

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS PRAVIDLA HRY

OBSAH

Úvod	2	Posedlí elementálové	21
Herní materiál	3	Setkání	22
Startovní dílek mapy s rotundou	6	Poklady	23
Fixní dílky mapy	6	Sólová a kooperativní hra	25
Posedlé dílky mapy	7	Rituály Faer a pegas	25
Nová hrdinka: Eltreá	7	Hrátky s ohněm – sólový herní režim	26
Osobní destičky	13	Společenstvo – kooperativní herní režim	28
Karty monster	17	Přehled nových symbolů	34
Stříbrné a zlaté karty	18	Rejstřík	35
Tajemství mapy	19		



ÚVOD

Fierce Powers & Crawling Shadows je rozšíření ke hře *Euthia: Torment of Resurrection*. Najdete v něm spoustu nového herního obsahu včetně nového hrdiny, scénářů a herních modulů, které mají vliv jak na obtížnost hry, tak na její variabilitu. Rozšíření nabízí také nový sólový a kooperativní herní režim.



SYMBOL ROZŠÍŘENÍ

Všechn herní materiál, který najdete v rozšíření *Fierce Powers & Crawling Shadows* je označen symbolem **nelítostné lebky**. Tento symbol najdete i v Pravidlech a Knize scénářů *Fierce Powers & Crawling Shadows* všude tam, kde se na toto rozšíření odkazuje.



Nelítostná lebka


Příklad: Pokud bude v textu uvedeno číslo stránky Pravidel nebo Knihy scénářů *Fierce Powers & Crawling Shadows*, bude u něj místo názvu rozšíření vyobrazen symbol nelítostné lebky:

- ♦ Viz Pravidla hry , str. XX.
- ♦ Viz Kniha scénářů , str. XX.

Znamená to, že namísto Pravidel či Knihy scénářů základní hry odkazovaná pravidla najdete v odpovídajících příručkách k rozšíření.

TYPY OBSAHU ROZŠÍŘENÍ

Obsah tohoto rozšíření se dělí na tři typy, které popisují, jak se daný obsah používá:

- ♦ **Permanentní:** Tento obsah můžete přidat do hry natrvalo.
- ♦ **Alternativní:** Umožňuje nahradit obsah základní hry novou variantou.
Příklad: Startovní dílek mapy s kostelem bez kněze ze základní hry můžete nahradit startovním dílkem s rotundou z rozšíření .

- ♦ **Herní modul:** Můžete si zvolit, zda budete hrát s daným modulem, nebo bez něj. Každý modul přidává nové možnosti hráčům a hrdinům.

Typ obsahu je uveden v jeho nadpisu.

Poznámka: Část *Posedlý elementál* nenáleží k žádnému z uvedených typů obsahu, proto ve svém nadpisu nemá typ uvedený.

OBTÍŽNOST OBSAHU ROZŠÍŘENÍ

Některý obsah rozšíření zvyšuje či snižuje obtížnost hry a v příslušné části nadpisu je označen jedním nebo vícero znaménky + či -:


- ♦ Znaménko + značí, že v porovnání se základní hrou se obtížnost hry zvyšuje.
- ♦ Znaménko - značí, že v porovnání se základní hrou se obtížnost hry snižuje.

Poznámky:

Abyste snáz odhadli rozdíl v obtížnosti ve srovnání se základní hrou, můžete počet znamének + a - přičítat a odečítat.

Pokud u obsahu žádná znaménka nenajdete, znamená to, že se obtížnost oproti základní hře nemění.

SADY SCÉNÁŘŮ

Kromě individuálních scénářů rozšíření obsahuje dvě sady scénářů – Hrůzyplné stezky a Vzestup zapomnění. Oba scénáře i sady scénářů jsou popsány v Knize scénářů .

HERNÍ MATERIÁL

ZÁKLADNÍ HERNÍ MATERIÁL



1 figurka Eltrej a 5 figurek fámulů

8 figurek posedlých elementálů



8 dílků mapy kapitoly II (3 fixní, 4 posedlé a 1 setkání)

7 dílků mapy kapitoly IV (3 fixní a 4 posedlé)

5 dílků mapy kapitoly I (1 rotunda, 3 fixní a 1 setkání)

9 dílků mapy kapitoly III (3 fixní, 4 posedlé a 2 setkání)

3 dílky mapy kapitoly V (3 fixní)



1 deska hrdiny – Eltrej



1 deska fámula



5 oboustranných karet fámulů (1 na fámula)



24 Eltreiných osobních destiček



2 Eltreiny kostky



16 Eltreiných žetonů zásahů



2 sady po 3 Eltreiných žetonech akcí



30 Eltreiných oboustranných žetonů interakce



10 Eltreiných žetonů obchodu



1 Eltrein žeton maxima zdraví



25 Eltreiných žetonů hrdiny



10 oboustranných žetonů rány



1 přehledový list – Eltrej



2 Eltreiny karty ovládnání



1 kartónová figurka hrdiny a 5 kartónových figurek fámulů (s plastovými stojánky)



8 kartónových figurek posedlých elementálů (s plastovými stojánky)



36 osobních destiček (6 pro každého hrdinu ze základní hry)



24 žetonů zásahů (4 pro každého hrdinu ze základní hry)



8 stříbrných karet (1 typ)



8 zlatých karet (1 typ)



28 karet setkání – 4 typy (7 od každého typu)



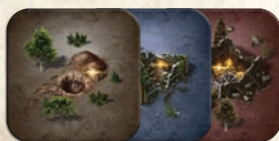
40 karet monster (14 monster úrovně 1 a 2, 12 monster úrovně 3)



3 karty tajemství



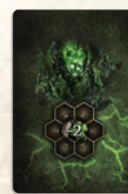
1 pravidla hry a 1 kniha scénářů



30 destiček pokladů (10 od každé úrovně)



24 destiček odměn (12 odměn brnění a 12 odměn okultisty)



1 karta posedlého elementála



1 žeton globálního efektu



60 žetonů objektu (6 od každého typu)



20 žetonů posedlé esence

HERNÍ MATERIÁL PRO SÓLOVOU A KOOPERATIVNÍ HRU



5 rituálních dílků mapy
(1 na každou kapitolu)



1 žeton mluvící kamenné hlavy
a 1 žeton ducha z lodního vraku



9 žetonů lokalit



10 záznamových archů



32 karet putování – 4 příběhy
(8 na příběh)



6 karet bossů
(3 karty hydry a 1 karta krystalového golema, Behemota a zplozence Faer)



1 karta rituálu



4 karty magie věže



1 karta Stopy bosse



1 karta s odměnami bosse



1 speciální karta setkání s knězem



20 karet společenstva
(7 karet I a II, 6 karet III)



20 karet osobních úkolů
(8 karet počáteční a pokročilé úrovně, 4 karty elitní úrovně)



40 destiček rituálních odměn
(20 od každé úrovně)



15 destiček odměn za putování



4 oddělovače – odhozeno



4 oddělovače – vyloženo



4 oddělovače – nevyloženo



1 bojová kostka



3 žetony vitality monstra



1 žeton zranění monstra



10 oboustranných žetonů stop



1 žeton vůdce



3 žetony prokleté schopnosti a 3 žetony poškozené zbroje



6 žetonů hojení monstra



10 žetonů runových kamenů

HERNÍ MATERIÁL PRO SCÉNÁŘE



4 dílky mapy s věží
(1 na každou kapitolu I–IV)



4 dílky mapy s kolonií
(1 na každou kapitolu I–IV)



15 dílků mapy dimenze
(6 na kapitoly I a II, 2 na kapitolu III a 1 na kapitolu IV)



8 karet
očištění



12 karet
evokace



18 karet přísluhovačů
(6 karet Létající lebka, Hnilobný
řezník a Nemrtvý šlechtic)



3 karty zahrnutí



8 oboustranných
karet věže



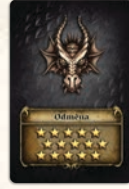
1 oboustranná
karta s odměnami



24 karet hydry
(6 pro každý počet hráčů)



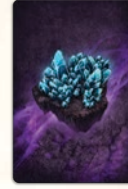
11 karet
pohybů hydry



1 karta Brasatha



1 karta mystické
entity



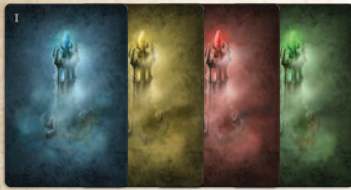
1 karta mystického
krystalu



1 karta mystické
bariéry



2 karty posla



24 karet úkolů věže
(6 od každé věže)



4 karty kolonie



8 karet udupání



3 karty aspektů



2 oboustranné
karty zplonce



1 kartónová
figurka posla
(s plastovým stojánkem)



12 žetonů mlhoviny



2 karty společníků



4 karty Adraghora



1 karta dravosti
a 1 karta oslabení hydry



3 karty nemrtvých



6 žetonů propasti
(2 od každé propasti)



8 destiček
kompasu



4 destičky Hůlka
prázdnoty



4 destičky
Lahvička světla



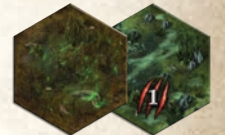
4 destičky
Brož Visu



20 žetonů
hřbitova



4 oboustranné
žetony ochrany



14 oboustranných
žetonů pustiny



6 žetonů
kyseliny



16 žetonů
dalekohledu



15 oboustranných
žetonů udupání



1 figurka hydry, 1 figurka
Behemota a 1 figurka
zplonce Faer



1 figurka doupěte
nekromanta
a 4 figurky věží



1 figurka Adraghora
a 12 figurek přísluhovačů
(4 od každého druhu přísluhovače)



1 kartónová figurka
Adraghora a 12 kartónových
figurek přísluhovačů
(4 od každého druhu přísluhovače,
s plastovými stojánky)



1 kartónová figurka hydry,
1 kartónová figurka
zplonce Faer, 1 kartónová
figurka Behemota
(s plastovými stojánky)

Rotundu můžete použít pouze ve scénářích, které jako startovní dílek využívají **kostel bez kněze**.

Rotunda představuje nové místo, kde si můžete odemknout pole na desce hrdiny a vykládat osobní destičky nebo se je učít.

PŘÍPRAVA HRY

Pokud chcete hrát s rotundou, umístěte doprostřed herní plochy namísto startovního dílku mapy s kostelem startovní dílek s rotundou. Startovní dílek s kostelem vraťte do krabice.

NÁVŠTĚVA ROTUNDY/ VZNEŠENÉHO

Rotunda se nachází uprostřed startovního dílku mapy. Stejně jako je tomu u kostela, hrdinové v rotundě začínají, a pokud jsou zabiti, ožívují se v ní.

Vznešený se nachází na pravém dolním poli startovního dílku mapy.



Pokud je váš hrdina v rotundě (uprostřed dílku) nebo na poli se Vznešeným (vpravo dole), můžete v rámci volné akce provést jednu či všechny následující možnosti, každou kolikrát chcete:

- ♦ za 1 zlatý si vyléčit 6 zranění;
- ♦ za 1 zlatý si koupit léčivý lektvar;
- ♦ odemknout libovolný počet polí pro osobní destičky a vybavení, jako byste byli v obchodní lokaci;
- ♦ vykládat osobní destičky, nakupovat vybavení z osobních destiček a učit se schopnosti, jako byste byli v obchodní lokaci.

Poznámka: Předměty odebrané z polí pro osobní destičky na desce hrdiny nemůžete prodat. Musíte je umístit do jednoho ze svých vaků nebo je z desky hrdiny odebrat, aniž za ně získáte jejich prodejní cenu. Předměty můžete prodávat pouze v obchodních lokacích.

Pokud některé pravidlo odkazuje na kostel (např. jeden z útoků Farrugy, útok Mirrezila atd.), vyřešte ho namísto kostela v rotundě (uprostřed dílku).



FIXNÍ DÍLKY MAPY

Rozšíření přináší 15 nových fixních dílků, 3 v každé kapitole. S výjimkou scénáře „Nezkrotná divočina“ a sad scénářů „Hrůzyplné stezky“ a „Vzestup zapomnění“ s těmito novými dílky můžete hrát ve kterémkoli scénáři, i když je jeho příprava nevyžaduje.

PŘÍPRAVA HRY

Během přípravy scénáře si **musíte zvolit**, které fixní dílky chcete ve hře použít: buď ty ze základní hry, nebo ty z rozšíření . Nemůžete tedy obě skupiny fixních dílků kombinovat. Nepoužité fixní dílky vraťte do krabice. Pak pokračujte v přípravě hry jako obvykle.

Při sólové hře používejte v každé kapitole jen dva fixní dílky, viz ilustrace vpravo. Také je poznáte podle symbolu jednoho hráče ve spodní části dílku (nad symbolem fixního dílku).



Symbol jednoho hráče



SPECIÁLNÍ PRAVIDLA


DRAHOKAMY JAKO KOŘIST

Pokud je na poli s monstrem zobrazen drahokam, vezměte si ho jako součást kořisti za porážení monstra.

NOVÝ DRUH ELEMENTÁLA

Setkat se můžete také s novým druhem elementála, viz část **Posedlí elementálové**, str. 21.



V rozšíření  se nachází 12 nových obecných dílků mapy, tzv. posedlé dílky. Na každou z kapitol II, III a IV připadají 4 posedlé dílky.

PŘÍPRAVA HRY

Při hře s posedlými dílky tyto dílky přimíchejte k ostatním obecným dílkům mapy pro kapitoly II, III a IV a až poté pro každou kapitolu vytvořte sloupeček podle tabulky Příprava mapy vybraného scénáře (zvyšuje se počet dílků, z nichž budete náhodně vybírat).

Karty přísluhovačů rozřídte do hromádek podle typu a položte je lícem vzhůru poblíž. Všechny karty přísluhovačů, na kterých je vyobrazený stejný přísluhovač, jsou identické. Vedle karet přísluhovačů položte kartu odměn stranou s odměnami přísluhovačů vzhůru.



Karty přísluhovačů

Karta odměny

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

PŘISLUHOVAČI MÍSTO MONSTER

Na poli může místo monstra být některý z přísluhovačů: létající lebka, hnilobný řezník nebo nemrtvý šlechtic.



Létající lebka Hnilobný řezník Nemrtvý šlechtic

Postupujte podle běžných pravidel boje s monstrem. Na kartě přísluhovače najdete jeho vitalitu, zranění, která způsobuje, a případné speciální bojové efekty.

Pokud přísluhovače porazíte a vaše reputace spadá do rozmezí určeného podmínkou získání odměny, kromě kořisti vyobrazené na poli si vezměte odpovídající odměnu zobrazenou na kartě odměn přísluhovačů nebo na zadní straně karty přísluhovače.

Kartu přísluhovače si můžete nechat jako trofej jako obvykle, s výjimkou situace, kdy je daná karta poslední kartou v hromádce daného typu přísluhovače. V takovém případě po skončení boje s přísluhovačem vraťte jeho kartu zpátky k ostatním kartám přísluhovačů. Pokud plníte úkol vyžadující odhození trofeje, můžete podle následujících pravidel místo karty monstra odhodit kartu přísluhovače:

- ♦ Létající lebku místo monstra úrovně 1
- ♦ Hnilobného řezníka místo monstra úrovně 2
- ♦ Nemrtvého šlechtice místo monstra úrovně 3

Poznámka: Pokud hrajete za Taesiri, můžete po porážce přísluhovače umístit svůj žeton hrdiny na schopnost Kniha moci.

DRAHOKAMY JAKO KOŘIST

Pokud je na poli s monstrem nebo přísluhovačem zobrazen drahokam, vezměte si ho jako součást kořisti za porážení monstra nebo přísluhovače.




Posedlá esence Symbol přísluhovače

POSEDLÁ ESENCE JAKO KOŘIST

Pokud je na poli s monstrem nebo přísluhovačem zobrazena posedlá esence, vezměte si ji jako součást kořisti za porážení monstra nebo přísluhovače.

