává, kdy můžete daný efekt destičky využít.

Pevná akce: Udává, že máte k dispozici danou pevnou akci navíc při využití destičky.




akce těžba



akce obchod



akce boj

Boj s draky: Pokud je na destičce uveden symbol , nemůžete její efekty využít během boje proti drakům. Můžete je však mít vyložené na své desce hrdiny.

Zbraň, útočná schopnost a schopnost První rány: Všechny destičky, které se dají použít k útoku během První rány nebo útočného hodu hrdiny, se řídí stejnými pravidly. Hráč-hrdina hodí dvěma kostkami a ušetří zásah dle výsledné síly útoku, viz **Pravidla hry, Akce boj, str. 16**. Pokud destička obsahuje nějaká specifika, najdete je v této příloze.



symboly časování
na destičkách
použitých k útoku

Hod'te kostkami: Kromě destiček zmíněných v předchozím bodu mají ve spodní části uvedeny symboly kostek i některé další destičky. Tento symbol značí samostatný hod, který můžete modifikovat dle standardních pravidel.

časování kostky



vybavení
(hnědé pozadí)

pevná akce



schopnosti
(pozadí v barvě
vašeho hrdiny)

podmínka



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA OSOBNÍCH DESTIČEK

Efekt destičky musíte využít, a to v maximální možné míře. Nemůžete ho dobrovolně ignorovat, pokud ho využít lze.

Příklad: Efekt schopnosti *Zběsilost* ušetří monstře 4 zásahy navíc a způsobí 2 zranění hrdinovi. Nemůžete si vybrat, že váš hrdina *Dral* neutrpí 2 zranění.



Případný nevyužitý zbytek efektu destičky propadá.

Příklad: Při hře za *Áel* využijete schopnost *Léčení*, která umožňuje léčení 2 zranění. Do této chvíle jste však utržili pouze 1 zranění, které si touto schopností vyléčíte. Zbytek efektu propadá.



Má-li destička více efektů, můžete ji využít i v případě, že některý z nich nebude mít v daný moment žádný efekt.

Příklad: *Áel* s maximem zdraví může využít *Trýzeň*, aby pouze ušetřila další zásah.



Působí-li více efektů v témže okamžiku, můžete si pořadí jejich vyhodnocení zvolit libovolně, není-li výslovně uvedeno něco jiného.



ÁEL



HŮL SVĚTLA POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



MAGICKÁ BARIÉRA POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Před útočným hodem monstra

Hod'te kostkami: Výsledek hodu udává, o kolik méně zranění utrpí Áel v tomto kole boje.



Poznámka: I v případě boje proti elitnímu monstru s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31) monstrem způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu.



ROZJÍMÁNÍ

Časování: Permanentní

Za každý spotřebovaný bod pohybu si Áel vyléčí 1 zranění.

Teleport: Při teleportaci se nespotebovávají body pohybu, takže při něm se léčit nelze.

Elementál ohně: Při vstupu na pole ovlivněné jeho schopností si můžete vybrat, zda se bude Áel léčit předtím, než utrpí příslušné zranění, nebo potom.



OBCHODNICE

Časování: Při provádění akce obchod

Vyberte si jednu z možností:

- ♦ Snižte cenu 1 předmětu či služby (léčení, vyložení osobní destičky nebo učení) o 1 zlatý do minima 0.

Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

- ♦ Můžete až 2x navíc zdarma vyměnit nabídku.



PAPRSEK SVĚTLA

Časování: Útočný hod hrdiny



MĚSÍČNÍ BERLA

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku se případně snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o 2.



SMLOUVÁNÍ

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci

Pevná akce: Obchod

Vyberte si obě nebo jednu z možností:

- ♦ Proveďte akci obchod.
- ♦ Snižte cenu 1 předmětu nebo náklady učení 1 schopnosti o 2 zlaté do minima 1.



Poznámky:

Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

Po využití schopnosti k provedení akce obchod můžete nejprve provést libovolný počet obchodních transakcí a až poté využít slevu na nákup předmětu.

Lze využít hned po naučení se této schopnosti.



KLIDNÁ CHŮZE

Časování: Mimo boj

Áel získá 2 body pohybu.



TRÝZEŇ

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Áel alespoň 9, Áel ušetří 1 zásah navíc a vyléčí si 1 zranění.



OŠETŘENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Hod'te kostkami: Výsledek hodu udává, kolik zranění si Áel vyléčí.



OCHRÁNCE

Časování: Před útočným hodem monstra

Hod'te kostkami: Výsledek hodu udává, o kolik se snižuje síla útoku monstra.



LÉČENÍ

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Áel si vyléčí 2 zranění.



15 VYLEPŠENÝ GAAR

Časování: Kdykoli použijete Gaar, během akce boj i mimo ni

Za tento žeton Gaaru přičtete nebo odečtete 4 místo 2. Musíte opakovat hod jednou kostkou jako obvykle, poté můžete použít další žetony Gaaru dle obvyklých pravidel.

Při použití v boji nemůže hráč-monstrum použít žádný další žeton Gaaru, který by ovlivnil tento hod (ani při použití trvajícího efektu zlaté karty Ovládnutí duše).

Poznámka: Efekt nemá vliv na žetony Gaaru použité dříve.



15 BOŽSKÁ PÉČE

Podmínka: Sada zbroje o min. 4 dílech

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Áel si vyléčí 2 zranění, výsledek následujícího hodu Áel se zvyšuje o 2.



18 IMPLOZE

Časování: Útočný hod hrdiny



18 HŮL HVĚZD

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku si Áel případně vyléčí 1 zranění.



21 DRAHOKAMY BOHŮ

Časování: Kdykoli bez omezení

Aktivujte všechny svoje neaktivní žetony drahokamů na destičkách vybavení.



21 BLESK

Časování: Útočný hod hrdiny



25 POSVÁTNÉ BRNĚNÍ

Časování: Před útočným hodem monstra

Hod'te kostkami: Výsledek hodu udává, o kolik méně zranění Áel utrpí.



Poznámka: I v případě boje proti elitnímu monstru s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31) monstrum způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu.

30 HVĚZDNÝ RITUÁL

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku si Áel případně vyléčí příslušný počet zranění.



35 POŽEHNÁNÍ BOHŮ

Časování: dle znovu využití destičky

Znovu využijte efekt jedné své využití destičky schopnosti (kromě Hvězdného rituálu a Božského zásahu). Daná destička zůstává nadále využitá.



40 BOŽSKÝ ZÁSAH

Časování: Útočný hod hrdiny



DRAL



REZAVÝ MEČ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



ZBĚSILÝ VÝPAD

Časování: Mimo boj

Přesuňte Drala na pole s neporaženým monstrem nebo do doupěte elitního monstra až o 3 pole v přímé linii. Schopnosti elementálů se aplikují jako obvykle. Musíte mít k dispozici pevnou akci boj a po vstupu na dané pole s ní zahájit boj proti tomuto monstři či elitnímu monstři.



Přesun nesmí vést skrz jiné monstři a schopnost nelze využít, stojí-li Dral ve středu speciálního dílku. Síla útoku monstra se v prvním kole boje snižuje o 2.



PROSPEKTOR JEN V SÓLOVÉ A KOOPERATIVNÍ HŘE

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Doberte si 2 destičky surovin místo 1. Jednu si nechte, druhou odhďte.



Poznámka: V této akci těžba nelze využít efektu důlního vozíku.



PROSPEKTOR JEN VE HŘE 2 AŽ 4 HRÁČŮ

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Nemusíte platit 1 zlatý hráči či hráčům, jejichž žetony interakce leží na tomto poli.



ÚHYB

Časování: Po útočném hodu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 2.



PRŮZKUMNÍK

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ♦ Dral získá 1 bod pohybu.
- ♦ Tajně si prohlédnete 2 vrchní karty libovolného balíčku karet monster a vraťte je zpět v libovolném pořadí navrch a/nebo dospod.



OSTNATÝ KYJ

Časování: Útočný hod hrdiny



ZUŘIVOST

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Výsledná síla útoku Drala se zvyšuje o 1, Dral ušetří 1 zásah.



ZASTRAŠENÍ

Časování: Při provádění akce obchod

Můžete snížit cenu 1 předmětu či náklady učení 1 schopnosti o 2 zlaté do minima 1.



Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.



VÝDRŽ

Permanentní efekt: Dral má k dispozici 1 vak navíc (viz Pravidla hry, str. 27). Platí, i když je destička využita.



Mimo boj: Využijte destičku, aby Dral získal 1 bod pohybu navíc.



MEZEK

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Permanentní efekt: Dral má k dispozici 2 vaky navíc (viz Pravidla hry, str. 27). Platí, i když je destička využita.



Mimo boj: Využijte destičku, aby Dral získal 1 bod pohybu navíc.



HALAPARTNA

Časování: Útočný hod hrdiny



VYDÍRÁNÍ

Časování: Při provádění akce obchod

Můžete snížit cenu 1 předmětu o 5 zlatých do minima 2, reputace Drala se snižuje o 1.



Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

15 ŠIROKÝ MEČ

Časování: Útočný hod hrdiny



18 PROTIÚTOK

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Časování: Po útočném hodu monstra



Síla útoku monstra se snižuje o 4. Dral ušetří 1 zásah ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. Dral může zemřít současně s porážkou monstra. Proveďte všechny kroky pro smrt hrdiny i monstra v boji.

18 LOVEC

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ♦ Dral získá 2 body pohybu.
- ♦ Tajně si prohlédnete 3 vrchní karty libovolného balíčku karet monster a vraťte je zpět v libovolném pořadí navrch a/nebo dospod.



21 RVÁČ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku případně Dral ušetří příslušný počet zásahů navíc a případně se snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o 2.



21 VRHACÍ SEKYRA

Časování: První rána



25 ŠÍLENSTVÍ

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Drala 0-8, Dral ušetří 3 zásahy navíc a síla následujícího útoku Drala v tomto boji se snižuje o 3.



30 VÁLEČNÁ SEKYRA

Časování: Útočný hod hrdiny



35 ZBĚSILOST

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Drala alespoň 9, Dral ušetří 4 zásahy navíc a utrpí 2 zranění (ať je monstrem poraženo nebo ne).



