

# EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS  
KNIHA SCÉNÁŘŮ

## OBSAH

Úvod .....	2
Nezkrotná divočina .....	3
Mlha nekromancie .....	7
Lov hlav .....	10
Vzestup žence duší .....	15
Střet s Dáblem .....	19
Zhouba z podsvětí .....	23
Paralelní dimenze .....	28
Sady scénářů .....	32
Hrůzyplné stezky .....	32
Vzestup zapomnění .....	38
Hlavní cíle a úrovně vítězství – Společenstvo .....	45



# ÚVOD

V této brožurě naleznete pravidla různých scénářů. U názvu každého scénáře je uvedena jeho **obtížnost** (těžká, hrdinská, či legendární) a **herní doba na hráče**.

**Příklad:** Scénář *Nezkrotná divočina* má **těžkou** obtížnost a trvá **75 minut na hráče**.

Tato brožura obsahuje i několik sad pravidel, která se v těchto scénářích uplatňují.

## SADA PRAVIDEL: ŽETONY HŘBITOVA

V některých scénářích se na mapu umísťují žetony hřbitova.

Kdykoli vstoupíte na pole s žetonem hřbitova, **musíte** žeton otočit a vyhodnotit efekty uvedené na jeho zadní straně. Poté žeton z mapy odstraňte. Na dané pole **nepokládejte** žádné své žetony.


Schopnosti elementálů se vyhodnocují před otočením žetonu hřbitova a aplikováním jeho efektů:

- ♦ **Schopnost elementála ohně:** Utrpíte 2 zranění jako obvykle. Potom okamžitě otočte žeton hřbitova a vyhodnoťte jeho efekt. Váš hrdina se mezi těmito dvěma efekty nesmí léčit.
- ♦ **Schopnost elementála vody:** Vylečte si 2 zranění jako obvykle. Pokud váš hrdina využije efekt schopnosti elementála vody, musí tak učinit před otočením žetonu hřbitova a vyhodnocením jeho efektu.

Pokud hrdina na následky efektu žetonu hřbitova zemře, řídte se běžnými pravidly smrti a oživení mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**). V takovém případě se na hrdinu neaplikují žádné pozitivní efekty žetonu hřbitova. Žeton hřbitova ponechte na poli otočený lícem vzhůru. Kterýkoli hrdina, který později na toto pole vstoupí, **musí** vyhodnotit efekty uvedené na žetonu hřbitova (včetně utrpení zranění). Potom žeton z mapy odeberte.

## SADA PRAVIDEL: OČIŠTĚNÍ

V některých scénářích se k odstranění posedlých elementálů z mapy dají využít karty očištění.

Pokud se nacházíte na poli s posedlým elementálem (vč. těch na fixních  a posedlých dílcích) a splníte kritéria očištění (odhozením předmětů a/nebo stříbrných karet) uvedená na jedné z vyložených karet očištění, můžete v rámci volné akce lokalitu očistit. Jestliže tak učiníte, vezměte si odměnu vyobrazenou na kartě a odeberte figurku posedlého elementála z mapy. Všechny případné žetony interakce na poli ponechte. Kartu očištění pak odhodte. Na konci svého tahu za každou odhozenou kartu očištění z příslušného



Žeton hřbitova


balíčku otočte po jedné nové kartě očištění. Je-li balíček očištění prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový balíček.

**Poznámka k režimu Společenstvo:** Karty očištění se neotáčejí na konci vašeho tahu, ale až **na konci kola**.

Ted' můžete na poli provést akci obchod nebo konfrontovat elementála podle běžných pravidel.

Pokud se očištěním zbavíte posedlého elementála na poli s neporaženým monstrem, musíte okamžitě provést akci boj. Jestliže vám už nezbývají žádné žetony akce boj, nemůžete posedlého elementála očistit, konfrontovat ho však můžete jako obvykle.