NOVÁ HRDINKA: ELTREA

Eltrea funguje stejně jako ostatní hrdinové, s výjimkou dodatečných pravidel, která jsou popsána níže.

Důležité: Pokud hrajete za Eltreu, všichni ostatní hráči si musí do svých sloupečků přidat dodatečné osobní destičky z rozšíření . Efekty těchto osobních destiček jsou popsány na straně 13.

PŘÍPRAVA HRY

Desku hrdiny připravte jako obvykle a komponenty fámulů umístěte následovně:

1. Desku fámula umístěte vedle desky hrdiny.
2. Balíček všech 5 karet fámulů položte na vyhrazené pole na desce fámula. Balíček vytvoříte tak, že si vyberete jedno ze dvou zaměření fámula (List, nebo Měsíc), se kterým budete hrát (viz část Fámulové na



List



Měsíc

straně 8), a otočíte všechny karty fámulů stranou se symbolem odpovídajícího zaměření vzhůru. Pak je seřaďte podle ilustrace na desce fámula (Bludička bude nahoře):

- ♦ Bludička,
- ♦ Přízračný jestřáb,
- ♦ Astrální vlk / Zlovlk,
- ♦ Zuřivý ent / Mohutný ent,
- ♦ Královna dryád / Dryáda chaosu.



Pořadí a zaměření fámulů

3. Kartónovou figurku bludičky položte na její kartu fámula.
4. Všechny zbývající kartónové figurky fámulů umístěte vedle desky fámula.
5. Žetony ran položte vedle desky fámula.

FÁMULOVÉ

Ve hře je 5 fámulů, magických pomocníků, z nichž každému přísluší jedna karta fámula. Během fáze přípravy si zvolíte zaměření fámulů (List, nebo Měsíc), a to ovlivní, kterou stranu karty fámula budete používat a jaké vlastnosti budou vaši fámulové mít.

Během tahu můžete svým fámulem pohybovat po mapě, přivolat ho k sobě nebo si vyvolat jiného fámula. Také prostřednictvím jedné ze svých schopností Příkazu můžete používat schopnosti fámulů. Pohyb, přivolávání, vyvolávání a používání schopností fámula můžete provádět **v libovolném pořadí**, a to i během akce obchod. Mezi jednotlivými akcemi fámula můžete také provádět jakékoli akce hrdiny a naopak.

Abyste mohli fámulem pohybovat, přivolat ho nebo si vyvolat jiného, musíte na příslušné políčko na desce fámula umístit jeden z žetonů hrdiny. Poté si vyberte jednu z jeho možností (vyvolání, nebo přivolání / pohyb, nebo přivolání). Dané pole už znovu nebudete moct použít, dokud na začátku dalšího kola nedojde k odstranění žetonu hrdiny. Pokud žeton hrdiny umísťujete na vrchní pole, musíte za provedení efektu zaplatit 2 zlaté.



Symbol zaměření



POHYB FÁMULA

Na začátku hry a při vyvolání fámula na jeho kartu postavte odpovídající figurku. Dokud figurka stojí na kartě fámula, znamená to, že se fámulus nachází na stejném poli a ve stejné lokaci jako Eltre a pohybuje se spolu s ní. Za tento pohyb nemusíte spotřebovat fámulovy body pohybu. Kdykoli během svého pohybu můžete figurku fámula umístit na pole, na kterém se nachází Eltre. Stejně tak kdykoli se váš fámulus i Eltre nacházejí na stejném poli, můžete figurku fámula postavit na jeho kartu.

Hodnota uvedená na symbolu pohybu na kartě fámula představuje počet bodů pohybu, které může fámulus během vašeho tahu spotřebovat. Pohyb fámula nesmíte přerušit jinou akcí hrdiny a poté v něm pokračovat. To znamená, že použití jakékoli akce hrdiny po zahájení pohybu fámula způsobí ztrátu všech nespotebovaných bodů pohybu. Na pohyb fámula nemůžete spotřebovávat Eltreiny body pohybu a na pohyb Eltre zase nesmíte využít body pohybu fámulů.

Pohyb fámula funguje podobně jako pohyb hrdiny. Abyste fámulem mohli pohnout z jednoho pole na libovolné sousední pole, musíte spotřebovat 1 fámulův bod pohybu. Pravidla pro speciální dílky se nemění.

Na rozdíl od hrdiny fámulus při vstupu na krajní pole mapy neodhaluje nové dílky.

Pohyb fámulů může vést přes pole, na kterém se nachází neporažené monstrum či libovolný počet hrdinů, nebo na něm může být zakončen.

Poznámka: Fámulové nemají zdraví, a nemají tak na ně žádný vliv schopnosti elementálů vody a ohně ani na ně nikdy nemohou zaútočit monstra.

PŘIVOLÁNÍ FÁMULA

Fámula si můžete přivolat **kdykoli mimo boj**. Figurku fámula postavte na příslušnou kartu fámula nebo na pole, na němž se nachází Eltre. Přivolání fámula nestojí žádné body pohybu.

Upozornění: Pokud k přivolání fámula použijete vrchní pole na desce fámula, musíte zaplatit 2 zlaté.

VYVOLÁNÍ FÁMULA

Fámula můžete vyvolat **kdykoli mimo boj**, jestliže je vaše současná reputace stejná nebo vyšší než hodnota reputace uvedená nad odpovídajícím fámulem na vaší desce fámula.

Poznámka: Na začátku hry je váš fámulus Bludička již vyvolán.

V jednu chvíli můžete mít aktivního **pouze jednoho fámula**.

Fámula vyvoláte následovně:

1. Za použití vrchního políčka na desce fámula nezapomeňte zaplatit 2 zlaté.
2. Umístěte jeden z žetonů hrdiny na vrchní pole na desce fámula.
3. Odstraňte z mapy nebo z karty fámula figurku vašeho momentálně aktivního fámula a umístěte ji vedle své desky fámula. O všechny nespotřebované body pohybu fámula přicházíte.
4. Najděte kartu fámula, kterého chcete vyvolat, a položte ji navrch balíčku karet fámulů na vaší desce fámula. Ujistěte se, že je otočená symbolem vámi zvoleného zaměření vzhůru.
5. Na kartu postavte odpovídající figurku fámula.

Vyvolaný fámulus je teď aktivní. Okamžitě s ním můžete pohybovat a používat jeho schopnosti.

Poznámka: Vyvolat můžete i fámula, jehož úroveň je nižší než úroveň vašeho momentálně aktivního fámula. Například pokud máte aktivního Přízračného jestřába, smíte znovu vyvolat Bludičku.

POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ FÁMULŮ

Schopnost fámula použijete tak, že využijete jednu ze svých osobních destiček Příkazu z desky hrdiny a zvolíte jednu ze dvou schopností svého aktivního fámula.

V pravém dolním rohu osobních destiček Příkazu je uvedena ikona schopnosti fámula a každou z nich můžete umístit pouze na takové pole pro osobní destičku na své desce hrdiny, na němž je vyobrazena shodná ikona. Proto v jednu chvíli nemůžete mít naučené více než dvě takové osobní destičky na své desce hrdiny.

Můžete si zvolit kteroukoli ze schopností svého fámula. To znamená, že během svého tahu můžete provést stejnou fámulovu schopnost víckrát. Každou schopnost fámula, kterou použijete ve fázi před útočným hodem hrdiny, můžete provést pouze jednou za útoku.

Příklad: *Eltrea má na své desce hrdiny naučené dvě osobní destičky příkazů, Příkaz I i Příkaz II. První příkaz může použít k nalezení pokladu úrovně 1 svým fámulem Bludičkou. Pak fámula může přesunout na jiné pole a pomocí druhého příkazu najít další poklad úrovně 1.*



Efekty všech schopností fámulů jsou vysvětleny na straně 11.

OSOBNÍ DESTIČKY ELTREY



ZÁŘÍCÍ RATOLEST POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny

Během **následujícího** útoku monstra v tomto boji odečtete od síly útoku monstra 2 nebo Eltrea utrpí 0 1 zranění méně v závislosti na hrdinově výsledné síle útoku.



OCHOČENÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Příprava boje, než se určí hráč-monstrum

Poté, co na poli s monstrem 1. úrovně provedete akci boj, se

můžete pokusit dané monstrum ochočit.

Hoďte si za hrdinu:

- ♦ Pokud hodíte 5 či méně, ochočení bylo neúspěšné a boji s monstrem 1. úrovně se nevyhnete. Pokračujte v boji podle obvyklého postupu.
- ♦ Jestliže je váš hod v rozmezí 6 a 10, s monstrem 1. úrovně nebojete. Váš hrdina utrpí 2 zranění, vezmete si 2 stříbrné karty a získáte kořist z pole. Dané pole je až do konce hry považováno za osvobozené. Položte na něj patřičný žeton (hrdiny, obchodu nebo 2 žetony interakce).
- ♦ Pokud hodíte 11 či více, s monstrem 1. úrovně nebojete. Získáte kořist z pole a 1 bod reputace. Dané pole je až do konce hry považováno za osvobozené. Položte na něj patřičný žeton (hrdiny, obchodu nebo 2 žetony interakce).

Pozor: Ve druhém a třetím případě s monstrem nebojujete, a neobdržíte tedy žádnou odměnu za jeho porážku.

Poznámka k režimu Společenstvo: Pokud úspěšně ochočíte monstrem úroveň 1, nezískáte dodatečnou odměnu uvedenou na kartě společenstva jako za porážení nepřátel v řadě.

Poznámka k sólové / kooperativní hře: Do stříbrné zásoby nepřidávejte stříbrné karty.



PŘÍKAZ I POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula.



STRÁŽCŮV PRSTEN POČÁTEČNÍ DESTIČKA, PRSTEN

Tuto destičku umístěte na příslušné pole na desce hrdiny. Postupujte podle běžných pravidel pro používání efektů vybavení.



2 CYKLÓN

Časování: Po útočném hodu monstra

Ušetřete monstrem 1 zásah. Pak znovu hoďte jednou či oběma kostkami monstra



2 DRUIDSKÁ HŮL

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny si navíc při následujícím útoku hrdiny v tomto boji přičtete k síle útoku hrdiny 2 body, nebo si vylečte 1 zranění.



4 ŽÍRAVÝ ŠÍP

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny navíc při následujícím útoku monstra v tomto boji od počtu zranění, která Eltrea utrpí, odečtete 1.



4 VOLÁNÍ

Časování: Mimo boj

Zvolte si jednu z následujících možností:

- ♦ teleportace do kostela,
- ♦ teleportace na libovolný portál na mapě.



6 PŘÍKAZ II

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula. Pokud daná schopnost vyžaduje hod za hrdinu, přičtete k jeho



výsledku 1. Pokud daná schopnost navíc také zahrnuje efekt čtyřlístku, efekty se sčítají.

6 SVĚTOBĚH

Časování: Mimo boj

Teleportujte se až o 2 pole. Schopnost Světoběh nelze použít k teleportaci na obchodní lokace a pole setkání.



9 USMĚRNĚNÍ

Časování: Mimo boj na poli s elementálem

Po konfrontaci elementála si vylečte 3 zranění.



9 VZÝVÁNÍ

Časování: Mimo boj

Vzývání můžete použít po odhození žetonu Gaaru. Na dálku konfrontujte libovolného elementála bez jakéhokoli žetonu interakce na jeho poli – Eltrea na daném poli nemusí stát. Svůj žeton interakce na pole položte jako obvykle.



12 PŘÍKAZ III

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula. Pokud daná schopnost vyžaduje hod za hrdinu, přičtete k jeho výsledku 2. Pokud daná schopnost navíc také zahrnuje efekt čtyřlístku, efekty se sčítají.



12 ELFSKÝ MEČ

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny si navíc při následujícím útoku hrdiny v tomto boji přičtete k síle útoku hrdiny 2 body, nebo si vylečte 1 zranění.



15 PROPOJENÍ

Časování: Mimo boj

Teleportujte se na pole, na kterém je váš fámulus.



15 VOSÍ ROJ

Časování: Útočný hod hrdiny

Při následujícím útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny snižte sílu útoku monstra o příslušný počet bodů.



18 ZEMĚTŘESENÍ

Časování: První rána

Ušetřete monstrem 2 zásahy. Při následujícím útoku monstra v tomto boji se síla útoku monstra sníží o 4. Také síla útoku hrdiny se při následujícím útoku hrdiny v tomto boji sníží o 4.



18 OCHRANA

Časování: Před útočným hodem monstra

V tomto kole boje Eltreia utrpí o 3 zranění méně.



Poznámka: Monstrum způsobuje méně zranění i v případě, že se jedná o monstrum s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31).

21 PRASTARÉ POUTO

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ Vylečte si 5 zranění.
- ♦ Teleportace na pole, na kterém se nachází fámulus.



21 MĚSÍČNÍ ČEPEL

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Odhozením zlaté karty můžete získat 1 žeton Gaaru.



25 PŘÍKAZ IV

Časování: Časování používané schopnosti fámula



Použijte jednu zvolenou schopnost fámula. Pokud daná schopnost vyžaduje hod za hrdinu, přičtete k jeho výsledku 2. Pokud daná schopnost navíc také zahrnuje efekt čtyřlístku, efekty se sčítají. Jestliže pomocí této schopnosti fámula ušetříte alespoň 1 zásah, ušetřete 1 dodatečný zásah.

30 MĚSÍČNÍ OHEŇ

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Eltreia zničí 1 žeton Gaaru nebo chaosu monstra (žeton odhoďte).



35 PŘEMĚNA

Časování: Mimo boj

Teleportujte se kamkoli na mapě kromě obchodních lokací a polí setkání.



40 HŮL OCHRANY

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Odhozením žetonu Gaaru si můžete vyléčit 3 body zdraví.



SCHOPNOSTI FÁMULŮ

V popisu každé schopnosti fámulů je uvedena lokalita. Aby fámulus mohl uplatnit efekt své schopnosti, musí se nacházet v odpovídající lokalitě. V případě, že figurka fámula stojí na kartě, nachází se samotný fámulus na stejném poli a ve stejné lokalitě jako Eltreia.

BLUDIČKA



Lokalita: Osvozené pole s pokladem úrovně 1

Časování: Mimo boj

Najděte poklad úrovně 1 (viz Pravidla hry, str. 23), tj. umístěte žeton hrdiny na dané pole a doberte si vrchní destičku pokladu z odpovídajícího sloupečku.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Po útočném hodě monstra Eltreia utrpí o 1 zranění méně.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Po jakémkoli hodě za hrdinu Výsledek hodu Eltreiy se zvyšuje o 1.

PŘÍZRAČNÝ JESTŘÁB



Lokalita: Osvozené pole s pokladem

Časování: mimo boj

Najděte poklad (viz Pravidla hry, strana 23), tj. položte na pole žeton hrdiny a vezměte si vrchní destičku s pokladem z odpovídajícího sloupečku.

Poznámka k žetonu hřbitova: Tuto schopnost fámula můžete použít i k získání kořisti z žetonu hřbitova (viz **Knihy scénářů**, str. 2). Pokud tak učiníte, zároveň utrpíte případná zranění vyobrazená na žetonu hřbitova.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Po jakémkoli hodě za hrdinu

Výsledek hodu Eltreiy se zvyšuje o 2.



Lokalita: Pole, na kterém je odpovídající elementál

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ **Před útočným hodem monstra:**

Schopnost elementála vzduchu ovlivňuje všechny hody hráče-monstra, takže při každém hodě hráče-monstra v tomto boji, kdy na kostkách padnou různé hodnoty, otočte kostku s nejvyšší hozenou hodnotou na opačnou stranu. Na hráče-hrdinu Síla vzduchu nemá vliv.

- ♦ **Příprava boje:** Schopnost elementála země ovlivňuje všechny hody hráče-hrdiny, takže si v tomto boji ke všem hodům za hrdinu přičtete 2. Na hráče-monstrum síla země vliv nemá.