Poznámky:

Porazí-li Dral monstrum nebo draka a v důsledku této schopnosti zemře, i tak obdrží příslušnou odměnu.

Zemře-li Dral v důsledku této schopnosti, aniž by monstrum porazil, vraťte kartu monstra navrch balíčku a postupujte, jako by zemřel mimo boj, viz Pravidla hry, str. 25.

40 ZABIJÁK

Časování: Útočný hod hrdiny



KELEIA



OKOVANÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



OBCHODNICE

Časování: Při provádění akce obchod

Vyberte si jednu z možností:

- Snižte cenu 1 předmětu či služby (léčení, vyložení osobní destičky nebo učení) o 1 zlatý do minima 0.

Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

- Můžete až 2x navíc zdarma vyměnit nabídku.



KAPSÁŘKA

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci, během akce obchod i mimo ni

Keleia může provést pokus o krádež:

1. Zvolte předmět z nabídky v dané lokaci v kupní ceně max. 3 zlaté

2. Hoďte kostkami:



Je-li výsledek hodu 2-7, pokus je neúspěšný a reputace Keleiy se snižuje o 1.



Je-li výsledek hodu alespoň 8, vezměte si zvolený předmět z nabídky zdarma. Nabídku poté doplňte jako obvykle.

Poznámka: Provádíte-li akci obchod, směte ukradený předmět ihned prodat.



FINTA

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Vyberte si jednu z možností:

- Po jakémkoli hodu za hrdinu: Výsledek hodu se zvyšuje o 2.
- Po útočném hodu monstra: Síla útoku monstra se snižuje o 2.



DÝKA

Časování: Útočný hod hrdiny



ZLODĚJKA

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci, během akce obchod i mimo ni

Keleia může provést pokus o krádež:

1. Zvolte předmět z nabídky v dané lokaci v kupní ceně max. 6 zlatých.

2. Hoďte kostkami:



Je-li výsledek hodu 2-7, pokus je neúspěšný a reputace Keleiy se snižuje o 2.



Je-li výsledek hodu 8-12, vezměte si zvolený předmět z nabídky zdarma. Nabídku poté doplňte jako obvykle. Reputace Keleiy se snižuje o 1.



Je-li výsledek hodu alespoň 13, vezměte si zvolený předmět z nabídky zdarma. Nabídku poté doplňte jako obvykle.

Poznámka: Provádíte-li akci obchod, směte ukradený předmět ihned prodat.



PLÍŽENÍ

Časování: Mimo boj

Keleia získá 2 body pohybu.

V tomto tahu se může pohybovat na pole s monstry či skrz ně, aniž byste provedli akci boj. Efekt končí zahájením jakékoli pevné nebo volné akce.

Cílové pole musíte nejprve osvobodit jako obvykle, abyste na něm mohli provést jakoukoli akci.

Je-li Keleia na konci tahu na poli s neporaženým monstrem, musíte na začátku svého následujícího tahu:

- provést akci boj,
- znovu využít tuto schopnost, schopnost Stín nebo použít lektvar neviditelnosti (viz str. 16), aby mohla Keleia toto pole opustit.



LOVECKÝ LUK

Časování: Útočný hod hrdiny



VRHACÍ NŮŽ

Časování: První rána



12 ZÁKEŘNÝ ÚTOK

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Časování: Po útočném hodu monstra



Síla útoku monstra se snižuje o 2. Keleia ušetří 1 zásah ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. Keleia může zemřít současně s porážkou monstra. Proveďte všechny kroky pro smrt hrdiny i monstra v boji.

12 SRAŽENÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku případně Keleia ušetří zásah navíc a případně se snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o 3.



15 PROSPEKTOR JEN V SÓLOVÉ A KOOPERATIVNÍ HŘE

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Doberte si 2 destičky surovin místo 1. Jednu si nechte, druhou odhďte.



Poznámka: V této akci těžba nelze využít efektu důlního vozíku.

15 PROSPEKTOR JEN VE HŘE 2 AŽ 4 HRÁČŮ

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Nemusíte platit 1 zlatý hráči či hráčům, jejichž žetony leží na tomto poli.



15 SMLOUVÁNÍ

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci

Pevná akce: Obchod

Vyberte si obě nebo jednu z možností:

- ◆ Proveďte akci obchod.
- ◆ Snižte cenu 1 předmětu nebo náklady učení 1 schopnosti o 2 zlaté do minima 1.

Poznámky:

Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

Po využití schopnosti k provedení akce obchod můžete nejprve provést libovolný počet obchodních transakcí a až poté využít slevu na nákup předmětu.

Lze využít hned po naučení se této schopnosti.



18 OŠTĚP

Časování: První rána



18 KOPÍ

Časování: Útočný hod hrdiny



21 MISTRYNĚ ZLODĚJŮ

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci, během akce obchod i mimo ni



Keleia může provést pokus o krádež:

1. Zvolte předmět z nabídky v dané lokaci v kupní ceně max. 13 zlatých.

2. **Hoďte kostkami:**

Je-li výsledek hodu 2–8, pokus je neúspěšný a reputace Keleiy se snižuje o 3.

Je-li výsledek hodu 9–13, vezměte si zvolený předmět z nabídky zdarma. Nabídku poté doplňte jako obvykle. Reputace Keleiy se snižuje o 2.

Je-li výsledek hodu alespoň 14, vezměte si zvolený předmět z nabídky zdarma. Nabídku poté doplňte jako obvykle. Reputace Keleiy se snižuje o 1.

Poznámka: Provádíte-li akci obchod, smíte ukradený předmět ihned prodat.

21 STÍN

Časování: Mimo boj

Keleia získá 3 body pohybu.



V tomto tahu se může pohybovat na pole s monstry či skrz ně, aniž byste provedli akci boj. Efekt končí zahájením jakékoli pevné nebo volné akce.

Cílové pole musíte nejprve osvobodit jako obvykle, abyste na něm mohli provést jakoukoli akci.

Je-li Keleia na konci tahu na poli s neporaženým monstrem, musíte na začátku svého následujícího tahu:

- ◆ provést akci boj,
- ◆ znovu využít tuto schopnost, schopnost Plížení nebo použít lektvar neviditelnosti (viz str. 16), aby mohla Keleia toto pole opustit.

25 DVOJITÝ ÚTOK

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Síla útoku Keleiy se snižuje o 4.

Podle výsledné síly útoku případně Keleia ušetří dvakrát tolik zásahů svojí zbraní minus jeden.

Poznámka: Tato schopnost zdvojnásobuje jen počet zásahů ušetřených zbraní, nikoli jinak (svítkem posílení, esencí ohně apod.)



35 ZMRZAČENÍ

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Keleiy alespoň 11, Keleia ušetří 2 zásahy navíc a v následujícím útoku monstra v tomto boji utrpí o 2 zranění méně.

Poznámka: I v případě boje proti elitnímu monstru s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31) monstrem způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu.



30 ÚSKOK

Časování: Po útočném hodu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 5.



40 FÚRIE

Časování: Útočný hod hrdiny



MAELDUR

OHNIVÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



2 PÁN PORTÁLŮ

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Teleportujte Maeldura na kterýkoli portál na mapě.
- ◆ Teleportujte Maeldura na sousedící pole.

Poznámka: Lze využít i ve scénáři „Hrozba jménem Mírrezil“ v situaci, kdy událost nedovoluje využít portály.



2 OBCHODNÍK

Časování: Při provádění akce obchod

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Snižte cenu 1 předmětu či služby (léčení, vyložení osobní destičky nebo učení) o 1 zlatý do minima 0.
Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.
- ◆ Můžete až 2x navíc zdarma vyměnit nabídku.



4 OHNIVÝ ŠÍP

Časování: Útočný hod hrdiny



4 ZACÍLENÍ

Časování: Po jakémkoli hodu za hrdinu

Výsledek hodu se zvyšuje o 2.



6 HOŘÍCÍ RUCE

Časování: Útočný hod hrdiny



6 SOUSTŘEDĚNÍ

Podmínka: Sada zbroje o min. 4 dílech

Časování: Po jakémkoli hodu za hrdinu

Výsledek hodu se zvyšuje o 4.



9 OHNIVÁ KOULE

Časování: Útočný hod hrdiny



9 OCHRÁNCE

Časování: Před útočným hodem monstra

Hod'te kostkami: Výsledek hodu udává, o kolik se snižuje síla útoku monstra.



12 ALCHYMISTA

Časování: Kdykoli bez omezení

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Vezměte si 1 léčivý lektvar z obecné zásoby.
- ◆ Vezměte si 1 žeton Gaaru ze společné zásoby.



12 SFÉROCHODEC

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Teleportujte Maeldura až o 2 pole.
- ◆ Teleportujte Maeldura na libovolnou obchodní lokaci.

Pamatujte: Hrdinu lze přemístit na lokaci věží drakobijců, pouze pokud jsou všechna 3 okolní pole osvobozená.



15 IMPLOZE

Časování: Útočný hod hrdiny



15 SOPEČNÁ HŮL

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku se případně zvyšuje síla následujícího útoku Maeldura v tomto boji.



18 INFERNO

Časování: První rána



18 BLESK

Časování: Útočný hod hrdiny



21 EXTRAKCE

Časování: Permanentní efekt

Odstaňte 1 drahokam z destičky vybavení. Můžete ho ihned umístit na jinou destičku vybavení, prodat ho (pokud právě provádíte akci obchod), nebo ho uložit do vaku či na příslušné pole na desce hrdiny. Jeho stav (aktivní/neaktivní) se nemění.



21 VYLEPŠENÝ GAAR

Časování: Kdykoli použijete Gaar, během akce boj i mimo ni

Za tento žeton Gaaru přičtete nebo odečtete 4 místo 2. Musíte opakovat hod jednou kostkou jako obvykle, poté můžete použít další žetony Gaaru dle obvyklých pravidel.

Při použití v boji nemůže hráč-monstrum použít žádný další žeton Gaaru, který by ovlivnil tento hod (ani při použití trvajícího efektu zlaté karty Ovládnutí duše).



Poznámka: Efekt nemá vliv na žetony Gaaru použité dříve.

25 POSILA

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku případně Maeldur ušetří uvedené zásahy navíc.



30 POSÍLENÝ LEKTVAR

Časování: Kdykoli použijete léčivý lektvar

Tento léčivý lektvar vyléčí 3 zranění navíc.