Pokud se očištěním zbavíte posedlého elementála v obchodní lokaci, odeberte z pole všechny **žetony interakce** a položte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Použijí se při závěrečném vyhodnocení jako obvykle.

Pokud se očištěním zbavíte posedlého elementála vyobrazeného na jednom z fixních  nebo posedlých dílců, postupujte následovně:

- ♦ Odeberte z daného pole všechny žetony interakce a umísťte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Použijí se při závěrečném vyhodnocení jako obvykle.
- ♦ Umísťte na pole žeton nicoty, tj. žeton pustiny stranou s nicotou vzhůru.



## SADA PRAVIDEL: ŽETONY NICOTY

V některých scénářích se na mapu umísťují žetony nicoty.

Pokud žeton nicoty překrývá pole s elementálem, schopnosti tohoto elementála až do konce hry neplatí, jako by na poli žádný elementál nebyl.

Můžete na ně vstoupit, projít přes ně nebo na nich svůj tah zakončit. Žetony nicoty považujte za prázdná pole.

## SADA PRAVIDEL: KOMPAS

V některých scénářích se k určení jistých lokalit používají destičky kompasu.

Když k tomu scénář dá pokyn, doberte si destičku kompasu a použijte symbol kompasu na přední straně destičky k určení specifické lokality.



Destička kompasu

Zvolte lokalitu, která se nachází nejbližší k okraji mapy v prvním směru (na destičce kompasu je orámován šestiúhelníkem).



**Příklad:** Podle této destičky kompasu byste zvolili lokalitu co nejbližše severnímu okraji mapy, tj. nejsevernější lokalitu.

Pokud je takových lokalit víc, zvolte tu, která se nachází nejbližše okraji mapy ve druhém směru určeném destičkou kompasu (po směru šipky).

V horní a spodní části dílků mapy se nachází drobné šipky označující sever a jih

Po určení lokality destičku kompasu odhodte.



**Poznámka:** Symbol kompasu se v základní hře používal ve scénáři Obrana osad. Kompletní příklad určování lokalit najdete v Knize scénářů na straně 11.

## SADA PRAVIDEL: BLOKUJÍCÍ FIGURKY (KROMĚ ELEMENTÁLŮ)

V některých scénářích se při umísťování figurek na mapu můžete setkat s instrukcí, že je máte postavit na pole, na kterém se nenacházejí žádné „blokující figurky (kromě elementálů)“.

Blokující figurkou se rozumí **jakákoli** figurka (kartónová i miniatura) s **výjimkou** elementálů všech typů (vč. posedlých).

## SADA PRAVIDEL: ÚTOK MIMO AKCI BOJ

Když hrdina bez provedení akce boj zaútočí nebo něčemu uštedří zásah, **nesmí** používat žádné předměty ani schopnosti, na jejichž destičkách je symbol přeškrtnutého draka. Týká se to například útoku na věž nebo Adraghora (scénář Vzestup žence duší) nebo zasažení mystického krystalu či mystické bariéry (scénář Paralelní dimenze).



## SADA PRAVIDEL: BOJ S PŘISLUHOVAČI

V některých scénářích jsou na mapě umístěni přísluhovači, s nimiž hrdinové budou muset bojovat.

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

Pokud přísluhovače porazíte a vaše reputace spadá do rozmezí určeného podmínkou odměny, vezměte si odpovídající odměnu uvedenou na kartě s odměnami přísluhovačů nebo na zadní straně karty daného přísluhovače.

Podmínka reputace, kterou musíte splnit k získání odměny



Kartu přísluhovače si jako obvykle můžete nechat jako trofej, s výjimkou situace, kdy je daná karta poslední 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:

- ◆ Létaující 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.