ASTRÁLNÍ VLK / ZLOVLK



Lokalita: Pole s neporaženým monstrem

Časování: Mimo boj

Podle zaměření fámula:

- ♦ Umístěte žeton rány symbolem zaječí packy a zranění vzhůru až na dvě různá pole, na která vlk v tomto tahu vstoupí.
- ♦ Umístěte žeton rány symbolem zásahu a zaječí packy vzhůru až na dvě různá pole, na která vlk v tomto tahu vstoupí.



Poznámky:

Počet žetonů ran je omezen. Pokud jsou na mapě umístěny všechny žetony rány, nemůžete tuto fámulovu schopnost použít.

Na každé pole je možné umístit pouze **jeden** žeton rány.

Na pole s monstrem a žetonem rány může vstoupit (a bojovat) kterýkoli hrdina. Pouze Eltreia však může efekt žetonu rány spustit okamžitě po přípravě boje:

- ♦ Při **prvním** útoku monstra v tomto boji se síla útoku monstra sníží o 2 a Eltreia utrpí o 1 zranění méně.
- ♦ Ušetříte monstrem 1 zásah. Při **prvním** útoku monstra v tomto boji se síla útoku monstra sníží o 2.



Pokud monstrem porazíte, odstraňte žeton rány z mapy a položte ho vedle desky fámula. Ve všech ostatních případech nechte žetony ran na mapě (i tehdy, když vyvoláte jiného fámula).

Pokud na poli s monstrem a s žetonem rány **jiný** hrdina provede akci boj, odeberte žeton rány z mapy bez vyhodnocování jeho efektu a položte ho vedle desky fámula.

Poznámka k režimu Společenstvo: Ostatní hráči mohou efekt žetonu rány spustit i v případě, že se Eltreia boje neúčastní.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: První rána

Proveďte útok fámula obvyklým hodem za hrdinu. Při **následujícím** útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny snižte sílu útoku monstra.

Poznámka: Během jedné fáze První rány můžete použít buď První ránu hrdiny, nebo První ránu fámula, nikdy obě.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny ušetříte dodatečný počet zásahů, jak je vyobrazeno na destičce.

ZUŘIVÝ ENT / MOHUTNÝ ENT



Lokalita: Pole naleziště bez Eltreina žetonu interakce

Časování: Mimo boj

Ent provede standardní akci těžba, ale namísto suroviny získáte drahokam odpovídající destičce suroviny, kterou jste otočili. Pokud je to euthium, můžete si vybrat libovolný drahokam kromě diamantu a démonického kamene. Jestliže na destičce suroviny není vyobrazen žádný drahokam, odhoďte ji na odpovídající odhazovací hromádku – nezískáváte žádný drahokam.

Kdykoli **ent** provede akci těžba, umístěte na jeho kartu fámula žeton interakce. Jakmile vyvoláte jiného fámula, všechny žetony interakce z karty enta odeberte.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Kdykoliv

Žetony interakce na kartě enta můžete kdykoliv utratit za jeden z následujících efektů:

- ♦ Za 1 žeton interakce Eltreia získá 1 bod pohybu a vyléčí si 1 zranění. Pokud efekt použijete v boji, vezměte si žeton pohybu, abyste na získaný bod nezapomněli. Pokud Eltreia v boji zemře, o tento bod pohybu přijdete.
- ♦ Za 3 žetony interakce Eltreia ušetří 2 zásahy a vyléčí si 4 zranění. Pokud efekt použijete mimo boj, zásahy neudělujete.

Poznámka: Pokud použijete osobní destičku Příkazu se symbolem čtyřlístku, jeho efekt bude platit na váš **následující** hod za hrdinu.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Žetony interakce na kartě enta můžete utratit za jeden z následujících efektů:

- ♦ Za 2 žetony interakce ušetříte 1 dodatečný zásah a vyléčíte si 2 zranění.
- ♦ Za 3 žetony interakce ušetříte 3 dodatečné zásahy a vyléčíte si 2 zranění.

KRÁLOVNA DRYÁD / DRYÁDA CHAOSU



Lokalita: Pole s neporaženým monstrem

Časování: Mimo boj

Tento efekt smíte uplatnit jen po využití 2 osobních destiček Příkazu.

Vyberte si libovolné neosvobozené pole s monstrem libovolné úrovně (kromě elitního) a položte na něj patřičný žeton (tj. žeton hrdiny, obchodu nebo 2 žetony interakce). Vezměte si kořist z pole. Pole je po zbytek hry považováno za osvobozené.

Poznámky:

Pokud se na osvobozeném poli nachází poklad, doberte si odpovídající destičku pokladu.

Pokud je osvobozené pole uvedeno na kartě setkání Správce, položte na ni svůj žeton hrdiny.

Je-li osvobozené pole zároveň polem naleziště, destičku suroviny si neberte. Na poli musíte provést akci těžba jako obvykle.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Ušetřete dodatečné zásahy podle výsledné síly útoku hrdiny, jak je vyobrazeno na destičce.



Lokalita: Stejná jako Eltreina lokalita


Časování: První rána

Proveďte útok fámula obvyklým hodem za hrdinu. Při **prvním** útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny odečtete odpovídající počet bodů od síly útoku monstra.


Poznámka: Během jedné fáze První rány můžete použít buď První ránu hrdiny, nebo První ránu fámula, nikdy obě.

OSOBNÍ DESTIČKY

|PERMANENTNÍ| --

Kdykoli je Eltreia ve hře, všichni ostatní hráči si do svých sloupečků musejí přidat odpovídající osobní destičky z rozšíření  (6 osobních destiček na hrdinu, včetně 2 počátečních destiček).

S těmito novými osobními destičkami můžete hrát i tehdy, když Eltreia ve hře není. V takovém případě si tyto dodatečné osobní destičky musejí do svých sloupečků přidat **všichni** hráči.

Poznámka: Počáteční osobní destičky z rozšíření  jsou na rubové straně označeny symbolem nelitostné lebky s korunou.



Nelitostná lebka s korunou

PŘÍPRAVA HRÝ

Pokud hrajete za jiného hrdinu než Taesiri, vyberte pro svého hrdinu jednu ze 2 nových počátečních destiček a přidejte si ji k počátečním destičkám ze základní hry. Tyto destičky umístěte na příslušná pole pro osobní destičky na desce hrdiny.

DRAL, MAELDUR

Pokud hrajete za Drala nebo Maeldura a zvolíte si zbraň z nových počátečních destiček, umístěte jednu ze svých zbraní na příslušné pole pro osobní destičku na desce hrdiny a tu druhou do jednoho ze svých vaků. Můžete ji prodat v obchodní lokaci nebo ji použít ke splnění úkolu jako obvykle.

SKOLDUR

Pokud hrajete za Skoldura a zvolíte si štít z nových počátečních destiček, umístěte si jeden ze svých štítů na příslušné pole pro osobní destičku na desce hrdiny a ten druhý do jednoho ze svých vaků. Tento štít pak můžete prodat v obchodní lokaci nebo ho použít ke splnění úkolu jako obvykle.

TAESIRI

Pokud hrajete za Taesiri, jednou z vašich počátečních destiček vždy bude zbraň Temné ostří. Vyberte si 2 další počáteční destičky ze základní hry a nových osobních destiček. Zbylé destičky vraťte do krabice. Své 3 počáteční destičky (zbraň Temné ostří a 2 zvolené destičky) si umístěte na příslušná pole pro osobní destičky na desce hrdiny.

DESTIČKY SCHOPNOSTÍ S POLÍČKY NA DRAHOKAMY

Některé z nových destiček **schopností** na sobě mají políčka na drahokamy. Používají se podobně jako políčka na drahokamy na destičkách vybavení s výjimkou následujících změn:

- ◆ Během učení v libovolné obchodní lokaci drahokam můžete z destičky schopnosti odebrat, pokud je drahokam **aktivní** stranou (tj. stranou s efektem) vzhůru. Pak drahokamy můžete prodat nebo je umístit na příslušná pole na desce hrdiny jako obvykle.
- ◆ Pokud schopnost z jakéhokoli důvodu odeberete z desky hrdiny, postupujte následovně:
 - Pokud je drahokam aktivní stranou nahoru, odeberte ho z destičky schopnosti a umístěte ho na příslušné pole na desce hrdiny.
 - Pokud je drahokam neaktivní stranou nahoru, odeberte ho z destičky schopnosti a vraťte ho do zásoby.

Poznámka: Na některá políčka můžete umístit jakýkoli typ drahokamu (viz str. 34), nesmí to však být diamant ani démonický kámen.



DESTIČKY ZBRŮJÍ A AMULETŮ

Kromě zbraní, štítů a schopností jsou mezi osobními destičkami Drala, Keleie a Maeldura také zbroje a amulety. Tyto destičky se řídí stejnými pravidly jako ostatní zbroje a amulety ve hře.

ÁEL



POŽEHNÁNÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Permanentní efekt

Dokud máte Požehnání naučené, přičtete si k maximální hodnotě zdraví 1 (viz Pravidla hry, str. 28).



MODLITBA POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Vyberte si jednu z následujících možností:

- Po jakémkoli hodu za hrdinu: Přičtete si k hodu 1.
- Kdykoli během boje: Zvyšte hodnotu kostky naděje o 2.



OBĚTINA

Časování: Mimo boj

Za 4 zlaté získáte 2 body reputace a vylečte si 5 zranění.



RUNOVÝ KÁMEN

Vyberte si jednu z následujících možností:

- Mimo boj: Teleportace na libovolnou obchodní lokaci na mapě.
- Kdykoli: Vezměte si 1 žeton Gaaru ze zásoby.



MILODAR

Odhoďte drahokam a vyberte si jednu z následujících možností:

- Mimo boj: Vylečte si 8 zranění a získajte 1 bod pohybu.
- Fáze léčení hrdiny: Vylečte si 3 zranění a získajte 1 bod pohybu.



Poznámka: Pokud schopnost použijete ve fázi léčení hrdiny, vezměte si žeton pohybu jako připomínku, že jste získali bod pohybu.



DRTIČ DRAHOKAMŮ

Časování: První rána

Abyste efekt Drtič drahokamů mohli použít, musíte odhodit drahokam.

Při následujícím útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny odečtete odpovídající počet bodů od síly útoku monstra.



DRAL



REZAVÝ SEKÁČEK POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



PRVNÍ POMOC POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Mimo boj

Vylečte si 1 zranění.



LOVECKÉ BOTY ZBROJ

Tuto destičku umístěte na příslušné pole na desce hrdiny. Postupujte podle běžných pravidel pro používání efektů vybavení.



Poznámka: Lovecké boty nejsou součástí žádné sady zbroje.



RUKAVICE GLADIÁTORA ZBROJ

Tuto destičku umístěte na příslušné místo na desce hrdiny. Postupujte podle běžných pravidel pro používání efektů vybavení.



Poznámka: Rukavice gladiátora nejsou součástí žádné sady zbroje.



PARÍROVÁNÍ

Časování: Po útočném hodu monstra

Odečtete 2 body od síly útoku monstra. Kromě toho utrpíte o 1 zranění méně.



PAŠERÁK

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z následujících možností:

- Odhoďte libovolnou surovinu a získajte za ni 5 zlatých.
- Odhoďte libovolný předmět a získajte za něj 2 zlaté



KELEIA



ŠTĚSTĚNA POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Vyberte si jednu z následujících možností

- Po jakémkoli hodu za hrdinu: Přičtete si k hodu 1.
- Během akce těžba: Namísto 1 vrchní destičky si z odpovídajícího sloupečku surovin doberte vrchní 3 destičky. Jednu si ponechte a zbylé dvě odhoďte na příslušnou odhazovací hromádku.





LOVKYNĚ MONSTER POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Odhodte trofej, přičtete si 2 k síle útoku hrdiny a ušetříte 1 dodatečný zásah.



HVĚZDICE

Časování: První rána

Při prvním útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny odečtete odpovídající počet bodů od síly útoku monstra.



ČLENKA CECHU

Časování: Permanentní efekt

Kdykoli použijete schopnosti Kapsářka, Zlodějka nebo Mistryně zlodějů (s jakýmkoli výsledkem), umístěte na destičku Členka cechu žeton hrdiny. Tyto žetony hrdiny můžete utratit za jeden z následujících efektů:



- ♦ **Mimo boj:** Spotřebujete 2 žetony hrdiny a ukradněte (tj. vezměte si zadarmo) libovolný počet předmětů z jedné nabídky dle vašeho výběru za celkovou nákupní cenu 2 zlaté či menší.
- ♦ **Mimo boj:** Spotřebujete 4 žetony hrdiny a ukradněte (tj. vezměte si zadarmo) libovolný počet předmětů z jedné nabídky dle vašeho výběru za celkovou nákupní cenu 5 zlaté či menší.

Poznámky:

Pokud je celková nákupní cena ukradených předmětů menší než maximální cena povolená efektem, rozdíl se nekompenzuje.

Ukrást můžete pouze předměty z nabídky, která odpovídá již odhalené obchodní lokaci na mapě.

Příklad: Pokud na mapě nejsou odhaleny žádné lokace alchymistů (ať už osvobozené, či nikoli), nemůžete ukradnout nic z nabídky alchymisty.

Při kradení předmětů můžete efekty destičky Členka cechu kombinovat s libovolným počtem krádeží (viz str. 24) a žetony odznaku (viz Příloha, str. 24).



BYLINKÁŘKA

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ **Po jakémkoli hodě za hrdinu:** Přičtete si k hodě 2.
- ♦ **Mimo boj:** Vylečte si 5 zranění.



SIREIN AMULET AMULET

Tuto destičku umístěte na příslušné pole na desce hrdiny. Postupujte podle běžných pravidel pro používání efektů vybavení.



MAELDUR



KŘIŠTÁLOVÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny

Při následujícím útoku hrdiny v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny přičtete odpovídající počet bodů k síle útoku hrdiny.



TELEKINEZE POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ **Mimo boj:** Najděte poklad (viz Pravidla hry, str. 23) na jednom sousedním osvobozeném poli s pokladem. Na pole položte žeton hrdiny jako obvykle.
- ♦ **Po útočném hodu monstra:** Odečtete 2 od síly útoku monstra.



Poznámka k žetonu hřbitova: Telekinezi můžete použít i k získání kořisti z žetonu hřbitova (viz **Knihy scénářů**, str. 2). Pokud tak učiníte, zároveň utrpíte případná zranění vyobrazená na žetonu hřbitova.



UČENCŮV AMULET AMULET

Tuto destičku umístěte na příslušné pole na desce hrdiny. Postupujte podle běžných pravidel pro vybavení.



Časování: Mimo boj (kdykoli)

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ Můžete si odemknout libovolný počet polí pro osobní destičky a vybavení jako obvykle, včetně zaplacení potřebné ceny (buďto příslušné esence, nebo počtu zlatých).
- ♦ Můžete vyložit osobní destičky podle běžných pravidel.
- ♦ Můžete se naučit jednu schopnost jako obvykle, včetně zaplacení ceny za učení, umístění schopnosti na desku hrdiny a odebrání jiné osobní destičky, pokud je to potřeba, stejně jako v obchodní lokaci.

V žádném z výše uvedených případů nemusíte provádět akci obchod.



TRANSMUTACE

Časování: Mimo boj

Kdykoli můžete jeden drahokam vyměnit za jiný podle následujících pravidel:

- ♦ onyx za ametyst a naopak,
- ♦ ametyst za rubín a naopak,
- ♦ rubín za safír a naopak,
- ♦ safír za opál a naopak,
- ♦ opál za smaragd a naopak,
- ♦ smaragd za onyx a naopak.



Poznámka: Transmutaci nelze použít k výměnám diamantů a démonických kamenů za jiné drahokamy.

8 VZPLANUTÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny ušetříte dodatečný počet zásahů, jak je vyobrazeno na destičce.