35 KULOVÝ BLESK

Časování: Útočný hod hrdiny



40 OHNIVÁ BOUŘE

Časování: Útočný hod hrdiny



SKOLDUR

SÍLA DWURTU

Některé osobní destičky mají dodatečný efekt, pokud spotřebujete 1 žeton Dwurtu.

Příklad: Spotřebujete-li 1 žeton Dwurtu při použití Kladiava (viz dále), Skoldur ušetří 1 zásah navíc.

O použití žetonů Dwurtu uvedených na destičce zbraně se musíte rozhodnout před provedením útočného hodu hrdiny.

Příklad: Útočíte-li Kladivem, musíte spotřebovat 1 žeton Dwurtu před provedením útočného hodu hrdiny, abyste ušetřili 1 zásah navíc.

Tento efekt lze využít vždy jen jednou v každém kole boje.

Příklad: Nelze spotřebovat 3 žetony Dwurtu a využít efekt Kladiava 3x.

Efekt nelze využít samostatně bez využití ostatních efektů dané destičky.

Příklad: Máte-li 2 zbraně, nemůžete využít dodatečný efekt Dwurtu na obou z nich. Můžete využít pouze efekt na destičce zbraně, kterou právě útočíte.

Pamatujte: Kdykoli spotřebujete žeton Dwurtu, zvýšte hodnotu na kostce Dwurtu o 1 (viz Pravidla hry, str.34).



KLADIVO POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, Skoldur ušetří 1 zásah navíc.



DŘEVĚNÝ ŠTÍT POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hoďu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 3 a síla následujícího útoku Skoldura v tomto boji se snižuje o 2.



0 ŠTOLA

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Můžete teleportovat Skoldura až o 4 pole na jiné pole naleziště.



0 LOVEC POKLADŮ

Časování: Mimo boj na lokaci poklad, kde neleží váš žeton hrdiny

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Leží-li na daném poli alespoň 1 žeton jiného hrdiny, doberte si 1 destičku. Na dané pole následně položte svůj žeton hrdiny jako obvykle. Již umístěný žeton hrdiny na poli zůstává.
- ◆ Neleží-li na daném poli žádný žeton hrdiny, doberte si 2 vrchní destičky pokladů z příslušného sloupečku. Na dané pole následně položte svůj žeton hrdiny jako obvykle.



Poznámka: Ve scénáři Hrozba jménem Mirrezil platí, že pokud spřádá hrdina obrannou magii na poli se dvěma žetony hrdinů, zůstane na tomto poli jen jeho žeton hrdiny. Zbýlý žeton položte na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Zohleďte se při závěrečném vyhodnocení jako obvykle.

2 POSELSTVÍ

Časování: Mimo boj, po provedení akce boj nebo těžba

Vezměte si 1 žeton Dwurtu.



2 MISTR TĚŽBY

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Můžete navíc spotřebovat 1 žeton Dwurtu a vzít si drahokam typu odpovídajícího destičky, kterou jste právě v rámci akce těžba získali.

Příklad: V rámci akce těžba jste získali surový rubín, můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu a vzít si navíc 1 rubín.



Poznámka: Získáte-li surové euthium, můžete si za 1 žeton Dwurtu vzít libovolný drahokam kromě diamantu a démonitu.



4 BOJOVÁ SEKYRA

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, Skoldur ušetří 1 zásah navíc.



4 MOORGOTŮV OSUD

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Spotřebujte 2 žetony Dwurtu, aby Skoldur získal 3 body pohybu.
- ◆ Hoďte kostkou Dwurtu. Dále se řiďte jejími obvyklými pravidly.



6 MOORGOTOVO DILEMA

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ **Mimo boj:** Skoldur má o 1 bod pohybu navíc a vyléčí si 1 zranění.
- ◆ **Před útočným hodem hrdiny:** Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, aby se výsledná síla útoku Skoldura zvýšila o 2, Skoldur ušetří 1 zásah navíc.



6 VÁLEČNÝ POKŘÍK

Časování: Kdykoli

Otočte libovolnou kostku s výjimkou kostky naděje a kostky Dwurtu na protilehlou stranu.

Příklad: Kostku s hodnotou 2 otočte na hodnotu 5.



9 SKRYTÝ PRŮCHOD

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci nebo na poli naleziště

Můžete teleportovat Skoldura až o 5 polí na jinou obchodní lokaci nebo pole naleziště.



9 LEHKÁ KUŠE

Časování: První rána

Před hodem: Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, síla útoku Skoldura se zvyšuje o 3, síla následujícího útoku monstra v tomto boji se snižuje o 2.



12 GROMIROVA PALICE

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebovat 2 žetony Dwurtu, Skoldur ušetří 3 zásahy navíc.



Podle výsledné síly útoku se případně snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o uvedené hodnoty.

12 TRPASLIČÍ ŠTÍT

Časování: Po útočném hoďu monstra

Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur utrpí o 1 zranění méně.

Síla útoku monstra se snižuje o 4 a síla následujícího útoku Skoldura v tomto boji se snižuje o 2.



15 DOBŘE ZABALENO

Časování: Permanentní

Každý váš vak má kapacitu 2 předměty místo 1.



15 VYKOUPENÍ

Časování: Kdykoli

Vyberte si jednu z možností:

- Skoldur si vyléčí 2 zranění poté, co spotřebujete alespoň 1 žeton Dwurtu jiným způsobem. **Například:** Při útoku použijete Kladivo, spotřebujete Dwurt pro jeho dodatečný efekt a využijete tuto schopnost, aby si Skoldur vyléčil 2 zranění.
- Vezměte si 1 žeton Dwurtu.



18 ZDOBENÁ SEKYRA

Časování: Útočný hoď hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur uštedří 2 zásahy navíc.



18 UKUTÁ SÍLA

Časování: Permanentní efekt

Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu k provedení jednoho z těchto efektů:

- **V boji i mimo boj:** Zvyšte výsledek libovolného hoďu za hrdinu o 4.
- **Po útočném hoďu monstra:** Síla útoku monstra se snižuje o 4.
- **Mimo boj:** Skoldur získá 1 bod pohybu.



21 OBĚŤ BOHŮM

Časování: Mimo boj

Zaplaťte 2 zlaté, aby se reputace Skoldura zvýšila o 1.



21 TĚŽKÁ KUŠE

Časování: První rána

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, síla útoku Skoldura se zvyšuje o 4, síla následujícího útoku monstra v tomto boji se snižuje o 3.



25 OBRANNÝ POSTOJ

Časování: Permanentní efekt

Síla každého útoku kteréhokoli monstra se snižuje o 2.



30 VÁLEČNÉ KLADIVO

Časování: Útočný hoď hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur uštedří 1 zásah navíc.



35 GROMIRŮV ŠTÍT

Časování: Po útočném hoďu monstra

Můžete spotřebať 2 žetony Dwurtu, Skoldur utrpí o 3 zranění méně (celkem tedy o 4, viz dále).



Skoldur utrpí o 1 zranění méně a síla následujícího útoku Skoldura v tomto boji se snižuje o 2.

40 DRTIČ LEBEK

Časování: Útočný hoď hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur uštedří 3 zásahy navíc.



Podle výsledné síly útoku Skoldura se případně snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o uvedené hodnoty.

TAESIRI



TEMNÉ OSTŘÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



ELAEGRIS POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Mimo boj

Doberte si 1 stříbrnou kartu.



Poznámka: V sólové a kooperativní hře nepřidávejte stříbrnou kartu do stříbrné zásoby.



MRAZIVÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hodu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 4.



2 TEMNÉ POUTO

Časování: Před útočným hodem monstra

Podle výsledné síly útoku monstra se zvyšuje síla následujícího útoku Taesiri v tomto boji.



Poznámka: Efekt v prvním rozsahu čísel se vyhodnotí i v případě, že je výsledná síla útoku monstra záporná.

2 MRAZIVÝ DOTEK

Časování: Útočný hod hrdiny



4 KNIHA MOCI

Časování: Permanentní efekt

Po porážce monstra (vč. Sabotéra, Komplicky, Sopečného démona atd.) položte svůj žeton hrdiny na tuto destičku (i na použitou). Zde ležící žetony můžete použít takto:

- ♦ Odhodte 2 a výsledek hodu za hrdinu se zvyšuje o 3. V boji Po útočném hodu hrdiny navíc Taesiri ušetří 1 zásah navíc.
- ♦ V boji Po útočném hodu hrdiny odhodte 3 a Taesiri ušetří 4 zásahy navíc.



4 LEDOVÝ ŠÍP

Časování: Útočný hod hrdiny



6 KLIDNÁ CHŮZE

Časování: Mimo boj

Taesiri získá 2 body pohybu.



6 SPÁNEK

Časování: Permanentní efekt

Na této destičce je 1 políčko pro esenci vzduchu a 1 pro esenci ohně. Můžete je sem kdykoli položit.



Leží-li zde esence, příslušná schopnost elementála na Taesiri nepůsobí.

Esence odsud nelze odhodit. Pokud tuto destičku přesunete zpět do své zásoby destiček vedle desky hrdiny, esence vraťte do obecné zásoby.

Esence na této destičce se při závěrečném vyhodnocení nepočítají.

9 STAROBYLÉ VĚDĚNÍ

Časování: Mimo boj

Hodte kostkami: Výsledek hodu udává, který žeton pevné akce si případně můžete vzít a položit na svou desku hrdiny (případně na 4. pole pro ně):



- ♦ Je-li výsledek hodu 7-10, vezměte si žeton akce těžba.
- ♦ Je-li výsledek hodu alespoň 11, vezměte si žeton akce obchod.

Poznámka: Nelze použít, máte-li všechna 4 pole pro žetony pevných akcí na desce obsazená.

9 ELEMENTALISTKA

Časování: Mimo boj

Na této destičce je po 1 políčku pro každou esenci. Můžete je sem kdykoli položit.



Můžete teleportovat Taesiri na pole s elementálem odpovídajícím esenci, která zde leží.

Esence odsud nelze odhodit. Pokud tuto destičku přesunete zpět do své zásoby destiček vedle desky hrdiny, esence vraťte do obecné zásoby.

Esence na této destičce se při závěrečném vyhodnocení nepočítají.