## NEZKROTNÁ DIVOČINA

TĚŽKÁ 75' / 🧑

*Slyšíte to? V lese cosi duní! Musíme jim pomoci... než jejich matka rozdupe naše domovy a úrodu na polích na padrť.*

**Délka hry:** Až 12 standardních kol.

**Cíl:** Ochraňte a nakrmte mláďata Behemota ve všech 4 koloniích.

Jakmile kolonie zachráníte, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy (strana 4). Používejte fixní dílky ze základní hry. Fixní dílky z rozšíření 🧠 vraťte do krabice. V tomto scénáři se používají dílky mapy s kolonií, jeden v každé kapitole I–IV.



Dílky mapy s kolonií

Vezměte všechny 4 karty kolonie a položte je lícem vzhůru poblíž.

Zamíchejte karty udupání a vytvořte z nich balíček, který umístíte lícem dolů vedle karet kolonií.

Poblíž položte žetony udupání.

Zamíchejte destičky kompasu, vytvořte z nich sloupeček a umístěte ho lícem dolů vedle žetonů udupání.



Karty kolonie



Balíček udupání



Žetony udupání



Destičky kompasu



Na políčka 1, 4 a 8 počítadla kol položte žetony iniciativy ve vzestupném pořadí číslem vzhůru. Žetony značí Behemotem preferovanou úroveň monster (viz níže) a kola, kdy se preferovaná úroveň monster mění.

Použijte elitní monstra úrovně 1 a 2 (viz Pravidla hry, strana 30).

Každý hráč začíná hru s léčivým lektvarem.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Jakmile vyložíte první dílek mapy s polem s horami, kde se nachází neporažené monstrum, postavte na toto pole figurku Behemota a žeton udupání (stranou s poloviční vitalitou vzhůru). Behemot se okamžitě přesune (viz Pohyb Behemota vpravo).



Žeton udupání stranou poloviční vitality vzhůru

Navíc se od této chvíle Behemot pohne i před tahem každého hráče.

Váš hrdina nemůže vstoupit na pole, na kterém se nachází Behemot.

**Poznámka:** Pokaždé, když se Behemot pohne, můžete vzít vrchní kartu z balíčku udupání a položit ji lícem dolů před hráče, který je jako další na tahu, abyste nezapomněli, že než tento hráč začne hrát, musí se Behemot opět pohnout. Pokud tak učiníte, namísto otočení vrchní karty z balíčku udupání otočte a vyřešte tuto kartu.

## Nezkrotná divočina – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3
	1-2H	-	1	-	1
	3-4H	-	2	-	1
	1H	1	1	1	-
	1H	2	1	2	1
	2H	2	2	2	2
	3H	3	4	3	3
	4H	4	5	4	4

\* Konkrétní fixní délky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v Pravidlech hry na str. 31.

## POHYB BEHEMOTA

Jakmile na mapu umístíte figurku Behemota, okamžitě a od této chvíle i před tahem každého hráče otočte a vyřešte kartu udupání. Tato karta pomáhá určit, ke kterému monstru se Behemot přesune a udupe jej.

Je-li balíček udupání prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový balíček.

Monstrum, ke kterému se Behemot přesune a udupe ho, určíte následovně:

1. Behemot upřednostňuje monstra úrovně odpovídající stávajícímu hernímu kolu, a to následovně:

- ♦ V 1., 2. a 3. kole monstra úrovně 1
- ♦ V 4., 5., 6. a 7. kole monstra úrovně 2
- ♦ V 8. kole a dále monstra úrovně 3

Behemot se nikdy nepřesune na pole, na kterém se nachází nějaká blokující figurka (kromě elementálů). Pokud na vhodných polích nejsou žádná neporažená monstra preferované úrovně, Behemot dá přednost monstru o úroveň nižšímu (pokud je to možné). Pokud na mapě nejsou žádná vhodná monstra dané úrovně, Behemot dá přednost monstru s ještě nižší úrovní (pokud je to možné). V nepravděpodobném případě, kdy na mapě nejsou žádná vhodná monstra, se Behemot nepohne a žádné monstrum neudupe. Behemot se nikdy nepřesune, aby udupal monstrum vyšší úrovně, než kterou preferuje podle stávajícího herního kola.