8 SFÉRA NICOTY

Časování: Mimo boj

Odhoďte jakýkoli žeton Gaaru nebo jakýkoli drahokam a teleportujte se na libovolné pole, na kterém se nachází elementál. Navíc obdržíte 1 bod pohybu.



SKOLDUR



GUMRANŮV ŠTÍT POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hodu monstra

Síla útoku monstra se sníží o 3. Při následujícím útoku hrdiny v tomto boji se sníží také jeho síla útoku, a to o 1.



Bezprostředně po použití štítu můžete odhodit stříbrnou kartu a k následující síle útoku hrdiny přičíst 2.



ODKAZ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po jakémkoli hodu za hrdinu

Přičtete si k hodu 1.



3 RAKLOROVA VÝHEŇ

Časování: Mimo boj

Odhoďte jakýkoli drahokam a vezměte si 2 zlaté, žeton Dwurtu a stříbrnou kartu.



Poznámka k sólové / kooperativní hře: Do stříbrné zásoby nepřidávejte stříbrné karty.

3 ŠTÍT S BODCI

Časování: Po útočném hodu monstra

Ušetříte monstra 1 zásah. Síla útoku monstra se sníží o 2. Při následujícím útoku hrdiny v tomto boji se sníží také jeho síla útoku, a to o 2.



Bezprostředně po použití štítu můžete odhodit stříbrnou kartu a k následující síle útoku hrdiny přičíst 2.

8 ŽELEZNÁ VÝDRŽ

Časování: Mimo boj

Obdržíte 1 bod pohybu.



8 PAŠERÁK

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ Odhoďte libovolnou surovinu a získajte za ni 5 zlatých.
- ♦ Odhoďte libovolný předmět a získajte za něj 2 zlaté.



TAESIRI



LEDOVÝ ŠTÍT POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hodu monstra

Taesiri utrpí o 2 zranění méně. Při následujícím útoku hrdiny v tomto boji navíc od síly útoku hrdiny odečtete 3.



OSLEPENÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Před útočným hodem monstra

Hráč-monstrum může v tomto kole boje používat jen jednu kostku.



3 TEMNÁ MAGIE

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Odhoďte žeton Gaaru a přičtete si ke své síle útoku 3. Navíc ušetříte 1 zásah.



3 DRAHOKAMY ZLA

Časování: Mimo boj / kdykoli během boje

Odhoďte jakýkoli drahokam, vezměte si žeton Gaaru a vylečte si 1 bod zdraví (i při použití mimo fázi léčení hrdiny). V tomto nebo následujícím útoku monstra v tomto boji navíc Taesiri utrpí o 1 zranění méně.



8 DÉMONOLOGIE

Časování: První rána

Odhoďte stříbrnou kartu a Taesiri při prvním útoku monstra v tomto boji utrpí o 2 zranění méně. Také v závislosti na své síle útoku ušetříte monstra daný počet zásahů.




8 DRAČÍ ŘEMDIH

Časování: Útočný hod hrdiny

Po hodu: Můžete odhodit stříbrnou kartu a k síle tohoto útoku hrdiny přičíst 3.



V rozšíření  se nachází 40 nových karet monster (2 od každého z 20 monster), 14 pro 1. a 2. úroveň a 12 pro 3. úroveň. Tyto nové karty můžete používat ve všech scénářích.

Všech 20 monster odpovídá monstrům v základní hře. Mají stejné názvy, ale odlišné ilustrace, zdroje uvedené v záhlaví karty pod názvem monstra, rozpětí útoku, speciální efekty v boji a odměny.



Příklad nového monstra

PŘÍPRAVA HRY

Zvolte si jednu ze dvou úrovní obtížnosti u nových karet monster.

- ♦ **Vysoká (++):** Nahraďte jednu ze dvou karet každého druhu monstra (u všech 3 úrovní).
- ♦ **Hrdinská (+++):** Nahraďte všechny 3 balíčky monster ze základní hry těmi z rozšíření.

Zbývající karty vraťte do krabice.

Poznámka: Běžná příprava hry, která zahrnuje monstra ze základní hry, se považuje za normální obtížnost.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

PLNĚNÍ ÚKOLŮ S NOVÝMI KARTAMI MONSTER

Všechny nové karty monster můžete používat k plnění úkolů jako obvykle. Pokud úkol vyžaduje konkrétní monstra, řiďte se **názvem** monstra, nikoli ilustrací.

Příklad: Úkol od Lovce splníte odhozením jednoho z vyobrazených monster.



SPECIÁLNÍ EFEKTY V BOJI



Monstrum se zahojí o vyobrazenou hodnotu.

Jakékoli zásahy uštědřené monstru ve fázi boje po **útočném hodu monstra** se započítají před tím, než se monstrum zahojí, tzn. že je možné monstrum zabít, než se zahojí. Například použitím Dralova Protiútoky, Keleina Zákeřného útoku nebo Skoldurova Štítu s bodci.



Při **následujícím** útoku hrdiny v tomto boji se počet zásahů uštědřených hrdinou sníží o 1.



Hráč-monstrum si vezme jeden žeton chaosu.

Stříbrná magie




Efekt spodního pole stříbrné karty lze provést odhozením pouze jedné stříbrné karty.

Poznámka k sólové hře / kooperativní hře / režimu Hrátky s ohněm / režimu Společenstvo: Kdykoli monstrum otočí stříbrnou kartu, současná sada je okamžitě dokončena. Postupujte následovně:

- ♦ Pokud monstrum provede 1 akci chaosu, další kartu neotáčejte a proveďte efekt spodního pole již otočené stříbrné karty.
- ♦ Pokud monstrum provede 2 nebo 3 akce chaosu, začněte vytvářet sadu 2 a 3 otočením nové karty. Pokud je to stříbrná karta, další kartu neotáčejte a proveďte efekt spodního pole této stříbrné karty.

Dva nové typy karet (Hnilobná moucha za stříbrnou a Hnilobný červ za zlatou kartu) přináší do boje nové možnosti. Tyto nové karty můžete používat ve všech scénářích.

PŘÍPRAVA HRY

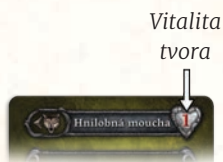
Ze stříbrných a zlatých karet ze základní hry i z rozšíření  si zvolte 3 typy stříbrných a 3 typy zlatých karet, které budete v daném scénáři používat. Od každého zvoleného typu musíte vždy mít 8 karet, tedy celkem 24 stříbrných a 24 zlatých karet. Můžete se rozhodnout hrát pouze s jedním z nových typů, takže například ve hře bude Hnilobná moucha, ale Hnilobný červ nikoli, nebo naopak.

Příklad: Ve hře jsou stříbrné karty *Prokletí*, *Posílení* a *Hnilobná moucha* a zlaté karty *Hojení*, *Hnilobný červ* a *Ovládnutí duše*.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

HRA S KARTAMI HNILOBNÁ MOUCHA A HNILOBNÝ ČERV

Obě karty, Hnilobná moucha i Hnilobný červ, mají v pravém rohu vyobrazený symbol vitality. Číslo v tomto symbolu udává tvorovu vitalitu.



Pokaždé, když zahrájete kartu Hnilobná moucha nebo Hnilobný červ, žeton chaosu místo vrácení do zásoby položíte na políčko na levé straně dané karty, čímž označíte, který efekt provedete (jako obvykle zahrájete příslušný počet stejných karet). Na stole si nechte jen kartu s žetonem chaosu, nehleďte na to, kolik karet zahrájete. Jakékoli další zahrané karty odhoďte na příslušnou odhazovací hromádku.

Příklad: Protože byly zahrány dvě karty Hnilobný červ, položte žeton chaosu na prostřední pole jedné z nich. Tuto kartu ponechte na stole a druhou kartu Hnilobný červ odhoďte.



Označený efekt platí, dokud tvor (moucha nebo červ) není poražen nebo dokud boj neskončí.

Pokud jsou během boje zahrány další karty stejného typu:

- Vsuňte jednu z nově zahranych karet pod stejnou kartu na stole tak, aby z nově zahrane karty byl vidět jen vršek (kde je uvedena tvorova vitalita). Tvorova vitalita se zvyšuje o číslo vyobrazené v symbolu vitality nově zahrane karty.
- Pokud je počet nově zahranych karet vyšší než počet karet v libovolné skupině stejných karet, která byla dříve zahrána v tomto souboji, přesuňte žeton chaosu

na stejné kartě na stole na pole odpovídajícího efektu (podle počtu nově zahranych karet).

- Odhoďte případné další nově zahrane karty.
- Všechny žetony zásahu položené na původní kartě na ní zůstávají.

Příklad: Hráč-monstrum v prvním kole boje zahráj 1 kartu Hnilobný červ. Vitalita hnilobného červa je 2 a žeton chaosu je umístěn na první pole, čímž je označen prováděný efekt.



Hráč-hrdina při svém útoku červovi ušetří 1 zásah a na kartu položí žeton zásahu.

Ve druhém kole boje se hráč-monstrum rozhodne zahrát další sadu 3 karet Hnilobný červ. Jednu z těchto karet umístí za kartu ležící na stole, čímž zvýší vitalitu červa o 2. Celková vitalita červa tak je 3 (už mu byl ušetřen 1 zásah). Žeton chaosu se přesune na třetí políčko, ve hře je teď tedy třetí efekt. Zbylé 2 karty se odhodí na příslušnou odhazovací hromádku.



ÚTOČENÍ NA KARTY HNILOBNÁ MOUCHA A HNILOBNÝ ČERV

Každé kolo boje se můžete rozhodnout zaútočit na Hnilobnou mouchu či Hnilobného červa namísto monstra, se kterým bojujete. Platí všechna běžná pravidla boje s výjimkou následujících:

- Neaplikuje se postih k hodu hrdiny.
- Po porážce tvora jsou případné zbývající zásahy ušetřeny monstru, takže o ně nepřicházíte.
- Na tvora nemají vliv jakékoli hojivé efekty zobrazené na kartách *Hojení*, *monstra* či *elitního monstra*.

Příklad: Áel namísto Vražedkyně zaútočí na Hnilobnou mouchu. Postih k hodu hrdiny se na sílu útoku Áel neaplikuje. Svým útokem ušetří 3 zásahy. Tvor je poražen jedním ze tří ušetřených zásahů, takže na kartu *Vražedkyně* umístíte žeton zásahu s hodnotou 2.



Je-li tvor poražen, odhoďte jeho kartu na příslušnou odhazovací hromádku a žeton chaosu vraťte do zásoby.

VYSVĚTLIVKY KARET HNILOBNÁ MOUCHA A HNILOBNÝ ČERV

HNILOBNÁ MOUCHA

Časování: Před útočným hodem monstra

První pole: Dokud moucha nebude poražena nebo dokud boj neskončí, síla útoku monstra se zvyšuje o 3.

Druhé pole: Dokud moucha nebude poražena nebo dokud boj neskončí, síla útoku monstra se zvyšuje o 4. Kromě toho si každé kolo doberte stříbrnou kartu.



HNILOBNÝ ČERV

Časování: Před útočným hodem monstra

První pole: Dokud červ nebude poražen nebo dokud boj neskončí, bude monstrum způsobovat 1 zranění navíc, a až do kroku A následující fáze útoku monstra v tomto boji od všech hodů za hrdinu odečtete 2.

Druhé pole: Dokud červ nebude poražen nebo dokud boj neskončí, bude monstrum způsobovat 2 zranění navíc. Až do průběhu kroku A následující fáze útoku monstra v tomto boji se výsledky všech hodů za hrdinu snižují o 3.

Třetí pole: Dokud červ nebude poražen nebo dokud boj neskončí, bude monstrum způsobovat 3 zranění navíc. Až do kroku A následující fáze útoku monstra v tomto boji od všech hodů za hrdinu odečtete 4.



TAJEMSTVÍ MAPY

[HERNÍ MODUL]

Tajemství mapy vnášejí do hry další zábavný prvek. Dávají význam malým objektům vyobrazeným na mapě, které dříve byly čistě dekorativní. Plnění úloh by však nemělo mít přednost před průběhem a cílem scénáře.

PŘÍPRAVA HRY

Vyberte si (náhodně, nebo záměrně) jednu z karet tajemství a položte ji lícem vzhůru poblíž.

Veźměte žetony objektů podle zvolené karty tajemství a stranou s ilustrací vzhůru je umístěte vedle ní. Pokud mezi těmito žetony jsou ptáci, vlci, medvědi nebo jeleni, každou z těchto skupin zamíchejte.

Poznámka: Žetony objektů pokládejte pouze na nově přiložené dílky mapy. Na dílky přiložené dříve ve hře žetony objektů nikdy nepokládejte.

Objekty jsou podrobněji popsány na straně 20.

PLNĚNÍ ÚLOH NA KARTÁCH TAJEMSTVÍ

Pokud se váš hrdina nachází na stejném poli jako žeton objektu a zároveň se na daném poli nenachází neporažené monstrum, v rámci volné akce se můžete pokusit splnit požadavky odpovídající úlohy popsané na kartě tajemství. Pokud požadavky úlohy splníte, veźměte si žeton objektu. Žeton objektu se považuje za předmět, a proto jej musíte přenášet v jednom ze svých vaků.

Poznámka: Některé úlohy způsobují negativní efekty, jako jsou zranění. Než se úlohu pokusíte splnit, veźměte tyto efekty na vědomí.

ZÍSKÁVÁNÍ ODMĚŇ Z KARET TAJEMSTVÍ

Pokud má váš hrdina u sebe žeton objektu a nachází se na lokalitě odpovídající kartě tajemství, v rámci volné akce můžete získat odměnu uvedenou na kartě tajemství. Žeton objektu položte vedle své desky hrdiny (kvůli závěrečnému vyhodnocení).



Příklad karty tajemství s odpovídajícími žetony objektů

Poznámka: Z žetonů objektů také můžete udělat sloupečky a položit je na vyznačená políčka na kartě tajemství. Nezapomeňte zamíchat každý sloupeček obsahující ptáky, vlky, medvědy nebo jeleny.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

UMÍSTOVÁNÍ NOVÝCH ŽETONŮ OBJEKTŮ


Kdykoli váš hrdina vstoupí na pole na okraji mapy a přiloží jeden nebo více nových dílků mapy, na každé pole nových dílků s vyobrazeným objektem položte žeton daného objektu stranou s ilustrací vzhůru. Ostatní hráči vám mohou s hledáním objektů pomoci, aby se celý proces usnadnil.

Políčko na žeton objektu



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Všichni hráči získají reputaci podle bodovací tabulky níže v závislosti na počtu různých úloh, které během hry splnili, tj. za různé žetony objektů položené vedle svých desek hrdiny.

Bodovací tabulka				
	1	2	3	4
	1	3	5	8

* Počet různých splněných úloh

Příklad: Vedle desky hrdiny máte 2 žetony objektů s ptákem, 1 žeton objektu s vlkem a 1 žeton objektu se zářícími lebkami. Také máte ve vaku 1 žeton objektu s červenou bludičkou. Získáte 5 bodů reputace, protože jste během hry splnili 3 různé úlohy. Červená bludička ve vaku se nepočítá.

POPISY ŽETONŮ OBJEKTŮ



PTÁK (LIBOVOLNÁ BARVA)

Požadavky úlohy: Ulovte ptáka.

Hod'te kostkami:

- Pokud hodíte 10 nebo víc, lov byl úspěšný. Vezměte si žeton objektu.
- Pokud hodíte 9 nebo méně, pták uletěl na sousední pole. Pták letí směrem určeným očíslovanými políčky na zadní straně žetonu objektu s ptákem. Vyberte směr s nejmenším číslem, ve kterém je přiložený dílek mapy. Umístěte žeton ptáka na příslušné sousední pole stranou s ilustrací vzhůru.
Příklad: Výsledná hodnota Dralova hodu je 7. Ve směru 1 není přiložen žádný dílek mapy, pták tedy uletí na sousední pole ve směru 2. Žeton objektu se přesune na dané pole otočený stranou s ilustrací nahoru.