12 LEDOVÁ SMRŠŤ

Časování: První rána

Monstrum, které je cílem útoku, musí odhodit 1 žeton Gaaru (ze své zásoby, nikoli ze zásoby hráče, který ho ovládá).



12

ELAEMORFÓZA

JEN V SÓLOVÉ A KOOPERATIVNÍ HŘE
A HŘE 2 HRÁČŮ

Časování: Mimo boj

Doberte si 1 zlatou kartu za 2 stříbrné karty místo 4.

Poznámka: V sólové a kooperativní hře nepřidávejte zlatou kartu do zlaté zásoby.



21

KLENOTNICE

Časování: Mimo boj

Položte libovolný drahokam, který váš hrdina vlastní, na políčko pro libovolný drahokam na libovolné destičce vybavení.

| **Příklad:** Můžete položit rubín na políčko pro safír.



12

PSYCHICKÁ POUTA

JEN VE HŘE 3 A 4 HRÁČŮ

Časování: Příprava boje, po určení hráče-monstra

Hráčem-monstrem se stáváte vy, zdraví Taesiri se snižuje o 6 a doberte si 1 zlatou kartu. Platí, i když Taesiri v důsledku tohoto efektu zemře. V tom případě postupujte, jako by zemřela mimo boj (viz **Pravidla hry, str. 25**).

Kartu ovládnutí zamíchejte zpět do balíčku, resp. vraťte příslušnému hráči (v případě převzetí kontroly nad monstrem).



25

SPÁR TEMNOTY

Časování: Před útočným hodem monstra

Jedná se o speciální útočnou schopnost, která se místo Fáze útoku hrdiny používá ve Fázi útoku monstra.

Podle výsledné síly útoku monstra Taesiri ušetří příslušný počet zásahů ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. Taesiri může zemřít současně s porážkou monstra. Proveďte všechny kroky pro smrt hrdiny i monstra v boji.

Pozor! Pokud tyto zásahy nezpůsobí porážku monstra, celá následující Fáze útoku hrdiny odpadá! Boj pokračuje dalším kolem dle obvyklých pravidel.



15

ZOTAVENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Hodte kostkami: Výsledek hodu udává, kolik zranění si Taesiri vyléčí.



15

LEDOVÉ KOPÍ

Časování: Útočný hod hrdiny



18

LEDOVÝ LUK

Časování: Útočný hod hrdiny



18

ZAKLÍNÁNÍ

Časování: Před útočným hodem monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 3 a Taesiri utrpí o 1 zranění méně.



21

RITUÁLNÍ DÝKA

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku si doberte 1 stříbrnou kartu a Taesiri si případně vyléčí příslušný počet zranění.



Poznámka: V sólové a kooperativní hře nepřidávejte stříbrnou kartu do stříbrné zásoby.

30

UMLČENÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Hráč-monstrem nesmí v následující Fázi útoku monstra v tomto boji použít žetony Gaaru ani chaosu (k zahrání stříbrných či zlatých karet).



35

LEDOVÁ BOUŘE

Časování: Útočný hod hrdiny



40

KRVAVÁ OBĚŤ

Časování: Před útočným hodem monstra

Jedná se o speciální útočnou schopnost, která se místo Fáze útoku hrdiny používá ve Fázi útoku monstra.

Podle výsledné síly útoku monstra Taesiri ušetří příslušný počet zásahů ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. ☠️ znamená, že monstrem je poraženo (bez ohledu na jeho zbývající vitalitu a platí všechna pravidla pro porážku monstra). Taesiri může zemřít současně s porážkou monstra. Proveďte všechny kroky pro smrt hrdiny i monstra v boji.




Pozor! Pokud tyto zásahy nezpůsobí porážku monstra, celá následující Fáze útoku hrdiny odpadá! Boj pokračuje dalším kolem dle obvyklých pravidel.

Efekt v prvním rozsahu čísel se vyhodnotí i v případě, že je výsledná síla útoku monstra záporná.

Poznámky:

Použil-li hráč-monstrum efekty stříbrných či zlatých karet působících na hrdinu (Prokletí, Posílení či Běsnění), vyhodnotí se v následující Fázi útoku hrdiny v tomto boji.

Zemře-li monstrum díky efektu , postupujte jako při standardní smrti monstra.



SPECIÁLNÍ ÚLOŽNÉ PŘEDMĚTY

Tyto předměty umožňují na jednom poli vaků přechovávat více předmětů určitého druhu. Speciální úložný předmět položte na pole vaku jako obvykle a destičky v něm přechovávaných předmětů položte na vhodné místo vedle.

BRAŠNA NA LEKTVARY

Poskytuje místo pro až 3 lektvary, žetony Gaaru, Dwurtu, drahokamy a/nebo esence v libovolné kombinaci.



POUZDRO NA SVITKY

Poskytuje místo pro až 3 svitky, žetony Gaaru, Dwurtu, drahokamy a/nebo esence v libovolné kombinaci.



BATOH

Poskytuje prostor pro až 2 libovolné předměty.

Batoh v jiném batohu nepůsobí, zatímco Brašna na lektvary i Pouzdro na svitky působí i v případě, že jsou přechovávány v batohu.



SVITKY A LEKTVARY

Jedná se o předměty na jedno použití. Lze je využít hned po jejich pořízení nebo je přechovávat ve vacích na později. V okamžiku použití je odhodte na příslušnou odhazovací hromádku.

Popis destičky svitku/lektvaru

1. Ilustrace
2. Efekt
3. Časování
4. Kupní a prodejní cena

Pamatujte: Není-li uveden žádný symbol časování, znamená to časování mimo boj.



SVITKY

SVITEK TELEPORTACE

Časování: Mimo boj

Teleportujte hrdinu až o počet polí uvedený na svitku (viz Pravidla hry, str. 13).



SVITEK POSÍLENÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku ušetří hrdina uvedený počet zásahů navíc.



SVITEK NAPLNĚNÍ

Časování: Kdykoli

Vezměte si uvedený počet žetonů Gaaru.



SVITEK KONCENTRACE

Časování: Po jakémkoli hodu za hrdinu

Výsledek hodu se zvyšuje o uvedenou hodnotu.



SVITEK LÉČENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Hrdina si vyléčí uvedený počet zranění.



LEKTVARY

LEKTVAR TEMNOTY

Časování: Mimo boj

Doberte si 1 zlatou kartu.



LEKTVAR POHYBU

Časování: Mimo boj

Hrdina získá 2 body pohybu.



LEKTVAR PŘEDZVĚSTI

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Hrdina získá 1 bod pohybu.
- ◆ Tajně si prohlédnete 2 vrchní karty libovolného balíčku karet monster a vraťte je zpět v libovolném pořadí navrch a/nebo dospod.



LEKTVAR NEVIDITELNOSTI

Časování: Mimo boj

Hrdina získá 2 body pohybu.

V tomto tahu se může pohybovat na pole s monstry či skrz ně, aniž byste provedli akci boj. Efekt končí zahájením jakékoli pevné nebo volné akce.



Cílové pole musíte nejprve osvobodit jako obvykle, abyste na něm mohli provést jakoukoli akci.

Příklad: Při použití lektvaru neviditelnosti pro vstup do obchodní lokace s neporaženým monstrem nemůžete provést akci obchod, dokud není dané pole osvobozeno.

Je-li hrdina na konci tahu na poli s neporaženým monstrem, musíte na začátku svého následujícího tahu:

- ◆ provést akci boj,
- ◆ znovu využít lektvar neviditelnosti či jednu z Keleiiných schopností Plížení nebo Stín, aby mohl hrdina toto pole opustit.

LEKTVAR MOUDROSTI

Časování: Mimo boj

Můžete vrátit do hry jednu z osobních destiček, již jste vyřadili při vyložení nových destiček (se stejnou hodnotou reputace). Vyložte ji vedle své desky hrdiny. Od této chvíle se danou schopnost/zbraň můžete naučit/koupit jako obvykle.



LEKTVAR SÍLY

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Síla útoku hrdiny se zvyšuje o 2, hrdina ušetří 2 zásahy navíc.



LEKTVAR LÉČENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Hrdina si vyléčí uvedený počet zranění.



LEKTVAR OBNOVY

Časování: Kdykoli

Aktivujte až 2 destičky využitých schopností.



TRUHLKY A BAŇKY

Jedná se o předměty na jedno použití. Lze je využít hned po jejich pořízení nebo je přechovávat ve vacích na později. V okamžiku použití je odhodte na příslušnou odhazovací hromádku.

Popis destičky truhly/baňky

1. Ilustrace
2. Symboly drahokamů/esencí, které si můžete vzít
3. Kupní a prodejní cena



ZBROJ

Existuje 6 druhů zbroje (liší se ilustrací a barvou pozadí destičky):

- ♦ kožená (zelená),
- ♦ kroužková (červená),
- ♦ plátová (modrá),
- ♦ dračí (žlutá),
- ♦ kraková (fialová),
- ♦ krystalová (tyrkysová).



kožená



kroužková



plátová



dračí



kraková



krystalová

Každou sadu může tvořit až 5 dílů:



helma



krysy



chrániče



boty



rukavice

Kromě kupní a prodejní ceny na destičkách může být uvedeno:

1. Efekty využitelné jednou za tah (důlní vozík, pohyb, léčení, čtyřlístek, zásah, teleport)
2. Permanentní efekty (zdraví hrdiny, vak)
3. 1 nebo více políček pro drahokamy



ŠPERKY

Ve hře se vyskytují šperky dvou druhů: prsteny a amulety.

PRSTENY

Kromě kupní a prodejní ceny, 1 nebo více políček pro drahokamy a ilustrace na destičkách může být uvedeno:

1. Časování
2. Efekty využitelné jednou za kolo
3. Permanentní efekty



AMULETY

Na těchto destičkách je uvedena podmínka sady zbroje, ta se týká pouze efektů využitelných jednou za kolo uvedených pod symbolem sady zbroje.

Bez ohledu na to, zda je váš hrdina právě vybaven danou sadou zbroje, můžete:

- ♦ vybavit hrdinu tímto amuletem,
- ♦ umístit a používat drahokamy na něm (je-li pro ně na destičce políčko),
- ♦ využít permanentní efekt na destičce.