2. Jakmile určíte preferovanou úroveň monster, musíte určit i konkrétní monstrum. Je-li na mapě pouze 1 neporažené monstrum preferované úrovně, Behemot se přesune na pole s ním. Pokud jsou na mapě 2 či více monster preferované úrovně, nejprve se pokuste jedno z nich určit na základě podmínek vzdálenosti uvedených na kartě udupání:

Na kartě udupání jsou uvedeny dvě podmínky vzdálenosti. Níže najdete konkrétní příklady. Pokud nelze splnit podmínku A, splňte podmínku B.



Zvolte neporažené monstrum preferované úrovně, které se nachází na **nejvzdálenějším** poli v přímé linii, na němž **není** žeton udupání.



Zvolte neporažené monstrum preferované úrovně, které se nachází na **nejbližším** poli v přímé linii, na němž **není** žeton udupání.



Zvolte neporažené monstrum preferované úrovně, které se nachází na **nejvzdálenějším** poli v přímé linii, na němž se **nachází** žeton udupání stranou s **poloviční vitalitou vzhůru**.



Zvolte neporažené monstrum preferované úrovně, které se nachází na **nejbližším** poli v přímé linii, na němž se **nachází** žeton udupání stranou s **poloviční vitalitou vzhůru**.

Pokud podmínky splňují 2 nebo více monster, zvolte to, které se nachází ve směru s nejnižším číslem na obrázku na kartě udupání.

Pokud se v rovné linii od Behemota nenacházejí žádná monstra preferované úrovně, otočte vrchní destičku kompasu. Monstrum, ke kterému se Behemot přesune a které udupe, určete podle standardních pravidel **kompasu na straně 2**.

3. Přesuňte Behemota ke zvolenému monstru.

#### Poznámky:

Když Behemot vstoupí na pole na okraji mapy, nevykládejte nové dílky mapy.

Behemotův pohyb po mapě je považován za teleportaci, proto nemůže být zastaven ani nemůže hrdiny zabít.

Pokud se Behemot pohnul, proveďte následující:

- Jestliže se na poli, kam se Behemot přesunul, nenachází žeton udupání, položte ho tam (stranou poloviční vitality vzhůru). Pole zatím **není osvobozené**, viz **Boj s podupaným monstrum** vpravo.



Poloviční vitalita

- Jestliže se na poli, kam se Behemot přesunul, žeton udupání už nachází, otočte ho stranou s mršinou vzhůru. Monstrum na poli je poražené a pole je po zbytek hry osvobozené. Žeton udupání na poli ponechte, budete ho potřebovat k nakrmení mláďat Behemota v koloniích (viz **Ochrana a krmení mláďat Behemota** vpravo).



Poloviční vitalita

Mršina

**Příklad:** Je 5. kolo, takže se Behemot pokusí udupat monstrum úrovně 2. Na mapě však žádná monstra úrovně 2 nejsou, a proto se Behemot pokusí udupat monstrum úrovně 1. V přímé linii od Behemota se žádné pole s monstrem úrovně 1, na kterém by neležel žeton udupání, nenachází (podmínka vzdálenosti A), ale pole s monstry úrovně 1 s žetonem udupání se v rovné linii od Behemota nacházejí. Nejbližší monstra úrovně 1 (podmínka vzdálenosti B) jsou od Behemota obě vzdálena 2 pole, jedno ve směru 4 a druhé ve směru 6. Behemot udupe monstrum ve směru 4, protože je to nižší číslo. Umístěte Behemota na dané pole a otočte žeton udupání stranou s mršinou vzhůru.