Lokalita: Kupci



JELEN (LIBOVOLNÁ BARVA)

Požadavky úlohy: Ulovte jelena.

Hod'te kostkami:

- Pokud hodíte 8 nebo víc, lov byl úspěšný. Vezměte si žeton objektu.
- Pokud hodíte 7 nebo méně, jelen utekl na sousední pole. Jelen utíká směrem určeným očíslovanými poli na zadní straně žetonu objektu s jelenem. Vyberte si směr s nejmenším číslem, ve kterém je přiložený dílek mapy. Umístěte žeton jelena na příslušné sousední pole stranou s ilustrací vzhůru. Příklad viz část Pták výše.

Lokalita: Kupci



VLK

Požadavky úlohy: Zabijte vlka.

Zabití vlka je volná akce, neprovádějte akci boj. Postupujte následovně:

1. Otočte žeton s vlkem a utrpte uvedený počet zranění. Pokud hrdina na následky útoku vlka zemře, řiďte se pravidly smrti mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**). Vraťte žeton vlka na stejné pole stranou s ilustrací vzhůru. Jakýkoli hrdina (včetně vás) se může o splnění úlohy pokusit znovu.
 2. Proveďte běžnou první ránu a položte na kartu tajemství žetony zásahu v hodnotě uštědřených zásahů.
 3. Proveďte běžnou fázi útoku hrdiny a položte na kartu tajemství žetony zásahu v hodnotě uštědřených zásahů.
- Útok na vlka tím končí.

- Pokud jste uštědřili 3 či více zásahů, splnili jste požadavky úlohy a můžete si vzít žeton objektu.
- Pokud se vám nepodařilo uštědřit alespoň 3 zásahy, požadavky úlohy jste nesplnili. Vraťte žeton vlka na stejné pole stranou s ilustrací vzhůru. Jakýkoli hrdina (včetně vás) se může o splnění úlohy pokusit znovu.
- V obou případech z karty tajemství odeberte všechny žetony zásahu.

Lokalita: Věže drakobijců



MEDVĚD

Požadavky úlohy: Zabijte medvěda.

Zabití medvěda je volná akce, neprovádějte akci boj. Postupujte následovně:

1. Otočte žeton s medvědem a utrpte uvedený počet zranění. Pokud hrdina na následky útoku medvěda zemře, řiďte se pravidly smrti mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**). Vraťte žeton medvěda na stejné pole stranou s ilustrací vzhůru. Jakýkoli hrdina (včetně vás) se může o splnění úlohy pokusit znovu.
 2. Proveďte běžnou první ránu a položte na kartu tajemství žetony zásahu v hodnotě uštědřených zásahů.
 3. Proveďte běžnou fázi útoku hrdiny a položte na kartu tajemství žetony zásahu v hodnotě uštědřených zásahů.
- Útok na medvěda tím končí.

- Pokud jste uštědřili 4 či více zásahů, splnili jste požadavky úlohy a můžete si vzít žeton objektu.
- Pokud se vám nepodařilo uštědřit alespoň 4 zásahy, požadavky úlohy jste nesplnili. Vraťte žeton medvěda na stejné pole stranou s ilustrací vzhůru. Jakýkoli hrdina (včetně vás) se může o splnění úlohy pokusit znovu.
- V obou případech z karty tajemství odeberte všechny žetony zásahu.

Lokalita: Věže drakobijců



MODRÁ BLUDIČKA

Požadavky úlohy: Najděte modrou bludičku.

Vezměte si žeton objektu, utrpíte 1 zranění a teleportujte se až o 2 pole. Pokud by toto zranění způsobilo smrt hrdiny, nesmíte si žeton objektu vzít.

Lokalita: Alchymisté



ČERVENÁ BLUDIČKA

Požadavky úlohy: Najděte červenou bludičku.

Vezměte si žeton objektu, utrpíte 2 zranění a teleportujte se až o 3 pole. Pokud by tato zranění způsobila smrt hrdiny, nesmíte si žeton objektu vzít.

Lokalita: Alchymisté



STUDNA

Požadavky úlohy: Najděte magickou květinu.

Spotřebujte 1 bod pohybu (aniž byste se pohli) a vezměte si žeton objektu.

Lokalita: Alchymisté



PYTEL

Požadavky úlohy: Najděte pytel.

Vezměte si žeton objektu.

Lokalita: Kupci



ZÁŘÍCÍ LEBKY

Požadavky úlohy: Najděte zářící lebky.

Vezměte si žeton objektu.

Lokalita: Kostel



KRVAVÝ KÁMEN (JAKÝKOLI TVAR)


Požadavky úlohy: Najděte mapu k pokladu pod krvavým kamenem.

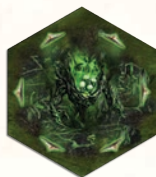
Vezměte si žeton objektu.

Lokalita: Poklad úrovně 1

Poznámka: Krvavé kameny vždy mají červenohnědou barvu. Kameny jiných barev nejsou krvavé kameny.

POSEDLÍ ELEMENTÁLOVÉ

Nový druh elementála, který do hry přináší nové možnosti. Vyskytuje se na posledních a fixních dílcích mapy .



PŘÍPRAVA HRY

Při hře s posedlými elementály položte poblíž kartu elementála, odpovídající žeton globálního efektu a žetony posedlé esence.



Karta posedlého elementála



Žeton posedlého globálního efektu



Žeton posedlé esence

Poznámky:

Pokud je pole pod vlivem elementála vzduchu i posedlého elementála, uplatněte nejdřív efekt elementála vzduchu.

Jestliže je pole ovlivněno elementálem země i posedlým elementálem, efekty se vzájemně vyruší.

Na monstrem (nebo elitní monstrem), které má imunitu, nemá posedlý elementál žádný vliv.

KONFRONTACE

První pole: Utrpíte 2 zranění. Pokud hrdina přežije, vezměte si 1 žeton posedlé esence.

Druhé pole: Utrpíte 3 zranění. Pokud hrdina přežije, vezměte si 2 zlaté a 1 žeton Gaaru.

Třetí pole: Utrpíte 1 zranění. Pokud hrdina přežije, doberte si poklad úrovně 2, 1 stříbrnou kartu a 1 žeton posedlé esence.



SCHOPNOST POSEDLÉHO ELEMENTÁLA



Pokud na poli ovlivněném posedlým elementálem dojde k jakémukoli hodu (ať už v rámci boje, nebo mimo boj), odečtete od výsledné hodnoty 2.

Pokud na poli ovlivněném posedlým elementálem probíhá boj, umístěte vedle karty monstra odpovídající žeton globálního efektu. Bude sloužit jako připomínka, abyste během boje tento efekt posedlého elementála uplatnili.



POSEDLÁ ESENCE


Časování: Kdykoli

Vyměňte 2 posedlé esence za 1 libovolnou esenci jiného druhu.

Poznámky:

V některých scénářích se posedlá esence může používat k dalším účelům.

Posedlou esenci můžete prodat za 2 zlaté jako obvykle.

V rozšíření  se vyskytují 4 nová setkání, po 1 v kapitolách I a II a 2 v kapitole III. S těmito novými setkáními můžete hrát ve kterémkoli scénáři, i když je jeho příprava nevyžaduje. Nová setkání zvyšují variabilitu hry.

PŘÍPRAVA HRY

Při hře s novými setkáními je přimíchejte k dílkům s lokacemi setkání pro kapitoly I, II a III a až poté pro každou kapitolu vytvořte sloupeček podle tabulky Příprava mapy vybraného scénáře (zvyšuje se počet dílků, z nichž budete náhodně vybírat).

Také do balíčku setkání přidejte odpovídající karty setkání seřazené podle typu.

BRNÍŘ – KAPITOLA I



Odměna – doplňující informace:
Doberte si 2 destičky odměn Brníře. Jednu si nechte a druhou odhodte. Také získáte reputaci, zlaté a/nebo libovolný drahokam kromě diamantu a démonického kamene, jak je vyobrazeno na kartě.

Pro splnění: Odhodte trofej monstra úrovně 1.

Poznámka: Namísto karty monstra úrovně 1 můžete odhodit kartu elitního monstra úrovně 1. Pokud to uděláte, odměna se zvyšuje o 1 bod reputace a 1 zlatý.



Pro splnění: Odhodte uvedený předmět (libovolnou esenci nebo libovolnou destičku suroviny hor) a libovolnou trofej.



Pro splnění: Odhodte libovolný počet trofejí libovolné úrovně, jejichž vitalita se v součtu rovná alespoň 5, nebo 6.

OKULTISTA – KAPITOLA II



Odměna – doplňující informace:
Doberte si 2 destičky odměn Okultisty. Jednu si nechte a druhou odhodte. Také získáte vyobrazený počet zlatých.

Pro splnění: Odhodte uvedený drahokam nebo vyobrazenou esenci.



Pro splnění: Odhodte uvedený drahokam nebo 2 žetony Gaaru.

DESTIČKY ODMĚN OKULTISTY – OČAROVANÉ PŘEDMĚTY



Očarované předměty se řídí stejnými pravidly jako ostatní předměty ve hře.



OČAROVANÝ SVITEK POSÍLENÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Postupujte podle pravidel popsanych v Příloze, str. 15.



OČAROVANÝ SVITEK TELEPORTACE

Časování: Mimo boj

Kromě provedení teleportace (viz **Pravidla hry, str. 13**) si vezměte 1 léčivý lektvar nebo 1 žeton Gaaru ze zásoby.

OČAROVANÝ LEKTVAR SÍLY

Časování: Před útočným hodem hrdiny



K síle útoku hrdiny přičtete 2 a ušetřete o zásah navíc.



Odečtete od síly útoku hrdiny uvedenou hodnotu a ušetřete uvedený počet zásahů navíc.

OČAROVANÝ NEROST

Časování: Mimo boj / fáze léčení hrdiny



Vylečte si uvedený počet zranění.



Vylečte si 4 zranění a k příštímu hodu za hrdinu si přičtete 3.

ŠAMAN – KAPITOLA III



Odměna – doplňující informace:
Získáte 1, 2, nebo 3 různé drahokamy kromě diamantu a démonického kamene. Také se vyléčíte o vyobrazený počet zranění a získáte uvedený počet bodů reputace a zlatých.

Pro splnění: Odhodte trofeje monstra úrovně 1 a úrovně 2.



Pro splnění: Odhodte libovolnou destičku suroviny jezer a vyobrazený předmět (libovolnou destičku suroviny, trofej monstra úrovně 1, nebo trofej monstra úrovně 2).



Pro splnění: Odhodte libovolnou destičku suroviny a vyobrazený předmět (trofej úrovně 1 či 2 nebo libovolnou trofej elitního monstra či monstra úrovně 2).

ŽIVELNÁ NICOTA – KAPITOLA III



Pro splnění: Odhodte trofej monstra úrovně 2 nebo libovolného elitního monstra.



Pro splnění: Odhodte libovolný počet trofejí libovolné úrovně, jejichž vitalita se v součtu rovná alespoň 8, 9, nebo 10.



Pro splnění: Odhodte vyobrazený předmět (libovolný amulet, či libovolný prsten).



POKLADY

[PERMANENTNÍ]

V rozšíření najdete 30 nových destiček pokladů, 10 v každé z úrovní 1, 2 a 3. Tyto nové poklady můžete používat ve všech scénářích. Zvyšují variabilitu hry a přidávají do ní nové možnosti pro hrdiny a hráče.

PŘÍPRAVA HRY

Přimíchejte nové destičky pokladů do odpovídajících sloupečků pokladů (v každém sloupečku se zvýší počet destiček).

PODROBNĚJŠÍ POPIS EFEKTŮ POKLADŮ

Kromě standardních pravidel a efektů nové destičky pokladů obsahují nové předměty a efekty, které jsou popsány níže.

SVITEK POŽEHNÁNÍ

Časování: Kdykoli během boje

Zvyšte hodnotu kostky naděje o vyobrazenou hodnotu.



SVITEK OSLABENÍ

Časování: Po útočném hoď monstra

Síla útoku monstra se sníží o vyobrazenou hodnotu. Kromě toho utrpíte o vyobrazený počet zranění méně.



SVITEK NEROVNOVÁHY

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ◆ **Po jakémkoli hoď za hrdinu:** Přičtete ke svému hoď uvedenou hodnotu. Při následujícím útoku monstra v tomto boji navíc od síly útoku monstra odečtete odpovídající počet bodů. **Poznámka:** Efekt čtyřlístku můžete uplatnit i mimo boj. Efekt zaječí packy se v tomto případě nebere v úvahu.
- ◆ **Po útočném hoď monstra:** Odečtete vyobrazenou hodnotu od síly útoku monstra. Při následujícím útoku hrdiny v tomto boji navíc přičtete odpovídající počet bodů k síle útoku hrdiny.



SVITEK TĚŽBY

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Akce: Těžba

Navíc obdržíte 1 bod pohybu, pokud je na destičce vyobrazený.



Poznámky:

Bod pohybu můžete spotřebovat kdykoli do konce tahu. Nemusíte ho tedy spotřebovat okamžitě po provedení akce těžba. Vezměte si žeton pohybu jako připomínku, že jste bod pohybu získali.

Svítek těžby můžete využít pouze k získání bodu pohybu.

SVITEK VYČAROVÁNÍ

Časování: Mimo boj

Získáte 1 libovolný drahokam kromě diamantu a démonického kamene.



KRÁDEŽ

Časování: Mimo boj

Můžete ukrást, tj. vzít si bez placení, libovolný počet předmětů z jedné nabídky dle vašeho výběru. Součet nákupních cen předmětů musí být menší nebo roven hodnotě vyobrazené na destičce.

Můžete použít víc krádeží zároveň. V takovém případě můžete ukradnout předměty z jedné nabídky dle vašeho výběru, jejichž nákupní ceny v součtu nepřevyšují celkovou hodnotu všech použitých krádeží.

Příklad: Pokud použijete 2 krádeže, jejichž sečtená hodnota je 4, můžete ukrást libovolný počet předmětů z jedné nabídky podle vašeho výběru, jejichž sečtené nákupní ceny jsou 4 zlaté nebo méně.

Prázdna místa v nabídce nedoplňujte novými destičkami, dokud v daném tahu neskončíte s kradením (a vyhodnocováním jeho efektů).

Poznámky:

Krádež se řídí pravidly pro svitky a lektvary (viz Příloha, str. 15).

Pokud je celková nákupní cena ukradených předmětů menší než maximální cena povolená efektem, rozdíl se nekompenzuje.

Ukrást můžete pouze předměty z nabídky, která odpovídá již odhalené obchodní lokaci na mapě.

Příklad: Pokud na mapě nejsou odhaleny žádné lokace alchymistů (ať už osvobozené, či nikoli), nemůžete ukradnout nic z nabídky alchymistů.

Při kradení předmětů můžete kombinovat efekty libovolného počtu krádeží s žetony odznaku (viz Příloha, str. 24) a volitelně také se schopností Keleie, Členka cechu (viz str. 15).

LAMPA S DŽINEM

Časování: Mimo boj

Hoďte kostkami: Podle výsledné hodnoty hodu získáte 3 zlaté, 1 bod reputace, nebo si vyléčíte 15 zranění.



AMULET ODŘÍKÁNÍ

Časování: Mimo boj

Utrpíte vyobrazené zranění a získáte 1 bod pohybu, nebo se můžete teleportovat až o 4 pole.



AMULET VLIVU

Amulet vlivu má dva efekty, které můžete použít nezávisle na sobě – výměna nabídky a léčení, nebo efekt čtyřlístku. Během vašeho tahu můžete jednou použít oba efekty:



- ♦ Pokud amulet použijete k výměně nabídky, umístěte jeden ze svých žetonů hrdiny na symbol výměny nabídky. Druhý efekt amuletu můžete použít později v tomto tahu. V takovém případě destičku využijte (natočte o 90° vpravo).
- ♦ Pokud už je destička využitá, ale nemáte na ní žeton hrdiny, stále můžete amulet použít k výměně nabídky – položte na ni žeton hrdiny.