Kromě kupní a prodejní ceny, symbolu sady zbroje s efektem využitelným jednou za kolo a ilustrace na destičkách může být uvedeno:

1. 1 nebo více políček pro drahokamy
2. Časování
3. Permanentní efekty



ZBRANĚ

Zbraně jsou vybavení použitelné v boji. Tyto destičky lze pokládat na pole desky hrdiny označené symbolem meče a sekvy nebo je přechovávat ve vacích. Destička zbraně obsahuje následující informace:

1. Časování
2. Název
3. Ilustrace
4. Rozsah útoku
5. Kupní a prodejní cena
6. Symbol kostek
7. Symbol zbraně



SUROVINY

Na polích naleziště různého typu (hory, jezera a jeskyně) lze těžit různé suroviny.

Poznámka: Při prodeji surového euthia si v případě možnosti vpravo od lomítka musíte vzít 3 různé drahokamy s výjimkou diamantu a démonitu.

Jezera



Hory



Jeskyně



DRAHOKAMY

RUBÍN

Časování: Permanentní efekt

Maximum zdraví a aktuální zdraví hrdiny se zvyšuje o 1.

AMETYST

Časování: Permanentní efekt

Hrdina má k dispozici o 1 vak navíc.

SMARAGD

Časování: Po jakémkoliv hoďu za hrdinu

Výsledek hoďu se zvyšuje o 1.



ONYX

Časování: Při provádění akce těžba

Doberte si 3 destičky surovin místo 1. Jednu si nechte, zbylé odhoďte.

SAFÍR

Časování: Mimo boj

Hrdina získá o 1 bod pohybu navíc.

OPÁL

Časování: Mimo boj / ve fázi léčení hrdiny

Hrdina si vyléčí 1 zranění.



DIAMANT

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Hrdina si vyléčí 2 zranění.



DÉMONIT

Časování: Mimo boj

Doberte si 1 zlatou kartu.



ESENCE

Pamatujte: Žeton esence musíte odhodit, abyste využili jeho efekt.

ESENCE VZDUCHU

Časování: Před útočným hodem monstra

Hráč-monstrum hází po zbytek tohoto boje jen jednou kostkou místo dvěma.

Použití další esence vzduchu nemá žádný efekt.



Poznámka: Je-li pole, kde probíhá boj, ovlivněno elementálem vzduchu, na zbylou kostku hráče-monstra jeho efekt nepůsobí.

ESENCE ZEMĚ

Časování: Po jakémkoliv hodu za hrdinu

Výsledek hodu se zvyšuje o 8.



ESENCE VODY

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

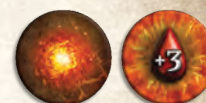
Hrdina si vyléčí 4 zranění.



ESENCE OHNĚ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Hrdina ušetří 3 zásahy navíc.



ELEMENTÁLOVÉ

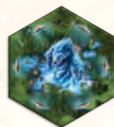
Ve hře se vyskytují elementálové 4 živlů:



vzduch



země



voda



ohně

Popis karty elementála:

1. Ilustrace
2. Schopnost elementála
3. Konfrontace elementála – rozsahy a efekty



ZEMĚ



Při jakémkoli hodu na poli ovlivněném elementálem země (v boji i mimo boj) přičtete k výsledku hodu 2.

Poznámka: Je-li pole ovlivněno elementálem vzduchu i země, nejprve se vyhodnocuje efekt elementála vzduchu.

VODA



Při vstupu na pole ovlivněné elementálem vody (či pokud pole začne být elementálem vody) si hrdina vyléčí 2 zranění.

Pozor: Pokud je pole ovlivněno schopností elementála vody i ohně, efekty se vyruší.

OHĚŇ



Při vstupu na pole ovlivněné elementálem ohně (či pokud pole začne být elementálem ohně) utrpí hrdina 2 zranění. Zemře-li, postupujte, jako by zemřel mimo boj (viz Pravidla hry, str. 25).

Pozor: Pokud je pole ovlivněno schopností elementála vody i ohně, efekty se vyruší.

SCHOPNOSTI ELEMENTÁLŮ

Přestože pole může být ovlivněno více elementály stejného druhu, jejich schopnost působí pouze jednou.

VZDUCH



Při jakémkoli hodu na poli ovlivněném elementálem vzduchu (v boji i mimo boj) otočte kostku s vyšší hodnotou na protilehlou stranu. V případě shodných hodnot žádný efekt nepůsobí. Efekt se vyhodnocuje před využitím modifikací hodu, nikdy poté.

Příklad: Na kostkách padne 4 a 5, kostku s hodnotou 5 otočte na protilehlou stranu s hodnotou 2.

KONFRONTACE ELEMENTÁLŮ

VZDUCH

První pole: Hrdina utrpí 3 zranění. Nezemře-li, vezměte si 2 zlaté a 1 žeton Gaaru. Poté můžete hrdinu teleportovat až o 2 pole.

Druhé pole: Hrdina utrpí 2 zranění. Nezemře-li, doberte si destičku pokladu úrovně 2 a vezměte si 1 žeton Gaaru. Poté můžete hrdinu teleportovat až o 2 pole.

Třetí pole: Doberte si destičku pokladu úrovně 2 a vezměte si 1 esenci vzduchu.



ZEMĚ

První pole: Doberte si 2 destičky surovin hor. Jednu si nechte, druhou odhoďte.

Druhé pole: Doberte si destičku pokladu úrovně 1 a vezměte si 1 esenci země.



VODA

První pole: Doberte si destičku pokladu úrovně 1 a vezměte si 1 esenci vody.

Druhé pole: Doberte si 2 destičky pokladů úrovně 2 a hrdina si vyléčí 2 zranění.

Třetí pole: Doberte si destičku pokladu úrovně 1, vezměte si 1 esenci vody a hrdina si vyléčí 12 zranění.



OHĚŇ

První pole: Hrdina utrpí 5 zranění. Nezemře-li, doberte si destičku pokladu úrovně 3 a vezměte si 1 démonit.

Druhé pole: Hrdina utrpí 3 zranění. Nezemře-li, doberte si destičku pokladu úrovně 3 a vezměte si 1 esenci ohně.

Třetí pole: Hrdina utrpí 1 zranění. Nezemře-li, vezměte si 1 esenci ohně a 1 diamant.



STŘÍBRNÉ A ZLATÉ KARTY

STŘÍBRNÉ KARTY

OVLÁDNUTÍ MYSLI

Časování: Po útočném hodu monstra

První pole: Síla útoku monstra se zvyšuje o 5.

Druhé pole: Síla útoku monstra se zvyšuje o 3. Hráč-monstrum ukradne hráči-hrdinovi 1 žeton Gaaru a přidá ho do zásoby monstra (ne do své vlastní).



Poznámka: V případě, že hrdinou je Skoldur a má aktuálně k dispozici žetony Gaaru i žetony Dwurtu, musí hráč odhodit 1 žeton Dwurtu.

POSÍLENÍ

Časování: Před útočným hodem monstra

První pole: Je-li výsledná síla útoku monstra alespoň 6, způsobí monstrum 1 zranění navíc.

Druhé pole: Výsledky všech hodů za hrdinu se snižují o 2 až do průběhu následujícího kroku Před útočným hodem monstra v tomto boji. Je-li výsledná síla útoku monstra alespoň 8, způsobí monstrum 2 zranění navíc.



PROKLETÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

První pole: Výsledky všech hodů za hrdinu se snižují o 3 až do průběhu následujícího kroku Před útočným hodem monstra v tomto boji.

Druhé pole: Výsledky všech hodů za hrdinu se snižují o 4 až do průběhu následujícího kroku Před útočným hodem monstra v tomto boji a hrdina ušetří o 1 zásah méně.



Poznámky:

Nelze zahrát během První rány.

Prokletí je nutné zahrát jako první efekt s časováním Před útočným hodem hrdiny.

ZLATÉ KARTY

OVLÁDNUTÍ DUŠE

Časování: Před útočným hodem monstra nebo po něm

První pole: Vezměte si 1 žeton chaosu, doberte si 1 stříbrnou kartu a síla útoku monstra se zvyšuje o 3.

Druhé pole: Vezměte si 2 žetony chaosu, doberte si 1 zlatou kartu a síla útoku monstra se zvyšuje o 5.

Třetí pole: Vezměte si 2 žetony chaosu, doberte si 2 zlaté karty a síla útoku monstra se zvyšuje o 8.



Trvající efekt: Do konce tohoto boje může hráč-monstrum použít žetony Gaaru umístěné vedle karty monstra na opakování hodu hrdiny (nejen monstra jako obvykle). Za každý spotřebovaný žeton Gaaru může hráč-monstrum opakovat hod na jedné z kostek hrdiny a odečíst 2 od výsledku tohoto hodu. Toto může být provedeno opakovaně (dokud má hráč-monstrum k dispozici žetony Gaaru).



Trvající efekt – sólová a kooperativní hra: Do konce tohoto boje se síla všech útoků monstra zvyšuje o 2. Zahraním dalších karet Ovládnutí duše v sólové a kooperativní hře se tento efekt nemění. Síla každého útoku monstra se vždy zvyšuje pouze o 2 bez ohledu na počet zahraných karet Ovládnutí duše.

BĚSNĚNÍ

Časování: Před útočným hodem monstra

První pole: Monstrum způsobí 2 zranění navíc. Výsledky všech hodů za hrdinu se snižují o 2 až do průběhu následujícího kroku Před útočným hodem monstra v tomto boji.



Druhé pole: Hráč-monstrum zničí hráči-hrdinovi 2 žetony Gaaru a odhodí je. Je-li výsledná síla útoku monstra alespoň 5, způsobí monstrum 4 zranění navíc.

Poznámka: V případě, že hrdinou je Skoldur a má aktuálně k dispozici žetony Gaaru i žetony Dwurtu, musí hráč odhodit 1 žeton Dwurtu.

Třetí pole: Je-li výsledná síla útoku monstra alespoň 3, způsobí monstrum 8 zranění navíc.

HOJENÍ

Časování: Před útočným hodem monstra

První pole: Monstrum si vyhojí 1 zásah a síla útoku monstra se zvyšuje o 2.

Druhé pole: Monstrum si vyhojí 3 zásahy.

Třetí pole: Monstrum si vyhojí 5 zásahů a síla útoku monstra se zvyšuje o 4.