## BOJ S PODUPANÝM MONSTREM

Pokud váš hrdina vstoupí na pole, na němž se nachází žeton udupání otočený stranou s poloviční vitalitou vzhůru, proveďte akci boj jako obvykle, s následujícími změnami:

- Ihned po dobrání karty monstra na ni položte své žetony zásahu o celkové hodnotě rovnající se polovině zdraví monstra (zaokrouhлено dolů).  
**Příklad:** Zdraví monstra je 11. Okamžitě na jeho kartu umístěte žetony zásahu svého hrdiny, jejichž celková hodnota je 5.
- Pokud monstrum porazíte, žeton udupání z mapy odeberte. V rámci odměny za poražení monstra uvedené na jeho kartě získáte **o 1 bod reputace méně**. Vezměte si kořist i trofej (chcete-li) a umístěte na mapu patřičné žetony jako obvykle.
- Pokud váš hrdina zemře, nechte žeton udupání na poli a postupujte podle pravidel smrti a oživení v boji jako obvykle, viz **Pravidla hry, strana 25**.

## OCHRANA A KRMENÍ MLÁĎAT BEHEMOTA

Abyste ochránili a nakrmili mláďe Behemota, musíte buďto porazit nepodupané monstrum či elitní monstrum vedle kolonie, nebo do kolonie přinést mršinu či trofej.

Pokud porazíte monstrum či elitní monstrum na poli bez žetonu udupání, které sousedí s kolonií, po skončení boje položte na odpovídající kartu kolonie jeden ze svých žetonů hrdiny. Sousedí-li dané pole s více koloniemi, vyberte si jednu z nich a položte jeden svůj žeton hrdiny na kartu zvolené kolonie.

Mršinu získáte tak, že vstoupíte na pole s žetonem udupání otočeným stranou s mršinou vzhůru. Tento žeton si vezměte a na pole položte odpovídající žeton(y), jako byste monstrem porazili (1 žeton hrdiny, 1 žeton obchodu nebo 2 žetony interakce). Nezískáváte žádnou kořist. Nezískáváte ani odměnu, kterou byste standardně dostali, kdybyste dané monstrum zabili. Žeton udupání je nyní mršina a považuje se za předmět, takže jej musíte přenášet v jednom ze svých vaků.

Vstoupíte-li do kolonie s žetonem mršiny (žetonem udupání) ve vaku, můžete žeton vrátit do zásoby a získáte odměnu za mršinu uvedenou na kartě příslušné kolonie. Na příslušnou kartu kolonie položte jeden ze svých žetonů hrdiny.



Odměna za mršinu  
Odměna za trofej úrovně 1

Vstoupíte-li do kolonie a máte-li ve vaku trofej, která je vyobrazená na odpovídající kartě kolonie, můžete trofej odhodit na příslušnou odhazovací hromádku a získat za ni odměnu uvedenou na kartě příslušné kolonie. Na příslušnou kartu kolonie položte jeden ze svých žetonů hrdiny.

Na pole kolonie smíte vstoupit, projít přes něj či na něm svůj pohyb zakončit i tehdy, pokud na odpovídající kartě kolonie nemáte svůj žeton hrdiny. Jediné omezení platí pro portál vyobrazený na každém poli kolonie. Tento portál nesmíte používat, dokud na příslušné kartě kolonie nebudete mít alespoň jeden žeton hrdiny.



Portál na poli s kolonií

Počet žetonů hrdiny, které mohou být na každou kartu kolonie umístěny, je omezen a odpovídá trojnásobku počtu hráčů. Jakmile dosáhnete tohoto limitu, kolonie je považována za zachráněnou a žádný hráč už na její kartu nemůže položit další žeton (viz **Záchrana kolonie** níže).

## ZÁCHRANA KOLONIE

Kolonie je zachráněná, pokud se na její kartě nachází tolik žetonů hrdiny, kolik je trojnásobek počtu hráčů. Výjimkou je hra 1 hráče, viz **Výjimky pro hru jednoho hráče** vpravo.

Jakmile kolonii zachráníte, žetony hrdiny z její karty odložte stranou a otočte kartu na druhou stranu.