Když se destička znovu aktivuje, žeton hrdiny z ní odeberte.



VÝMĚNA NABÍDKY

Časování: Během akce obchod

Zdarma vyměňte celou nabídku obchodní lokace, kde se nacházíte.



SÓLOVÁ A KOOPERATIVNÍ HRA

Tato část obsahuje pravidla nových režimů a modulů sólové a kooperativní hry přidáných v rozšíření . Speciální sólové a kooperativní sady scénářů (Hrůzoplňné stezky a Vzestup zapomnění) a hlavní cíle a úrovně výhry Společenstva najdete v *Knize scénářů* .



RITUÁLY FAER A PEGAS

|HERNÍ MODUL| -

Rituály Faer a Pegas přináší do hry porci zábavnosti navíc – přibývá nové místo k **léčení** a **získávání odměn** za malou oběť (Rituály Faer) a nový způsob **pohybu po mapě** (Pegas).



Příklad rituálního dílku mapy

- ◆ Za odhození stříbrné karty si vylečte 3 zranění.
- ◆ Za odhození zlaté karty si vylečte 10 zranění.
- ◆ Za odhození 2 stříbrných karet si vezměte vrchní destičku ze sloupečku s fialovými rituálními odměnami.
- ◆ Za odhození zlaté karty si vezměte vrchní destičku ze sloupečku s purpurovými rituálními odměnami.



PŘÍPRAVA HRY

1. Při hraní s tímto modulem připravte dílky mapy podle tabulky Příprava mapy. Pak přimíchejte rituální dílky mapy (jeden na kapitolu) k dílkům mapy vybraným k daným kapitolám (počet dílků mapy v kapitolách se zvýší).

Pokud se některá kapitola ve zvoleném scénáři nepoužívá, dílek mapy pro tuto kapitolu se nepoužije. **Příklad:** Ve scénáři *Revokace elementálů II* se nepoužívají dílky mapy z kapitol I a V, tudíž nepoužijete ani rituální dílky mapy kapitol I a V.

2. Destičky rituálních odměn rozřídte do sloupečků podle barvy zadní strany. Každý sloupeček zvlášť zamíchejte a položte ho lícem dolů poblíž.
3. Kartu rituálu položte lícem vzhůru poblíž.



Odměny
úrovně 1
(fialové)



Odměny
úrovně 2
(purpurové)



Karta rituálu

PEGAS

Kdykoli vstoupíte na pole s Pegasem, můžete jako volnou akci utratit 1 zlatý a nechat se Pegasem přenést na zvolené pole ve vzdálenosti až 4 pole od vaší stávající polohy. Na pole postavte svého hrdinu. Pegas funguje stejně, jako byste se na pole teleportovali, a platí pro něj stejná pravidla jako pro teleportaci.



Poznámka: Na rozdíl od gryfa můžete s Pegasem interagovat pouze tehdy, když se nacházíte na jeho poli. Pegas nezůstává na poli, kam vás přenesl.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

RITUÁLY FAER

Kdykoli vstoupíte na pole s rituálem Faer, můžete jako volnou akci obětovat (tj. odhodit) libovolný počet stříbrných nebo zlatých karet a vyléčit se nebo získat rituální odměny:

Pokud chcete mít z bojů s monstry realističtější zážitek, doporučujeme hrát podle pravidel Hrátek s ohněm. Hraní podle těchto pravidel je však obtížnější než při běžné sólové hře.

Setkání a stříbrné a zlaté karty se v herním režimu Hrátky s ohněm řídí pravidly sólové hry popsanými v **Pravidlech hry** počínaje **stranou 31**. Přípravu hry a pravidla boje sólové hry ze základní hry nahradte níže uvedenými pravidly.

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte obvyklým způsobem (viz **Pravidla hry, str. 5**) s následujícími výjimkami:

- Pro každou kapitolu použijte jen dva fixní dílky mapy. Poznáte je podle symbolu jednoho hráče ve spodní části dílku (nad symbolem fixního dílku).*
* nebo je najdete v prvním vydání Pravidel hry, strana 31.
- Bojovou kostku a dvě kostky jiného hráče (od teď označované jako kostky monstra) odložte stranou. Těmito kostkami budete v boji ovládat monstum.
- Karty ovládnutí vraťte do krabice. V herním režimu Hrátky s ohněm se nepoužívají.
- Zlaté karty Ovládnutí duše ze základního balíčku vyřadte a nahradte je kartami se symbolem jednoho hráče na lícové straně.
- Poblíž položte žetony hojení monstra.



Symbol jednoho hráče



Bojová kostka



Žetony hojení monstra

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

BOJ

Řiďte se běžnými pravidly boje popsanými v **Pravidlech hry** počínaje **stranou 16**, s výjimkou několika zde uvedených změn při dobírání stříbrných a zlatých karet a v krocích B a C fáze útoku monstra.

Hráče-monstrum (od teď označovaného pouze jako monstum) ovládá bojová kostka a kostky monstra.

PŘIDÁVÁNÍ STŘÍBRNÝCH A ZLATÝCH KARET

Při vyložení karty monstra přidejte na ní uvedené stříbrné a zlaté karty do příslušné zásoby. Pokud jsou ve stříbrné zásobě 4 stříbrné karty (či více), odhoďte 4 stříbrné karty a do zlaté zásoby přidejte 1 zlatou kartu.

FÁZE ÚTOKU MONSTRA

B) ÚTOČNÝ HOD MONSTRA

Následující pravidla zcela nahrazují krok B fáze útoku monstra.

Hoďte kostkami monstra a bojovou kostkou.

Pokud hráč-hrdina použil esenci vzduchu, hoďte pouze **jednou** kostkou monstra a bojovou kostkou.

Okamžitě proveďte následující efekty v tomto pořadí:

- Modlitba k Shii:** Je-li součet hodnot kostek monstra 10 a více, nastavte kostku naděje na hodnotu o 1 vyšší.
- Schopnost elementála vzduchu:** Probíhá-li boj na poli ovlivněném elementálem vzduchu a na kostkách monstra padly různé hodnoty, otočte kostku s vyšší hodnotou na protilehlou stranu.
- Schopnost elementála země:** Probíhá-li boj na poli ovlivněném elementálem země, přičtěte k síle útoku 2.
- Schopnost posedlého elementála:** Probíhá-li boj na poli ovlivněném posedlým elementálem, odečtěte od síly útoku 2.

C) PO ÚTOČNÉM HODU MONSTRA

Následující pravidla zcela nahrazují krok C fáze útoku monstra.

Proveďte krok C fáze útoku monstra podle těchto 5 kroků v následujícím pořadí:

- Symbol Gaaru:** Pokud na bojové kostce padne symbol Gaaru, položte vedle karty monstra další žeton Gaaru.
- Stříbrná karta:** Pokud na bojové kostce padne symbol stříbrné karty, položte vedle odpovídající zásoby 1 stříbrnou kartu. Můžete ji otočit o 90°, abyste nezapomněli, že karta ještě není součástí stříbrné zásoby. Po provedení fáze útoku monstra tuto kartu do zásoby přidejte. Můžete ji použít při **následujícím** útoku monstra.
- Akce chaosu:** Monstrum se pokusí o provedení 1 akce chaosu za každý symbol chaosu, který padne na bojové kostce. K provedení každé akce chaosu musí mít monstum v zásobě alespoň 1 stříbrnou nebo zlatou kartu a alespoň 1 žeton chaosu. Provedení akce chaosu je rozepsané níže.
Příklad 1: Na bojové kostce padnou 2 symboly chaosu, ale monstum má pouze 1 žeton chaosu. Proveďte tedy pouze 1 akci chaosu.
Příklad 2: Na bojové kostce padnou 2 symboly chaosu a monstum má 2 žetony chaosu, ale v zásobě má pouze 1 zlatou kartu a žádné stříbrné karty. Proveďte tedy pouze 1 akci chaosu.
- Žetony Gaaru monstra:** Monstrum se vždy pokusí o provedení útoku s nejvyšším rozsahem vyobrazeným na kartě monstra (tj. útok vpravo). Pokud hod monstra na tento útok nedosáhne, na jedné či více kostkách monstra padlo 1, 2, nebo 3 a monstru zbývá alespoň jeden žeton Gaaru, umístěte žeton modrou stranou vzhůru ke kostkám a opakujte hod kostkou s nejnižší hodnotou (v případě shodných hodnot si jednu vyberte). Je-li to nutné, opakujte tento postup, dokud monstum neprovede útok s nejvyšším rozsahem nebo dokud mu nedojdou žetony Gaaru.



Příklad: Stínová šelma má 2 žetony Gaaru. Monstru padne 1 a 6. To nestačí na útok s nejvyšším rozsahem. Monstrum využije žeton Gaaru a umístí ho modrou stranou vzhůru ke kostkám. Opakuje hod kostkou, na níž padla 1, a hodí 3.



Síla útoku je teď 11 (3 + 6 za kostky monstra + 2 za žeton Gaaru), což spadá do nejvyššího rozsahu. Monstrum zbývající žeton Gaaru nepoužije, i když na jedné z kostek padla 3.

5. **Reakce hrdiny:** Hráč-hrdina může použít žetony Gaaru, svoje schopnosti a předměty dle obvyklých pravidel. Pokud po použití žetonu Gaaru hrdiny nebo **kteréhokoliv** efektu osobní destičky má jedna z kostek monstra hodnotu 1, 2, nebo 3, okamžitě opakujte krok 4 popsaný výše a poté pokračujte v reakci hrdiny.

PROVEDENÍ JEDNÉ AKCE CHAOSU

1. Je-li ve zlaté zásobě alespoň 1 zlatá karta, začněte postupně vykládat zlaté karty ze zlaté zásoby lícem nahoru tak dlouho, dokud nevyložíte 3 karty stejného druhu, kartu jiného druhu nebo dokud nedojdou karty. Pokud vyložíte kartu jiného druhu, vraťte ji dospodu zlaté zásoby.



2. Jestliže je zlatá zásoba již prázdná, postupujte podobným způsobem se stříbrnou zásobou, dokud nevyložíte 2 karty stejného druhu, kartu jiného druhu, nebo dokud nedojdou karty.
3. Odhodte žeton chaosu monstra a vyhodnoťte efekt vyložených zlatých/stříbrných karet, jako by byly zahrány v obvyklých krocích boje.

PROVEDENÍ DVOU AKCÍ CHAOSU

Nejprve výše popsaným způsobem proveďte jednu akci chaosu, čímž vytvoříte sadu 1. Jakmile však vyložíte kartu odlišného druhu, použijte ji k zahájení sady 2. V jiném případě (tj. když dokončíte sadu nebo vám dojdou karty) vytvoříte sadu 2 tak, že provedete druhou akci chaosu stejně, jak je popsáno výše.

Kompletní sadu tvoří 3 zlaté nebo 2 stříbrné karty stejného typu.

Příklad: Provádíte 2 akce chaosu. Začnete vykládat karty ze zlaté zásoby a vyložíte 3 karty Běsnění. Tím máte dokončenou sadu 1. Pokračujete druhou sadou – vyložíte další kartu, kterou je opět Běsnění. Další vyloženou kartou je karta Hojení. Je odlišná od první karty této sady, proto se vrací dospodu zlaté zásoby a sada 2 je tímto kompletní.



Poznámka k režimu Společensvo: V některých případech může monstrum provést 3 akce chaosu. Funguje to podobně jako při provádění dvou akcí chaosu, jak je popsáno výše, s tím rozdílem, že vytvoříte tři sady namísto dvou.

Za každou vytvořenou sadu odhodte 1 žeton chaosu a odpovídajícím způsobem použijte efekty vyložených sad karet.

PODROBNĚJŠÍ POPIS EFEKTŮ KARET

HOJENÍ

Při vyložení karty Hojení:

- ♦ Pokud monstrum utrpělo počet zásahů rovný nebo vyšší, než je hodnota efektu karty Hojení, zahojí se jako obvykle.
- ♦ Pokud monstrum utrpělo počet zásahů menší, než je hodnota efektu karty Hojení, zahojte monstru veškeré zásahy, které utrpělo, a umístěte na kartu monstra žeton hojení monstra o hodnotě rovnající se rozdílu mezi hodnotou efektu hojení a zásahy utrpěnými monstrem, tj. hodnotě nevyužitého hojení.
- ♦ Pokud monstrum neutrpělo žádné zásahy, umístěte na kartu monstra žeton hojení monstra o hodnotě rovné efektu karty Hojení. Pro zjednodušení hry v případě, že už na kartě monstra nějaký žeton hojení monstra leží, můžete oba žetony vyměnit za jeden o hodnotě rovné součtu obou žetonů.



Pokud monstrum utrpí zásahy, které ho nezabijí, a má na kartě monstra jeden či více žetonů hojení, zahojí se nanejvýš do hodnoty utrpěných zásahů nebo do celkové hodnoty žetonů hojení monstra (podle toho, která hodnota je nižší). Odeberte nebo vyměňte žetony hojení monstra podle potřeby, aby se celková hodnota všech žetonů hojení na kartě monstra rovnala hodnotě nevyužitého hojení (pokud nějaké přebývá).

Příklad: Skřet lučičník už utrpěl 2 zásahy. Během fáze útoku monstra jsou vyloženy dvě karty Hojení, které zahojí 3 zásahy. Skřet lučičník se okamžitě zahojí na plnou vitalitu. Žeton zásahu z karty odeberte a položte na ni žeton hojení monstra o hodnotě 1.



Hrdina pak skřetu lučičníkovi ušetrčí další 2 zásahy. Tyto zásahy monstrem nezabily, takže se zahojí o 1 a žeton hojení monstra je z karty monstra odebrán.

OVLÁDNUTÍ MYSLI

Žeton Gaaru ukradený vašemu hrdinovi pomocí karty Ovládnutí mysli můžete použít ihned po ukradení.




SPOLEČENSTVO – KOOPERATIVNÍ HERNÍ REŽIM |ALTERNATIVNÍ|

Společenstvo je nový kooperativní herní režim, který Euthii obohacuje o skutečně společné dobrodružství. Pokud se však chystáte hrát Euthii poprvé, doporučujeme začít kompetitivní verzí scénáře Hon, než se pustíte do hraní podle pravidel Společenstva, abyste si osvojili všechna základní pravidla hry.



Společenstvo se hraje podle běžných pravidel základní hry s následujícími změnami:

VÝHRA

Hru vyhrajete či prohrajete jako skupina. Abyste zvítězili, musíte dokončit hlavní cíl zvoleného scénáře, tzn. dosáhnout alespoň stříbrné vítězné úrovně scénáře. Dokončení každého scénáře má tři vítězné úrovně – stříbrnou, zlatou a diamantovou. V herním režimu Společenstvo není závěrečné vyhodnocení. Konkrétní hlavní cíle a vítězné úrovně najdete v **Knize scénářů** , str. 45.

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte obvyklým způsobem (viz Pravidla hry, str. 5) podle počtu hráčů, s následujícími výjimkami:

- Bojovou kostku a dvě kostky jiného hráče (od teď označované jako kostky monstra) odložte stranou. Těmito 3 kostkami budete v boji ovládat monstrem.  *Bojová kostka*
- Karty ovládnutí vraťte do krabice, v herním režimu Společenstvo se nepoužívají.  *Symbol jednoho hráče*
- Zlaté karty Ovládnutí duše ze základního balíčku vyřadte a nahraďte je kartami se symbolem jednoho hráče na lícové straně.  *Žeton vůdce*
- Náhodně zvolte Vůdce pro první kolo a před zvoleného hráče umístěte žeton vůdce.
- Roztřídte karty Osobní úkol do balíčků podle úrovně – Počáteční, Pokročilá a Elitní. Každý balíček zvlášť zamíchejte a položte ho lícem dolů poblíž.