Trvající efekt: Počínaje následujícím kolem boje si monstrum na začátku každé Fáze útoku monstra tohoto boje vyhojí 1 zásah. Další karty hojení nemají na tento efekt žádný další vliv (díky tomuto efektu si monstrum vždy vyhojí pouze 1 zásah bez ohledu na to, kolik karet Hojení bylo zahráno).



ÚKOLY – SETKÁNÍ

Lokacím setkání přísluší konkrétní karty setkání. Je na nich vyznačen úkol a odměna za jeho splnění. Splněné úkoly mají navíc význam při závěrečném vyhodnocení.



Chcete-li splnit úkol, musí se hrdina nacházet na lokaci daného setkání. Zvolte si jednu z karet tohoto setkání vyložených lícem nahoru a jako volnou akci proveďte, co se v úkolu požaduje – obvykle jde o odhození určitých předmětů. Vezměte si (vy i případně další hráči) uvedenou odměnu a kartu si položte před sebe lícem dolů pro účely závěrečného vyhodnocení.

Odměny mohou být těchto typů:

- ♦ **Každý žeton hrdiny:** Tuto odměnu dostane každý hráč za každý svůj žeton hrdiny na této kartě.
- ♦ **Všichni hrdinové:** Tuto odměnu dostane každý hráč jednou bez ohledu na to, kdo úkol splnil.
- ♦ **Při splnění:** Tuto odměnu dostane jen hráč, jenž úkol splnil (platí i v případě, že není na kartě uveden žádný text).

SETKÁNÍ – KAPITOLA I

SPRÁVCE



Kdykoli osvobodíte lokaci uvedenou na kartě setkání, položte na ni svůj žeton hrdiny.

Poznámka: Na kartě setkání může ležet víc než jeden žeton stejného hrdiny.

Pro splnění: Na kartě setkání leží alespoň 1 váš žeton hrdiny.



Pro splnění: Odhoďte destičku jednoho z uvedených lektvarů (jiného než léčivého).



Pro splnění: Odhoďte jeden z uvedených drahokamů.



Pro splnění: Odhoďte 2 destičky léčivých lektvarů (stejných nebo různých).

LOVEC



Pro splnění: Odhod'te jednu z uvedených trofejí.

Odměna – doplňující informace: Doberte si 2 destičky odměn Lovce, jednu si nechte, druhou odhod'te. Reputace hrdiny se zvyšuje o 1.

KNĚZ



Kdykoli donesete zásoby na lokaci uvedenou na kartě setkání, položte na ni svůj žeton hrdiny.

Získání destiček zásob: Je-li hrdina na lokaci s knězem, jako volnou akci si doberte destičku zásob a položte ji lícem nahoru (tj. stranou s omezením kapacity vaků -1) na pole vaku na své desce hrdiny. Omezení kapacity -1 platí i v případě, že zásoby jsou ve vaku (na

rozdíl od destičky vybavení), tzn. překryjte další pole vaku na desce záslepkou ve formě destičky šedivého vaku.

Můžete přechovávat více destiček zásob současně, máte-li na ně místo.

Destiček zásob je ve hře **omezený počet**. Pokud dojdou, musíte čekat, než je někdo odhodí, abyste je opět mohli získat.

Pro odevzdání zásob postupujte takto:

1. Hrdina musí být na požadované lokaci (znázorněné na kartě setkání).
2. Destičku zásob otočte lícem dolů (tj. ilustrací šedivé bedýnky nahoru), omezení kapacity -1 již nemá efekt, odstraňte destičku šedivého vaku ze své desky hrdiny.
3. Položte svůj žeton hrdiny na kartu setkání.
4. Vraťte se do kostela a destičku zásob vraťte ze své desky hrdiny lícem nahoru do obecné zásoby.

Poznámka: Na kartě setkání může ležet víc než jeden žeton stejného hrdiny.

Pro splnění: Na kartě setkání leží alespoň 1 váš žeton hrdiny.

Speciální pravidlo pro tento úkol: K této lokaci setkání vyložte vždy jen 1 kartu příslušného setkání místo obvyklých 2.

Poznámky:

Pokud kterýkoli hráč splní tento úkol, zatímco stále máte destičku či destičky zásob na své desce hrdiny lícem nahoru, můžete je vrátit do obecné zásoby, nebo si je nechat pro pozdější splnění úkolu kněze.

Pokud kterýkoli hráč splní tento úkol, zatímco stále máte destičku či destičky zásob na své desce hrdiny lícem dolů, vraťte je do obecné zásoby.

V žádném jiném případě nemůžete destičky zásob vrátit do obecné zásoby.



líc zásob



rub zásob

PŘEŽIVŠÍ



Pro splnění: Odhod'te 2 trofeje monster úrovně 1.

Poznámka: Můžete odhodit i kartu či karty elitních monster úrovně 1.



Pro splnění: Zaplaťte 6 zlatých (vraťte je do banku).



Pro splnění: Odhod'te destičky zbraní a/nebo štítů (vybavených či nikoli) v celkové kupní ceně alespoň 5 zlatých.



Pro splnění: Využijte efekty (na předmětech a/nebo schopnostech), které by umožnily vyléčení celkem alespoň 4 zranění. Na hrdinovo zdraví nemá toto léčení žádný vliv.

Všechny tyto efekty musíte použít najednou.

Pokud využijete efekty v hodnotě více než 5, hodnota navíc se nepřenáší k vyléčení vašeho hrdiny.

Příklad: Hráč za Áel využije osobní destičku Ošetření (umožňuje vyléčit si až 3 zranění) a Svitku léčení (umožňuje vyléčit si další 3 zranění), čímž splní úkol. Žádná zranění si při tom nevyléčí a možnost vyléčení jednoho zranění navíc propadá.



Poražte Komplikku v lokaci alchymisté / Sabotéra v lokaci kupci a položte na kartu setkání svůj žeton hrdiny.

Poznámka: Na dané kartě setkání nemůže ležet více stejných žetonů hrdiny – jakmile porazíte Komplikku/Sabotéra, nemůžete s ní/ním bojovat znovu.

Pro boj s Komplikou/Sabotérem musí hrdina stát na obchodní lokaci uvedené na kartě setkání a proved'te akci boj podle obvyklých pravidel.

Porazíte-li ji/ho, získáte jako obvykle odměnu uvedenou na rubové straně její/jeho karty. Položte na kartu setkání svůj žeton hrdiny. Nikdy nesmíte bojovat s Komplikou/Sabotérem dvakrát.

Neporazíte-li ji/ho, postupujte, jako by hrdina zemřel v boji (viz **Pravidla hry**, str. 25).

Poznámka: Kartu Kompliky/Sabotéra si jako trofej vzít nemůžete.

Pro splnění: Na kartě setkání leží váš žeton hrdiny.

SETKÁNÍ – KAPITOLA II

KOVÁŘ



Pro splnění: Odhodte destičku jedné z uvedených surovin.

DRUID



Pro splnění: Odhodte jednu z uvedených esencí.



Pro splnění: Odhodte 2 žetony Gaaru.

ZBROJÍŘKA



Pro splnění: Odhodte destičku jedné z uvedených surovin.

Odměna – doplňující informace:
Doberte si 2 destičky odměn Zbrojířky, jednu si nechte, druhou odhodte. Reputace hrdiny se zvyšuje o 1.

SETKÁNÍ – KAPITOLA III

TRPASLÍK



Pro splnění: Odhodte destičku jedné z uvedených surovin.



Pro splnění: Odhodte destičku uvedené suroviny nebo dva uvedené drahokamy.

LORD



Jakmile přijde do hry tato lokace, vyhledejte příslušnou kartu postavy (jak je uvedeno v popisu úkolu na kartě setkání) a vyložte ji vedle lícem nahoru.

Vyřešíte-li záležitost s danou postavou (použitím dané karty postavy), položte na kartu setkání svůj žeton hrdiny.

Poznámka: Na dané kartě setkání nemůže ležet více stejných žetonů hrdiny, tudíž nemůžete záležitost s toutéž postavou řešit znovu.

Interakce s postavou se provádí v následujících krocích:

1. Hrdina musí stát na lokaci uvedené na kartě setkání.
2. Hoďte dvěma kostkami. Nejedná se o hod za hrdinu, nelze ho žádným způsobem modifikovat, ale schopnosti elementálů působí jako obvykle.
3. Podle výsledku hodu získáte příslušnou odměnu uvedenou vpravo na kartě postavy. Případné zranění či ztrátu zlatých utrpíte před získáním této odměny.
4. Položte na kartu setkání svůj žeton hrdiny.

Pro splnění: Na kartě setkání leží váš žeton hrdiny.

1. Zajatec

Lokace pro vyřešení záležitosti s postavou: Vámi právě osvobozené pole, které bylo dosud obsazené monstrem úrovně 2 (či elitním monstrem úrovně 2).



2. Špión

Lokace pro vyřešení záležitosti s postavou: Věž drakobijců (střed speciálního dílku).



Symboły v prostředním poli na kartě postavy znamenají, že musíte udělat jeden z těchto kroků:

- ♦ Zaplaťte 2 zlaté (vraťte je do banku).
- ♦ Váš hrdina utrpí 2 zranění.

Pokud hrdina zemře při interakci se špiónem, nezískáte uvedenou odměnu ani nemůžete na kartu setkání položit svůj žeton hrdiny. Postupujte, jako by hrdina zemřel mimo boj jako obvykle (viz **Pravidla hry**, str. 25).

3. Hrdlořez

Lokace pro vyřešení záležitosti s postavou: Lokace pokladu dané úrovně a aktuální zdraví vašeho hrdiny musí být alespoň ve výši uvedené na kartě setkání.



4. Lupič

Lokace pro vyřešení záležitosti s postavou: Dané pole naleziště a musíte mít zlaté alespoň ve výši uvedené na kartě setkání.



Poznámka: Peníze uvedené na kartě setkání představují podmínku, neplatí se do banku. Pokud to však situace vyžaduje, musíte zaplatit zlaté uvedené na kartě postavy.

ŽOLDÁCI



Odměna – doplňující informace: Reputace hrdiny se zvyšuje o příslušnou hodnotu. Vyberte libovolné pole obsazené monstrem úrovně 2 (**ne elitním monstrem úrovně 2**) a položte na ně svůj žeton (žetony) uvedeného druhu – hrdiny, obchodu nebo 2 žetony interakce. Získáváte kořist uvedenou na daném poli a pole se považuje za osvobozené (osvobodili ho vámi najatí žoldnéři).