Podle počtu žetonů hrdiny každého hráče, které byly na kartě kolonie, umístěte po jednom žetonu hrdiny těchto hráčů na odpovídající políčko na druhé straně karty kolonie: Hráč, který měl na kartě kolonie nejvíc žetonů hrdiny, umístí svůj žeton na políčko 1, druhý neúspěšnější hráč svůj žeton hrdiny položí na políčko 2 a tak dále.

Pokud mělo na kartě kolonie stejný počet žetonů více hráčů, položte po jednom žetonu hrdiny daných hráčů na stejné políčko. Následující políčko či políčka přeskočte (pokud jsou na stejném políčku 2 žetony hrdiny, přeskočte jedno, a pokud jsou na stejném políčku 3 žetony, přeskočte dvě).

Jakmile na jedno z políček položili svůj žeton hrdiny všichni hráči, kteří měli žetony na kartě kolonie, vraťte žetony hrdiny, které jste odložili stranou, příslušným hráčům.

Jakmile zachráníte všechny kolonie, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příklad:** Ve hře 3 hráčů je kolonie zachráněna tehdy, nachází-li se na její kartě 9 žetonů hrdiny. Skoldur a Taesiri mají na kartě kolonie každý 4 žetony hrdiny a Dral na ní má 1 žeton. Kolonie je zachráněna. Hráči otočí kartu kolonie na druhou stranu a položí na políčko 1 po jednom žetonu hrdiny Skoldura a Taesiri. Políčko 2 přeskočí. Na políčko 3 položí jeden žeton hrdiny Drala.



## VÝJIMKY PRO HRU JEDNOHO HRÁČE

Ve hře jednoho hráče je kolonie zachráněna tehdy, když se na její kartě nachází 6 žetonů hrdiny, tj. stejný počet žetonů jako ve hře 2 hráčů.

Po otočení karty udupání položte jeden nebo dva žetony hrdiny (podle karty udupání) některého hrdiny, kterého ve hře nepoužíváte, na kartu kolonie s nejnižším číslem, náležící kolonii, která je vyložena na mapě, ale zatím nebyla zachráněna. Pokud taková kolonie neexistuje nebo pokud na kartě udupání nejsou vyobrazeny žádné žetony hrdiny, žádné žetony neumistujte.

Žeton hrdiny na kartě udupání



Jsou-li na kartě udupání vyobrazeny 2 žetony hrdiny a kolonie je zachráněná již po položení prvního z nich, druhý žeton hrdiny položte na kartu další kolonie v pořadí.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Kromě normálního vyhodnocení každý z hrdinů získá body reputace za počet kolonií, na kterých má svůj žeton hrdiny, a také za jednotlivé kolonie podle toho, na kterém políčku má svůj žeton hrdiny. Viz tabulky vpravo.

Počet kolonií	★	#	★
1	1	1	5
2	3	2	3
3	6	3	1
4	10	4	0

Pokud má na stejném políčku na kartě kolonie svůj žeton hrdiny více hráčů, sečtěte reputaci za dané políčko a každé následující přeskočené políčko a vydělte ji počtem hráčů, kteří se o políčko dělí (zaokrouhlete dolů).

**Příklad:** Dva hráči mají žeton hrdiny na políčku 1 na kartě kolonie, což každému z nich přinese 4 body reputace  $(5 + 3) / 2 = 4$ . Třetí hráč má žeton hrdiny na políčku 3, za které získá 1 bod reputace.

Krajinu zahalila nepropustná, nepřirozená mlha, jejíž studené spáry se vám děsivě zarávají do srdce. Pospěšte si! Není času nazbyt! Odhalte zdroj nekromantovy vzrůstající moci, který je ukrytý kdesi v této zlověstné mlze.

**Délka hry:** Podle zvolené obtížnosti až 9 či 11 standardních kol (ve hře jednoho hráče pak 11 či 13 kol).

**Cíl:** Podle zvolené obtížnosti se v mlze dostáňte k doupěti nekromanta před koncem 9. či 11. kola (ve hře jednoho hráče před koncem 11. či 13. kola).