Doberte si tolik počátečních osobních úkolů, kolik je ve hře hráčů plus 1, a umístěte je lícem vzhůru vedle balíčku. Každý hráč si pak zvolí jeden z nich (v libovolně dohodnutém pořadí), který se stane jeho osobním úkolem, jenž musí splnit. Nepoužitou kartu počátečního osobního úkolu a zbytek karet z počátečního balíčku osobních úkolů vraťte do krabice.



Balíčky osobních úkolů

- Balíček společenstva vytvořte následovně:

- Rozdělte karty společenstva podle rozpětí kol na rubové straně (I – kolo 1–7, II – kolo 8–14, III – kolo 15–20).
- Zamíchejte karty společenstva III a vytvořte z nich hromádku lícem dolů, aniž se na ně podíváte.
- Zamíchejte karty společenstva II a položte je lícem dolů na hromádku karet společenstva III.
- Zamíchejte karty společenstva I a položte je lícem dolů na hromádku karet společenstva II a III.



- Ponechte si místo na 2 hromádky karet: stříbrnou a zlatou zásobu. Další podrobnosti najdete v části **Stříbrné a zlaté karty na straně 31**.



Stříbrná zásoba Zlatá zásoba

- ◆ Poblíž umístěte žetony vitality monstra, zranění monstra a hojení monstra.



Žetony vitality monstra



Žeton zranění monstra



Žetony hojení monstra

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

VŮDCE

Vůdce má hlavní slovo, kdykoli se skupina v průběhu hry na něčem nemůže shodnout. Počínaje druhým kolem se na začátku každého kola žeton vůdce posune po směru hodinových ručiček k dalšímu hráči.

PRŮBĚH HRY

Hráči se mohou při hraní střídat v libovolném pořadí a někdy mohou hrát současně, ale:

- ◆ V jednu chvíli se může konat pouze jeden boj.
- ◆ V jedné obchodní lokaci může probíhat pouze jedna akce obchod.
- ◆ Na jednom poli naleziště může probíhat pouze jedna akce těžba.
- ◆ V jednu chvíli může být elementál konfrontován pouze jedním hrdinou.

KARTY SPOLEČENSTVA

Na začátku každého kola vyložte jednu kartu společenstva. Její efekty zůstanou v platnosti až do konce kola.

Každá karta společenstva má tři části:

V záhlaví karty najdete dodatečné zdroje (stříbrné a zlaté karty a žetony chaosu a Gaaru), které nepřítel (skupina jednoho či více monster a/nebo elitních monster) získají na začátku každého souboje v tomto kole.

Rámeček se 4 či 5 políčky uprostřed karty popisuje následující dodatečné bojové úpravy:

- ◆ První horní políčko určuje, kolik bodů vitality navíc (pokud nějaké) má každé monstrum ve všech bojích tohoto kola. Nad karty monstra používané v tomto boji jako připomínku dodatečné vitality položte žeton vitality monstra otočený odpovídající hodnotou vzhůru.



- ◆ Druhé horní políčko určuje, kolik zranění navíc v tomto kole (pokud nějaká) každé monstrum způsobí hrdinovi při každém útoku. Nad karty monstra používané v tomto boji jako připomínku dodatečných zranění položte žeton zranění monstra otočený odpovídající hodnotou vzhůru.



Upozornění: Monstrum musí během fáze útoku monstra způsobit alespoň 1 zranění, aby mohlo způsobit dodatečná zranění.

- ◆ Někdy je na kartě i třetí horní políčko se symbolem chaosu. V takovém případě každé monstrum provede akci chaosu navíc, pokud je to možné.



- ◆ V prvním dolním políčku najdete jednu z následujících možností:

- Pokud je políčko prázdné, v boji není žádný dodatečný nepřítel.
- K nepřítelům se přidává jedno monstrum vyobrazené úrovně.
- Nepřítelé útočí plošným útokem. Podrobnosti o **plošném útoku** najdete v části Boj níže (str. 33).



Plošný útok

- ◆ Druhé dolní políčko určuje dodatečnou odměnu, kterou získáte pokaždé, když v tomto kole porazíte v boji všechny nepřátele.



Ve spodní části karty najdete 2 pole a symbol zlatého.

V těchto polích najdete dodatečné akce a případné body pohybu, které hráči mohou v tomto kole použít. Každou z těchto akcí může vykonat pouze jeden hrdina. Každé pole s dodatečnými body pohybu může být rovněž využito jen jedním hrdinou. Kdykoli některý z hrdinů provede danou akci nebo spotřebuje body pohybu, položte na dané pole jeden z jeho žetonů hrdiny. Tento efekt už do konce kola nemůže být použit.



Ve hře 3 nebo 4 hráčů při každém vyložení nové karty společenstva vedle těchto polí položte žetony pohybu, a to následovně:

- ◆ **Hra 3 hráčů:** jeden žeton pohybu stranou se 2 body pohybu vzhůru
- ◆ **Hra 4 hráčů:** dva žetony pohybu, oba stranou se 2 body pohybu vzhůru

Podobně jako u dvou polí na kartě smí žeton pohybu využít pouze jeden hrdina. Kdykoli se rozhodnete si žeton pohybu vzít, položte si ho na svou desku hrdiny. **Během stejného tahu** můžete body pohybu z tohoto žetonu spotřebovat jako obvykle. Pak žeton vraťte do zásoby.

Symbol zlatého se zelenými šipkami značí hodnotu výměny pro toto kolo. Hodnota výměny je maximální celková prodejní cena předmětů, které může každý hráč vyměnit s ostatními hráči, když jsou jejich hrdinové na stejném poli. Viz **Vyměňování předmětů** na straně 31.



OSOBNÍ ÚKOLY

Počáteční osobní úkol dokončíte splněním požadavků, které jsou uvedeny na kartě. Pokud se vám to podaří, získáte odměnu vyobrazenou na kartě a samotnou kartu si položíte cílem dolů vedle desky hrdiny (započítá se ke splnění hlavního cíle). Pak si doberte 2 karty pokročilého úkolu, jednu z nich si nechte a druhou odhoďte na příslušnou odhazovací hromádku.

Úroveň osobního úkolu

Požadavky úkolu

Odměna



Po splnění pokročilého osobního úkolu si doberte pouze 1 kartu z balíčku elitních osobních úkolů.

Pokud má úkol dvě části, můžete si vybrat, kterou z nich splníte jako první. Na splněnou část položte svůj zeton hrdiny jako připomínku, že ji máte již hotovou.

Poznámka: Doporučujeme, abyste při plnění osobních úkolů spolupracovali a vzájemně si pomáhali.

PODROBNĚJŠÍ POPIS OSOBNÍCH ÚKOLŮ



Pro splnění: Vlastněte sadu zbroje daného druhu s daným počtem částí.



Pro splnění: V dané obchodní lokaci odhoďte 2 zlaté karty / trofej monstra úrovně 2 / 3 trofeje monster úrovně 3 (nemusíte je odhazovat všechny najednou). U pokročilého úkolu navíc osvobodte alespoň 2 pole nalezišť s jezery a/nebo jeskyněmi, tj. porazte monstrem v daných lokalitách.



Pro splnění: Dosáhněte dané reputace. U počátečního a pokročilého úkolu navíc vstupte do kostela (uprostřed speciálního dílku).



Pro splnění: Současně bojujte se 2 monstry úrovně 2 / 2 monstry úrovně 3 v dané lokalitě (podle pravidel režimu Společenstvo).

U pokročilého úkolu navíc u kupců odhoďte 2 léčivé lektvary.



Pro splnění: Váš hrdina musí být ve věžích drakobijců (uprostřed speciálního dílku) a jeho stávající zdraví musí být minimálně rovno vyobrazené hodnotě.



Pro splnění: V kostele odhoďte 10 zlatých.



Pro splnění: Mějte na destičkách vybavení 5 či více drahokamů.



Pro splnění: Mějte vybaveny 4 různé druhy zbroje. Zbroj z vašich osobních destiček se nepočítá.



Pro splnění: Odemkněte si 3 pole na osobní destičky a všechna pole na vybavení na své desce hrdiny.



Pro splnění: Konfrontujte 3 různé elementály. Navíc u alchymistů odhoďte 3 různé esence.



Pro splnění: Vstupte do kostela, kde získáte 10 zlatých. Navíc v kostele odhoďte 2 části dračí, krakové a/nebo krystalové zbroje.



Pro splnění: Porazte libovolné elitní monstrum nebo monstrum úrovně 2. Navíc ve věžích drakobijců odhodte 2 diamanty.

AKCE OBCHOD

Pokud je na poli žeton obchodu jiného hráče, neplatíte mu 1 zlatý.

AKCE TĚŽBA

Pokud na poli leží žeton interakce jednoho či více hráčů, nic jim neplatíte. Namísto toho odhodte 2 stříbrné karty nebo 1 zlatou kartu (bez ohledu na to, kolik hráčů na daném poli má žetony interakce). Pokud máte na daném poli 2 žetony interakce, neodhazujete žádné karty. Jestliže nemáte dost karet k odhození, akci těžba na daném poli nemůžete provést.

KONFRONTACE ELEMENTÁLA

Pokud na poli leží žeton interakce jednoho či více hráčů, nic jim neplatíte. Namísto toho odhodte 2 stříbrné karty nebo 1 zlatou kartu (bez ohledu na to, kolik hráčů na daném poli má žetony interakce). Jestliže nemáte dost karet k odhození, elementála nemůžete konfrontovat.

LÉČENÍ JINÉHO HRDINY

Pokud se na jednom poli sejdou 2 hrdinové či více, kdykoli během fáze léčení hrdiny nebo mimo boj se navzájem mohou vyléčit pomocí samostatných efektů léčení. To znamená, že jiného hrdinu nemůžete léčit pomocí dodatečného efektu léčení své zbraně ani útočné schopnosti, jako jsou Áelina Hůl hvězd a Hvězdný rituál nebo Taesiřina Rituální dýka.

VYMĚŇOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Pokud se na poli, na kterém se nachází váš hrdina, nachází alespoň 1 další hrdina, jednou za kolo kdykoli mimo akci nebo volnou akci můžete těmto hrdinům předat předměty, které mají prodejní cenu. Žetony Gaaru, Dwurtu, stříbrné ani zlaté karty, trofeje, suroviny ani žetony objektů (hrajete-li s herním modulem Tajemství mapy) tedy vyměňovat nemůžete. Také **nikdy** nemůžete měnit osobní destičky, a to ani pokud mají prodejní cenu.

Když předáváte předměty jednomu či více hrdinům, položte vedle karty společenstva jeden ze svých žetonů hrdiny, aby vám připomínal, že jste toto kolo předměty již předali. V tomto kole už ostatním hrdinům další předměty předat nemůžete. Při vyložení nové karty společenstva na začátku dalšího kola si tento žeton vezměte zpět.

Předávat můžete pouze předměty, jejichž celkový součet prodejních cen je menší nebo roven hodnotě výměny uvedené na kartě společenstva pro toto kolo.

Poznámka: Váš hrdina může v rámci jednoho kola od ostatních hrdinů obdržet předměty několikrát (pokaždé od jiného hrdiny), ale darovat předměty může jen jedenkrát za kolo.

Příklad: Na stejném poli se nacházejí tři hrdinové – Áel, Dral a Maeldur. Hodnota výměny uvedená na kartě společenstva tohoto kola je 6. Mimo akci a volnou akci Dral daruje předměty o celkové prodejní ceně 4 zlaté Maeldurovi a předměty o celkové prodejní ceně 2 zlaté Áel. Celkem tedy rozdává předměty v hodnotě 6. Hráč za Drala umístí jeden ze svých žetonů hrdiny vedle karty společenstva. Dral už v tomto kole nesmí darovat další předměty, zatímco Áel i Maeldur ano, jelikož zatím předměty pouze dostali.

KARTY SETKÁNÍ

Karty setkání se doplňují pouze **na konci kola**.

Po splnění úkolu na kartě setkání si ji neponechávejte u desky hrdiny, ale namísto toho ji odhodte na příslušnou odhazovací hromádku, protože v tomto režimu nedochází k závěrečnému vyhodnocení.

SETKÁNÍ S ČARODĚJKOU

Pokud se na mapě odhalí pole s čarodějkou, použijte karty pro sólovou hru (označené symbolem jednoho hráče). Destičky odměny čarodějky (temné amulety) se v režimu Společenstvo nepoužijí.

KARTY VYPSANÝCH ODMĚŇ

Po porážce elitního monstra kartu vypsané odměny odhodte, tj. nenechávejte si ji u desky hrdiny, protože nedochází k závěrečnému vyhodnocení.

Poznámka: Kartu elitního monstra si jako obvykle můžete umístit do jednoho z vaků jako trofej.

STŘÍBRNÉ A ZLATÉ KARTY

Hráče-monstrum (od teď označovaného pouze jako monstrum) ovládá bojová kostka a kostky monstra. Kromě toho se používají i stříbrné a zlaté karty. Ponechte na stole místo na 2 hromádky karet – stříbrnou a zlatou zásobu.

- ◆ Kdykoli si některý hráč dobere stříbrnou nebo zlatou kartu, přidejte 1 kartu stejného typu do příslušné zásoby.
Výjimka: Když si hráč vymění 4 stříbrné karty za 1 zlatou, nepřidávejte do zlaté zásoby zlatou kartu.
- ◆ Kdykoli ve stříbrné zásobě budou 4 karty či více, odhodte 4 stříbrné karty a přidejte do zlaté zásoby 1 zlatou kartu.
- ◆ Počet karet ve zlaté zásobě není omezen.

Stříbrné a zlaté karty můžete stále získat jako odměnu, ale monstrum neovládáte. Proto může hráč kdykoli:

- ◆ Vyměnit 4 stříbrné karty za 1 zlatý.
- ◆ Vyměnit 1 zlatou kartu za 1 zlatý.

Stříbrné a zlaté karty se používají i při konfrontaci elementála nebo těžbě na poli, na kterém se nachází jeden či více žetonů interakce ostatních hrdinů, a při určitých speciálních pravidlech zvoleného scénáře.

Hráč musí i nadále respektovat limit 5 karet v ruce (viz **Pravidla hry, strana 22**).


BOJ

SPOLEČNÝ BOJ

Za určitých podmínek se mohou téhož boje účastnit dva hráči (nikdy však více):

- ♦ boj na poli se symbolem monstra,
- ♦ boj na poli se symbolem přísluhovače,
- ♦ boj s elitním monstrem v lokalitě určené kartou vypsane odměny.

Jakéhokoli jiného typu boje se smí účastnit **jediný** hrdina a vyložená karta společenstva na něj **nemá** vliv.

Trofej získanou ze společného boje můžete použít ke splnění úkolu. Všechny výjimky z tohoto pravidla jsou popsány v **Knize scénářů** .

Zahájení společného boje: Hrdina vstoupí na pole s neporaženým monstrem a zůstane tam, dokud na pole nevstoupí další hrdina, aby se připojil k boji. První hrdina nesmí provést žádnou další akci či volnou akci ani se z pole pohnout, dokud boj nezačne. Jakmile na pole vstoupí druhý hrdina, boj začíná.

První hrdina musí na poli provést akci boj před koncem kola, a to i v případě, že druhý hrdina na pole vůbec nevstoupí.

Ve společném boji musí oba hráči použít svůj žeton akce boj.