Poznámky:

Je-li osvobozená lokace s pokladem, doberte si příslušnou destičku.

Je-li osvobozená lokace uvedená na kartě setkání Správce, položte na ni svůj žeton hrdiny.

Je-li osvobozené pole naleziště, destičku suroviny si dobrat nemůžete. Chcete-li ji, musíte na dané pole vstoupit a provést akci těžba jako obvykle.

Pro splnění: Odhodte destičky kožené zbroje v celkové kupní ceně alespoň 6 zlatých.



Pro splnění: Odhodte destičky libovolné zbroje v celkové kupní ceně alespoň 7/9 zlatých.



Pro splnění: Odhodte jednu z uvedených destiček zbroje.

ZLODĚJI



Odměna – doplňující informace:

Reputace hrdiny se zvyšuje o příslušnou hodnotu a vezměte si uvedené drahokamy či destičky pokladů. Navíc si vezměte 1 žeton odznaku (dále jen „odznak“). Kdykoli ve svém tahu mimo boj ho můžete odhodit a vzít si z jedné libovolné nabídky destičku předmětu v celkové kupní ceně max. 6.

Chcete-li odhodit více odznaků v jednom tahu, musíte si brát předměty z téže nabídky. Jejich hodnota nesmí překročit hodnotu součtu všech použitých odznaků.



odznak

Příklad: Pokud odhodíte 2 odznaky, můžete ukrást libovolný počet předmětů, jejichž hodnota nepřekročí 12 zlatých.

Nabídku doplňte až poté, co se rozhodnete nic dalšího pomocí odznaků nekrást.

Za každý takto použitý odznak se reputace hrdiny snižuje o 1.

Poznámky:

Nevyužitá hodnota odznaku propadá, pokud není využita najednou.

Krádež je možné provést pouze v některé již objevené obchodní lokaci na mapě.

Příklad: Pokud není na mapě objevená obchodní lokace alchymistů, nemůžete nic ukrást z jejich nabídky.



Pro splnění: Odhodte 1 destičku uvedeného předmětu (amulet, zbraň/štíť, prsten) a trofej z monstra úrovně 2.

Poznámka: Můžete odhodit i kartu elitního monstra úrovně 2.



Pro splnění: Odhodte 1 destičku suroviny jezera a uvedeného předmětu (zbraň/štíť nebo prsten).

ČARODĚJKA



Pro splnění: Odhod'te jednu z uvedených trofejí.

DESTIČKY ODMĚN ČARODĚJKY – TEMNÉ AMULETY (JEN PŘI HŘE 2–4 HRÁČŮ)

Pro temné amulety platí stejná pravidla jako pro běžné amulety.



Váš limit stříbrných a zlatých karet v ruce se zvyšuje na 7 místo 5.

Následující temné amulety lze použít, jen jste-li hráč-monstrum:



Na začátku boje si doberte 1 stříbrnou kartu navíc.



Na začátku boje si doberte 1 žeton Gaaru navíc.



Na začátku boje si doberte 1 žeton chaosu.



Monstrum začíná boj s vitalitou o 1 vyšší. Pro připomenutí položte na kartu monstra žeton vitality monstra.

Poznámka: Chcete-li, můžete si pro připomenutí na destičku temného amuletu položit žeton Gaaru, chaosu nebo vitality monstra hned, jakmile jím hrdinu vybavíte. Během boje, umístěte daný žeton vedle karty monstra (do jeho zásoby). Na konci boje vraťte žeton na destičku temného amuletu.

SETKÁNÍ – KAPITOLA IV

DOBRODRUH



Pro splnění: Odhod'te uvedený drahokam nebo esenci.

Všichni hrdinové: Doberou si 1 zlatou kartu.



Všichni hrdinové: Utrpí 3 zranění.



Všichni hrdinové: Vyléčí si 2 zranění.



Všichni hrdinové: Vyléčí si 4 zranění.

Druhou část odměny získá pouze hráč, který úkol splnil.

Úkol se považuje za splněný, i když hrdina v důsledku odměny zemře. I v tomto případě si vezměte odměnu z karty setkání. Poté postupujte, jako by hrdina zemřel mimo boj (viz **Pravidla hry**, str. 25).

Zemře-li hrdina jiného hráče, postupujte takto:

1. Hráč, který úkol splnil, si vezme jeden žeton mrtvého hrdiny a uloží si ho na svou desku (třeba na obrázek svého hrdiny).
2. Figurka mrtvého hrdiny je přesunuta do kostela.
3. Zdraví tohoto hrdiny nastavte na maximum.
4. Daný hráč si vezme 3 žetony Gaaru.
5. Daný hráč si dobere 1 zlatou kartu.

ZAKLÍNAČ



Pro splnění: Odhod'te jednu z uvedených trofejí.



Pro splnění: Odhod'te 1 destičku surového démonia.



Pro splnění: Váš hrdina se promění v monstrum úrovně 3 a bude bojovat s jiným monstrem úrovně 3 (bez ohledu na výsledek). Tento boj je volná akce, neprovádějte akci boj. Za jiné monstrum bude hrát jeden ze soupeřů jako hráč-monstrum dle obvyklých pravidel.

Poznámka: Mluvíme-li dále o „hráči-hrdinovi“, jedná se o hráče, jež plní tento úkol (ten, který se stane monstrem).

Před bojem proveďte následující kroky:

- ♦ Určete hráče-monstrum jako obvykle.
- ♦ Oba si doberte po jedné kartě monstra úrovně 3 a na ní uvedené stříbrné a zlaté karty, žeton chaosu a Gaaru.

Boj probíhá jako obvykle s následujícími změnami:

- ◆ První rána i Fáze léčení hrdiny odpadají. Hráč-monstrum útočí jako první dle obvyklých pravidel.
- ◆ Místo Fáze útoku hrdina provede hráč-hrdina Fázi útoku svého monstra dle dobrané karty.
- ◆ Kromě vybaveného temného amuletu mohou oba hráči použít pouze zdroje svého monstra, tj. dobrané stříbrné a zlaté karty a žetony chaosu a Gaaru.
- ◆ Symboly čtyřlístku (z karty monstra a stříbrných či zlatých karet) se pro všechny účely v tomto boji považují za symboly zaječí packy.
- ◆ Karta Prokletí může být zahrána jako první efekt během kroku Před útočným hodem monstra.
- ◆ V případě zahrané karty Ovládnutí duše znamená trvající efekt, že za každý spotřebovaný žeton Gaaru může hráč opakovat hod jedné kostky soupeře a odečíst 2 od síly útoku.

- ◆ Kostka naděje se v tomto boji nepoužívá.

Zemře-li monstrum ovládané hráčem-hrdinou, zemře i váš hrdina, postupujte, jako by zemřel v boji (viz **Pravidla hry**, str. 25).

Odměna – doplňující informace: Dle toho, zda boj vyhraje či prohraje, získáte uvedenou odměnu.

Poznámka: Pokud jste vyhráli:

- ◆ Nezískáte odměnu uvedenou na kartě poraženého monstra.
- ◆ Kartu monstra, ve které se váš hrdina proměnil, vraťte navrch příslušného balíčku.
- ◆ Tuto kartu si nemůžete vzít jako trofej.

ÚKOLY - LEGENDY

RITUÁL ŽIVLŮ



Kritérium: Odhodte po jedné esenci každého živlu.

ZNIČENÁ KNIHOVNA



Kritérium: Odhodte destičku surového euthia.

TEMNÁ BARIÉRA



Kritérium: Ušetříte 12 zásahů Temné bariéry. Tento boj je volná akce.

Abyste získali artefakt, musí být váš hrdina ve středu dílku Temné bariéry. Poté proveďte tyto kroky v uvedeném pořadí:

1. Odhodte 1 esenci ohně bez efektu. Další můžete použít s využitím obvyklého efektu.
2. Proveďte První ránu jako obvykle, žetony případně ušetřeného zásahu či zásahů položte na kartu Temné bariéry.

3. Proveďte Fázi útoku hrdiny jako obvykle, opět položte žetony případně ušetřeného zásahu či zásahů na kartu Temné bariéry.
4. Pokud jste ušetřili nejvýše 11 zásahů, můžete opakovat kroky 1 a 3 bez omezení tak dlouho, dokud můžete z kroku 1 odhazovat esence ohně.

Ušetříte-li Temné bariéry celkem alespoň 12 zásahů, kritérium jste splnili a získáváte artefakt. Pokud ne, úkol jste nesplnili. Všechny žetony zásahů z karty Temné bariéry odhodte.

Úkol se může kterýkoli hrdina pokoušet splnit opakovaně.

KEMP ORKŮ



Kritérium: Poražte 3 monstra úrovně 2 postupně jedno po druhém. Tento boj stojí pouze jednu pevnou akci boj, ale proběhnou jednotlivě 3 boje podle všech pravidel boje s monstry.

Před prvním bojem určete obvyklým způsobem hráč-monstrum, bude jím pro všechny tři jednotlivé boje. Po porážce monstra získáte obvyklou odměnu uvedenou na jeho kartě

a pokračujete bojem proti dalšímu monstru.

Poznámka: Pokud po některém dílčím boji přesáhne reputace hrdiny hodnotu 35, dále již nezískáte odměnu uvedenou na kartě monstra.

Pokud hrdina v průběhu jednoho z bojů zemře, artefakt nezíská. Postupujte, jako by zemřel v boji (viz **Pravidla hry**, str. 25).

Úkol se může kterýkoli hrdina pokoušet splnit opakovaně (začíná se zase od začátku).

DOUPĚ NEKROMANTA



Kritérium: Odhod'te trofej monstra úrovně 3 a démonit.

SOPEČNÝ DÉMON



Kritérium: Poražte Sopečného démona.

Použijte atributy uvedené na kartě legendy. Pokud hrdina v průběhu boje zemře, artefakt nezíská. Postupujte, jako by zemřel v boji.

Úkol se může pokoušet kterýkoli hrdina splnit opakovaně.