PŘÍPRAVA BOJE

Před začátkem boje postupujte následovně:

1. Doberte si kartu monstra podle úrovně obtížnosti znázorněné na poli a položte ji lícem vzhůru před sebe. Pokud je na kartě společenstva tohoto kola vyobrazeno dodatečné monstrum, doberte si kartu z příslušného balíčku monster a položte ji vpravo od již vyložené karty monstra. Nepřítelé budou útočit podle pořadí karet zleva doprava.
2. Do příslušných zásob přidejte případné stříbrné a zlaté karty vyobrazené na vyložených kartách nepřátel (monster či elitních monster). Podle vyobrazení v záhlaví karty společenstva přidejte do příslušných zásob případné dodatečné stříbrné a zlaté karty.
3. Vytvořte bojovou zásobu (společnou zásobu pro všechna monstra) žetonů chaosu a Gaaru vyobrazených na kartách nepřátel (monstra či elitního monstra). Podle vyobrazení v záhlaví karty společenstva přidejte do zásoby případné dodatečné žetony chaosu a Gaaru
Poznámka: Pokud si monstrum vezme žeton chaosu jako dodatečný útočný efekt (viz **str. 17**), také ho přidejte do bojové zásoby.
4. Pravidla pro používání kostky naděje zůstávají beze změny. Pokud se boje účastní dva hráči, mohou kostku

naděje použít oba, veškeré výhody získané za použití bodů z kostky se však vztahují pouze na hrdinu, který tyto body použil.

ZAČÁTEK BOJE

Boje v herním režimu Společenstvo se řídí stejnými pravidly jako v režimu **Hrátky s ohněm**, včetně úprav efektů karet Hojení a Ovládnutí mysli. Pravidla boje najdete na **straně 26** a **podrobnější popis efektů karet na straně 27**.

Na začátku boje smí každý hrdina pomocí vhodných předmětů či schopností provést jednu schopnost První rány k útoku na kteréhokoli jednoho nepřítele. O pořadí útočení rozhodují hráči. Na jednoho nepřítele může zaútočit více hrdinů.

KOLA BOJE

Boj probíhá jako série jednotlivých kol boje, z nichž každé sestává ze 4 fází. Nepřítelé a hrdinové se střídají ve vzájemných útocích tak dlouho, dokud nejsou všichni nepřítelé poraženi nebo všichni hrdinové mrtvi.

1. Fáze léčení hrdiny
2. Fáze útoku nepřítele (viz níže)

Opakujte fáze 1 a 2, dokud nezaútočí všichni nepřítelé.

3. Fáze léčení hrdiny
4. Fáze útoku hrdiny (viz níže)

Opakujte fáze 3 a 4, dokud nezaútočí všichni hrdinové.

Pořadí, ve kterém nepřítelé ve fázi 2 útočí, je určeno pořadím karet monster zleva doprava. Hrdina může čelit více než jednomu útoku, pokud bojuje proti 2 či více monstřům / elitním monstřům. V případě společného boje hráči u každého nepřítele vybírají, na kterého hrdinu zaútočí.

Ve společném boji si hráči vybírají, který hrdina provede fázi 4 jako první. Každý hrdina může zaútočit na kteréhokoli jednoho nepřítele zbraní (kromě zbraní První rány) či útočnou schopností, za pomoci libovolných předmětů nebo schopností jako během obvyklé fáze útoku hrdiny. Ve společném boji mohou na stejné monstrum zaútočit oba hrdinové.

Platí následující dodatečná pravidla:

- ♦ Případné odehrané trvající efekty se vztahují na všechny nepřátele, kteří se daného boje účastní.
- ♦ Efekty stříbrných a zlatých karet a speciální efekty v boji (viz **Pravidla hry, strana 31** a **Karty monster, strana 17**) se vztahují pouze na hrdinu, na kterého dané monstrum zaútočilo.

- ♦ Efekty karty Hnilobný červ se vztahují na všechny hody všech hrdinů, kteří se boje účastní.
- ♦ Je-li na kartě společenstva vyobrazen **plošný útok**, způsobená zranění, všechny speciální bojové efekty a všechny efekty stříbrných a zlatých karet se vztahují na všechny hrdiny, kteří se daného boje účastní.
Příklad: Dva hrdinové bojují s ještěrem. Výsledná síla útoku je 8. Během útoku monstra byla také zahrána jedna karta Posílení. Jelikož je toto kolo vyložena karta společenstva s plošným útokem, oba hrdinové utrpí 3 zranění (2 za kartu monstra a dodatečně 1 za kartu Posílení). Monstrum si také vezme 2 stříbrné karty a umístí je do stříbrné zásoby.



ODMĚNY ZA SPOLEČNÝ BOJ

Na konci společného boje každý hráč obdrží polovinu odměn, kořisti z pole a trofejí, tj. každý hráč získá poloviční hodnotu zlatých, poloviční hodnotu reputace, poloviční počet stříbrných a zlatých karet, poloviční počet léčivých lektvarů a poloviční počet drahokamů a esencí. U každé z těchto odměn, kterou tvoří lichý počet, se hráči rozhodnou, který hrdina získá přebývající odměnu.

Navíc hráči rozhodnou, který ze dvou hrdinů na osvobozené pole umístí svůj žeton hrdiny/interakce/obchodu.

Pokud hrdina ve společném boji zemře:

- ♦ Jestliže zemře pouze jeden z hrdinů a druhý zbývající monstra porazí, dělí se mezi hrdiny pouze reputace. Zbývající odměna, kořist a trofeje náleží hráči, který boj přežil.
- ♦ Pokud v boji padnou oba hrdinové, ale zvládli porazit alespoň jedno monstrum či elitní monstrum, rozdělí si pouze odměny za poražené nepřátele (kořist ani trofeje nezískají). Pole se považuje za osvobozené pouze tehdy, když porazíte **všechna** monstra, která se boje účastní. Na pole položte patřičný žeton jako obvykle.

SMRT HRDINY

Pokud váš hrdina zemře mimo boj, proveďte všechny běžné kroky s tím rozdílem, že namísto 2 bodů reputace ztratíte pouze 1 bod.

Pokud hrdina zemře v boji, postupujte podle běžných pravidel oživení s tím rozdílem, že hráč-monstrum nezíská jeden z vašich žetonů hrdiny, ale namísto toho ihned ztratíte 1 bod reputace.

Nezapomeňte přidat do zásoby 1 zlatou kartu, když si po oživení doberete zlatou kartu.

PODROBNĚJŠÍ POPIS OSOBNÍCH DESTIČEK

ZBĚSILÝ VÝPAD (DRAL)

První útok prvního monstra musí směřovat na Drala. Odečtete 2 body od síly útoku tohoto monstra jako obvykle.

KNIHA MOCI (TAESIRI)

V boji s více nepřáteli (kvůli přidání monstra, jak je znázorněno na odhalené kartě společenstva), a pokud Taesiri přežije, umístěte na destičku Kniha moci pouze jeden žeton hrdiny.

PODROBNĚJŠÍ POPIS SETKÁNÍ

ZAJATEC (LORD)

Pokud po společném boji na požadovaném poli budete interagovat se Zajatcem a oba hrdinové přežijí, může svůj žeton hrdiny umístit na kartu pouze jeden z hrdinů.

PŘEHLED NOVÝCH SYMBOLŮ



Nelítostná lebka: Symbol na všech komponentech, které jsou součástí rozšíření *Fierce Powers & Crawling Shadows*.



Libovolný drahokam: Umístěte nebo odhod'te libovolný drahokam kromě diamantu a démonického kamene.



Libovolná esence: Vezměte si nebo odhod'te libovolný druh esence kromě poslední esence.



Libovolná surovina: Odhod'te destičku libovolného druhu suroviny.



Libovolný svitek: Odhod'te svitek libovolného typu.



Libovolná trofej: Odhod'te libovolnou kartu monstra nebo elitního monstra.



Libovolná trofej elitního monstra: Odhod'te libovolnou kartu elitního monstra.



Trofej s vitalitou monstra: Odhod'te libovolný počet trofejí libovolné úrovně, jejichž celková hodnota vitality je stejná jako uvedená vitalita monstra nebo vyšší.



Vitalita monstra se znaménkem + před číslem: Dodatečná vitalita, kterou má monstrum během boje a která je znázorněna pomocí žetonů vitality monstra.



Knížečka: Označuje lokalitu nebo efekt, u nichž si můžete zvolit jednu či několik z následujících možností (pokud není uvedeno jinak):

- ♦ Odemčení libovolného počtu polí pro osobní destičky a vybavení, jako byste byli v obchodní lokaci.
- ♦ Vyložení osobních destiček, nákup vybavení z osobních destiček a učení schopností jako byste byli v obchodní lokaci.
Poznámka: Předměty odebrané z polí na osobní destičky nemůžete prodat. Musíte si je umístit do jednoho z vaků nebo je z desky hrdiny odstranit bez získání jejich prodejní ceny. Předměty lze prodávat pouze v obchodní lokaci.



Získání drahokamů: Vezměte si uvedený počet různých vyobrazených drahokamů, tj. libovolné drahokamy kromě diamantů a démonických kamenů.



Stříbrná magie: Efekt spodního pole stříbrné karty lze provést odhozením pouze jedné stříbrné karty.



Přísluhovač: Létaující lebka



Přísluhovač: Hnilobný řezník



Přísluhovač: Nemrtvý šlechtic



Vůdce: Označuje hráče, který rozhoduje ve chvílích, kdy se skupina nemůže dohodnout.



Hodnota výměny: Určuje maximální celkovou prodejní cenu předmětů, které každý hráč může vyměnit s ostatními hráči, když se jejich hrdinové setkají na stejném poli.

HRDINOVÉ



Eltrea (zelená)



Schopnost fámula



List – zaměření fámula



Měsíc – zaměření fámula



Počáteční osobní destička z rozšíření / Nelítostná lebka s korunou

SCÉNÁŘE A SADY SCÉNÁŘŮ



Nekromant



Věž



Hydra (boss)



Dodatečná potrava: Přesuňte žeton potravy na kartě dravosti nahoru o počet polí rovný hodnotě uvedené na symbolu potravy.



Využití obecné schopnosti: (Bez použití efektu) využijte jednu schopnost / schopnost První rány vlastního výběru, kterou máte naučenou na desce hrdiny.



1 mystický bod: Každý žeton mlhoviny představuje 1 mystický bod a používá se k pohybu po mapě dimenze a interagování s lokalitami s mystickým krystalem a mystickou bariérou.



Poloviční vitalita: Vitalita monstra se snižuje na polovinu, zaokrouhloveno nahoru.



Mršina: Monstrum na poli je poraženo a pole je osvobozeno.



Podmínka vzdálenosti – nejvzdálenější pole



Podmínka vzdálenosti – nejbližší pole



Zplozenec Faer (boss)



Lokalita mluvící kamenné hlavy



Lokalita ducha z lodního vraku



Stopy: Za každý žeton stop na mapě si k hodů na hledání stop přičtete 2.



Posedlá schopnost: Od všech svých hodů za hrdinu odečtete součet hodnot efektu čtyřlístku na všech žetonech posedlé schopnosti na vašich osobních destičkách.



Poškozená zbroj: Za každý žeton poškozené zbroje umístěný na vaší vybavené zbroji si od modifikátorů vaku odečtete 1. Žádné efekty, které vaše poškozená zbroj má, ani drahokamy na ní umístěné už neplatí.



Oddělovač – odhozeno



Oddělovač – nevyloženo



Oddělovač – vyloženo



Behemot (boss)



REJSTŘÍK

- A**
Alternativní 2
- B**
Bludička 7, 11, 21
Bojová kostka 26, 26–27, 28, 31
Brniř 22
- Č**
Červená bludička 21
- D**
Deska fámula 7, 8, 9
Dryáda 7, 12
- E**
Elitní osobní úkol 30
Eltrea 7, 8, 9
Ent 7, 12
- F**
Fámulus 7, 8, 9, 11
- H**
Herní modul 2
Hlavní cíl 25, 28
Hnilobná moucha 18, 19
Hnilobný červ 18, 19
Hodnota výměny 29, 31
Hrátky s ohněm 26, 32
- J**
Jelen 19, 20
- K**
Karta přísluhovače 7
Karta s odměnami 7
Karta společenstva 28, 29, 32, 33
Karta tajemství 19
- Knížička 34
Krvavý kámen 21
- L**
List – zaměření fámula 7, 8
Lokalita 11, 19
- M**
Medvěd 19, 20
Měsíc – zaměření fámula 7, 8
Modrá bludička 21
- N**
Nelítostná lebka 2
Nelítostná lebka s korunou 13
Nepřítel 29, 32
- O**
Objekt 19, 20
Okultista 22
Osobní destička Příkaz 9
Osobní úkol 28, 29, 30
- P**
Pegas 25
Permanentní 2
Plošný útok 29, 33
Počáteční osobní úkol 28, 29
Pohyb fámula 8
Pokročilý osobní úkol 30
Posedlá esence 7, 21
Posedlý dílek mapy 7
Posedlý elementál 6, 21
Přísluhovač 7, 32
Přivolání fámula 8
Přízračný jestřáb 7, 11
Pták 19, 20
Pytel 21
- R**
Rituál Faer 25
Rituální dílek mapy 25
Rituální odměna 25
Rotunda 6
- S**
Schopnost fámula 9, 11
Schopnost posedlého elementála 21, 26
Společenstvo 28, 31, 32
Startovní dílek mapy s rotundou 6
Stříbrná magie 17
Studna 21
- Š**
Šaman 22
- T**
Tvor 18
Tvorova vitalita 18
- U**
Úloha 19
Úroveň vítězství 25, 28
- V**
Vlk 7, 12, 19, 20
Vůdce 28, 29
Vyvolání fámula 9
Vznešený 6
- Z**
Zaměření fámula 7, 8, 9
Zářící lebky 21
- Ž**
Žeton objektu 19, 20
Žeton rány 8, 12
Živelná nicota 23

TIRÁŽ A PODĚKOVÁNÍ

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS

Tým Diea Games:

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ,
TOMÁŠ HOLEK, ALLADJEX

Ilustrace:

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Grafický design:

IVETA DOLEŽALOVÁ, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Modelování:

VLADIMÍR TUREK

Crowdfundingový tým:

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Produkce:

CARL MATTHEWS

Pravidla:

MARKÉTA BLÁHOVÁ, PHILIP PETTIFER, ALLADJEX

Český překlad a korektury:

ELIŠKA BOUDOVÁ, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Vřele děkujeme za veškerou pomoc, zpětnou vazbu a finanční podporu na Kickstarteru. Bez vás by se tato desková hra nestala realitou. Velký dík patří:

- ◆ VŠEM PŘÁTELŮM A TESTOVACÍM HRÁČŮM
- ◆ VŠEM PODPOROVATELŮM Z KICKSTARTERU

V případě dotazů se obraťte na steamforged-games.gorgias.help.

Tyto informace uchovejte pro vlastní potřebu.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

Barvy a velikosti částí výrobku se mohou lišit od zobrazení v pravidlech.

VAROVÁNÍ: NEBEZPEČÍ UDUŠENÍ! NEVHODNÉ PRO DĚTI DO 3 LET. PRODUKT NENÍ HRAČKA. NENÍ URČENO K UŽITÍ OSOBAMI MLADŠÍCH 14 LET.



TÝM STEAMFORGED GAMES:

Spoluzakladatelé:

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Výkonný předseda:

Simon Spalding

Nevýkonní předsedové:

Ron Ashitiani

Ředitel investic:

Rob Jones

Design a vývoj:

Richard August
Jordan Connolly
Alex Hall
Ginny Loveday
Fraser McFetridge
Steve Margetson
Sherwin Matthews

Nick Niotis
Jamie Perkins

Modelování a ilustrace:

Ben Charles
Russ Charles
Holly Woolford

Grafický design a rozvržení:

Elliott Smith
Jessica Santoso
Abigail Thornton
Joe Thornton
Kelly Vizma

Produkce:

Ben Clapperton
Candy Chan
Matthew Elliott
Carl Matthews

Lu Mingjing
Tom Rochford

Finanční oddělení a IT:

John Higham
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

Marketing a komunitní management:

Tom Hart
Steve Hough
Krystal Kennedy
Chynna-Blue Scott
Ben Taylor

Licencování a obchod:

Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner

Provoz a realizace:

Judy Guan
Richard Jennings