KARTY UDÁLOSTÍ (HROZBA JMÉNEM MIRREZIL)



Událost: Otočte dvě spodní destičky v nabídce ve všech obchodních lokacích lícem dolů. Daná pole ani destičky nejsou k dispozici, nelze je ani měnit výměnou nabídky. Po odhození této karty události je zase otočte lícem nahoru a opět platí obvyklá pravidla.

Spředená obranná magie: V průběhu akce obchod (nebo jiné situace, kdy získáváte destičky z nabídky) můžete destičky ležící lícem dolů otočit lícem nahoru a provést akci podle obvyklých pravidel. Po jejím skončení spodní dvě destičky zase otočte lícem dolů (bez ohledu na to, zda jsou to tytéž nebo jiné).



Událost: Nelze využít teleportaci prostřednictvím portálů na mapě. Teleportace jiným způsobem není dotčena.

Spředená obranná magie: Můžete používat portály jako obvykle.



Událost: V každé obchodní lokaci i v kostele si za každý 1 zlatý hrdina vyléčí jen 3 zranění místo obvyklého množství.

Spředená obranná magie: Hrdina si léčí obvyklé množství zranění.



Událost: Kdykoli hrdina využije portál nebo vstoupí na lokaci setkání či obchodní lokaci, utrpí 2 zranění.

Spředená obranná magie: Hrdina neutrpí žádná zranění při použití portálu či vstupu na danou lokaci.



Událost: K modifikaci jakýchkoli hodů (v boji i mimo boj) nelze využít žeton Gaaru ani Dwurtu. Použití pro jiné účely není dotčeno.

Spředená obranná magie: Hrdina může používat žetony Gaaru i Dwurtu bez omezení.



Spředená obranná magie: Při pohybu na mapě postupujte dle obvyklých pravidel.



Událost: Nesmíte využívat efekty drahokamů na vybavení.

Hodnota vašeho maximálního i aktuálního zdraví se snižuje o 1 za každý rubín na vašich destičkách vybavení. Pokud hrdina zemře, postupujte, jako by zemřel mimo boj (viz Pravidla hry, str. 25).

Počet vašich vaků se snižuje o 1 za každý ametyst na vašich destičkách vybavení.


Poznámka: Hodnota vašich vaků nesmí klesnout pod -3. Pokud by měla, musíte sbalit některou destičku zbroje.

Spředená obranná magie: Efekty drahokamů na destičkách vašeho vybavení fungují jako obvykle.





PŘEHLED SYMBOLŮ

 **Reputace:** Získáváte či ztrácíte reputaci.

 **Zlaté:**

- ♦ získáváte či platíte zlaté,
- ♦ speciální použití zlatých při obchodování:



kupní a prodejní
cena



cena učení



prodejní cena
suroviny



Léčivý lektvar: Doberte si destičku léčivého lektvaru.



Gaar:

- ♦ slouží k modifikaci hodů kostkami,
- ♦ vezměte si, odhodte nebo použijte žeton Gaaru dle daného efektu.



Dwurt:

- ♦ slouží k modifikaci hodů kostkami,
- ♦ vezměte si, odhodte nebo použijte žeton Dwurtu dle daného efektu.



Stříbrná karta:

- ♦ použití při ovládnání monstra,
- ♦ doberte si nebo odhodte stříbrnou kartu dle efektu.



Zlatá karta:

- ♦ použití při ovládnání monstra,
- ♦ doberte si nebo odhodte zlatou kartu dle efektu.



Chaos: Použití při hraní stříbrných a zlatých karet



Náklady na zahrání stříbrných a zlatých karet: Pro získání daného efektu (ve stejném poli na kartě), odhodte 1 žeton chaosu a vyznačený počet stejných karet.



Pohyb:

- ♦ získáváte body pohybu,
- ♦ udává počet polí na kartách pustošení, o který se může pohnout Golem ve scénáři Kráčejíci pohroma.



Teleport: Teleportace dle uvedené hodnoty.



Esence vzduchu: Hráč-monstrum hází jen jednou kostkou až do konce boje.



Schopnost elementála vzduchu: Otočte kostku s vyšší hodnotou na protilehlou stranu (pouze pokud jsou hodnoty na nich různé).



Důlní vozík: Doberte si 3 destičky surovin daného typu, jednu si nechte, ostatní odhodte.



Knih: Vyložení osobních destiček.



Výměna nabídky: Vyměňte nabídku v navštívené obchodní lokaci.



Monstrum: úroveň 1



Monstrum: úroveň 2



Monstrum: úroveň 3



Elitní monstrum: úroveň 1



Elitní monstrum: úroveň 2



Elitní monstrum: úroveň 3



Imunita: Elitní monstrum je imunní vůči všem efektům hrdiny kromě zásahů.



Lebka: Hrdina či monstrum je zabitě. Postupujte dle dané situace.



Čtyřlístek: Modifikace hodu hrdiny dle uvedené hodnoty.



Zaječí packa: Modifikace síly útoku monstra dle uvedené hodnoty.



Zranění bez znamének: Zdraví hrdiny se snižuje o uvedenou hodnotu.



Zranění se znaménkem plus: Pokud monstrum způsobí hrdinovi alespoň 1 zranění ve fázi útoku monstra, zdraví hrdiny se dále snižuje o uvedenou hodnotu. Nezpůsobí-li monstrum hrdinovi jiné zranění, nemá tento symbol žádný efekt.



Zranění se znaménkem minus: Způsobené zranění se snižuje o uvedenou hodnotu (nemůže však klesnout pod 0).



Zásah bez znamének: Monstrum utrhá uvedený počet zásahů.



Zásah se znaménkem plus: Pokud hrdina ušetří monstru alespoň 1 zásah, utrhá monstrum další zásahy v uvedené hodnotě. Neušetří-li hrdina monstru jiný zásah, nemá tento symbol žádný efekt.



Zásah se znaménkem minus: Počet ušetřených zásahů se snižuje o uvedenou hodnotu (nemůže však klesnout pod 0).



Léčení hrdiny: Vyléčení zranění hrdiny dle uvedené hodnoty.



Vyléčení do maximální hodnoty zdraví: Nastavte zdraví hrdiny na maximum.



Hojení monstra: Odhození žetonů zásahu z karty monstra.



Zdraví hrdiny: Zvýšení maximální hodnoty zdraví hrdiny.



Vitalita monstra



Vak: Změna počtu vaků.



Úspěch



Neúspěch



Symbol zlodějů (typ setkání)



Krádež: Ukradení jakýchkoliv předmětů z vybrané nabídky v uvedené hodnotě.



Otazník:

- ◆ lokace setkání,
- ◆ vyhodnocení splněných úkolů.



Lomítko: Vyberte si jednu z možností vlevo či vpravo od symbolu.

Poznámka: Ve hře existuje i vodorovná varianta lomítka. V takovém případě si vyberte jednu z možností nad či pod symbolem.

PEVNÉ AKCE



Akce těžba



Akce obchod



Akce boj

OSOBNÍ DESTIČKY HRDINŮ



Zbraň, štít



Zbraň První rány



Schopnost



Schopnost První rány



Kostky: Hod'te dvěma kostkami pro určení efektu.

Poznámka: Kromě osobních destiček se symbol kostek objevuje i na kartách monster, elitních monster, postav a elementálů.



Vlčí hlava: Efekt závisí na výsledné síle útoku monstra.



Přeškrtnutý drak: Destičku nelze použít v boji s draky.

Poznámka: Kromě osobních destiček se symbol přeškrtnutého draka objevuje i na některých destičkách amuletů.



Trojúhelník: Pro využití efektu je nutná sada zbroje o min. 3 dílech.



Čtverec: Pro využití efektu je nutná sada zbroje o min. 4 dílech.



Pětiúhelník: Pro využití efektu je nutná sada zbroje o 5 dílech.

Poznámka: Kromě osobních destiček se symboly trojúhelníku, čtverce a pětiúhelníku objevují i na některých destičkách amuletů.

SYMBOLY ČASOVÁNÍ



Permanentní efekt aplikovaný vždy. Destička s tímto symbolem se při využití nikdy nenatačí o 90° vpravo.



Efekt je možné využít jak v boji, tak mimo boj.

Pokud je u efektu léčení uveden tento symbol, může být využit kdykoliv mimo boj. V boji ho však můžete použít pouze ve Fázi léčení hrdiny.



Efekt je možné využít během přípravy boje.



Tento symbol je pouze na zbraních a schopnostech První rány, tzn. je možné je využít během První rány.



Tento symbol je pouze na zbraních a útočných schopnostech, tzn. je možné je využít v kroku Útočný hod hrdiny ve Fázi útoku hrdiny.



Efekt je možné využít v kroku Před útočným hodem monstra ve Fázi útoku monstra.



Efekt je možné využít v krocích Před útočným hodem monstra a Po útočném hodě monstra ve Fázi útoku monstra.



Efekt je možné využít v kroku Po útočném hodě monstra ve Fázi útoku monstra.



Efekt je možné využít v kroku Před útočným hodem hrdiny ve Fázi útoku hrdiny.



Efekt je možné využít v kroku Po útočném hodě hrdiny ve Fázi útoku hrdiny.



PŘÍPRAVA MAPY



Fixní dílky



Dílky s lokacemi setkání



Scénářové dílky

Poznámka: Tři malé části tohoto symbolu jsou v různých barvách dle scénáře.



Obecné dílky

SYMBOLY A BARVY HRDINŮ



Áel (bílá)



Dral (modrá)



Keleia (žlutá)



Maeldur (červená)



Skoldur (černá)



Taesiri (fialová)

POČET HRÁČŮ



Symbol jednoho hráče



Symbol dvou hráčů



Symbol tří hráčů



Symbol čtyř hráčů

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ



Žeton hrdiny



Žeton interakce



Žeton obchodu

Poznámka: Kromě závěrečného vyhodnocení se symboly těchto žetonů objevují na některých kartách setkání a referenčních kartách.



Žeton jiného hrdiny: Hráč-monstrum získá žeton poraženého hrdiny.



Otazník: Vyhodnocení splněných úkolů



Koruna: Vyhodnocení nasbíraných karet vypsanych odměn.

Poznámka: Symbol koruny je také součástí symbolů elitních monster.

DESKA HRDINY



Helma



Kyrys



Chrániče



Boty



Rukavice



Prsten



Amulet



DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM



DIEA
GAMES