Jakmile vyložíte dílek mapy Doupě nekromanta, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky z rozšíření . Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice.

V tomto scénáři se používají dílky s věží a dílek Doupě nekromanta. Také vždy používejte posedlé dílky mapy podle pokynů v **Pravidlech hry** na str. 7.



Příklad věže

Doupě nekromanta

Příklad posedlého dílku mapy

Všechny dílky s lokacemi setkání i karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.

**Upozornění:** Hraní s modulem Rituály Faer a Pegas v jednom hráči je znatelně obtížnější. Jeho použití nedoporučujeme.

Kolem dílku s kostelem postupně vyložte 6 dílků mapy – začněte severním a pokračujte po směru hodinových ručiček. Všechna pole kolem kostela jsou nyní vyložena.



Roztřídte karty úkolů věže podle barvy, tyto balíčky pak spojte v jediný a ten umístěte poblíž.

Mlha nekromancie – příprava mapy

Kapitola		I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3	3
	1-4H	1	1	1	1	1
	1H	3	2	2	2	1
	2H	2	3	2	2	1
	3H	2	5	4	5	2
	4H	2	7	6	6	3

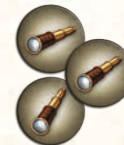
\* Konkrétní fixní dílky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na str.6.

Na desky všech hráčů položte 1 žeton dalekohledu a hromádku ostatních žetonů dalekohledu umístěte poblíž.

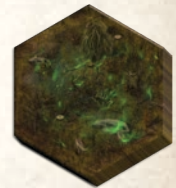
Dále poblíž vytvořte sloupeček žetonů pustiny stranou s nicotou vzhůru (v tomto scénáři jim budeme říkat žetony nicoty).



Karty úkolů věže



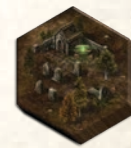
Žetony dalekohledu



Žetony nicoty



Destičky kompasu



Žetony hřbitova

Zamíchejte destičky kompasu, vytvořte z nich sloupeček a lícem dolů ho umístěte poblíž. Totéž proveďte se žetony hřbitova.

Zvolte si úroveň obtížnosti tohoto scénáře – těžkou, nebo hrdinskou. Obtížnost určuje délku hry a kola, ve kterých se kolem věží umístí posedlí elementálové.

### 1. Těžká obtížnost

- ♦ **Délka hry:** Až 11 standardních kol (až 13 kol ve hře jednoho hráče).
- ♦ **Umístění posedlých elementálů:** 4., 7. a 10. kolo (5., 8. a 11. kolo ve hře jednoho hráče).

## 2. Hrdinská obtížnost

- ♦ **Délka hry:** Až 9 standardních kol (až 11 kol ve hře jednoho hráče).
- ♦ **Umístění posedlých elementálů:** 4., 7. a 9. kolo (5., 8. a 10. kolo ve hře jednoho hráče).

Podle zvolené obtížnosti na počítadlo kol umístíte žetony iniciativy lícem vzhůru ve vzestupném pořadí. U těžké obtížnosti na políčka 4, 7 a 10 (5, 8 a 11 ve hře jednoho hráče) a u hrdinské obtížnosti na políčka 4, 7 a 9 (5, 8 a 10 ve hře jednoho hráče). Žetony označují kola, ve kterých se na mapu umísťují posedlí elementálové.

**Příklad:** U těžké obtížnosti položte žeton iniciativy 1 na políčko 4, žeton iniciativy 2 na políčko 7 a žeton iniciativy 3 na políčko 10.



Poblíž lícem dolů umístíte balíček karet očistění. Otočte vrchní 2 karty. Jednu z nich můžete nechat navrchu balíčku, abyste ušetřili místo na stole. Kompletní pravidla očistění najdete na **straně 2**.



Karty očistění

Použijte elitní monstra úrovně 1 a 2 (viz Pravidla hry, strana 30).

Každý hráč začíná hru se 4 zlatými a léčivým lektvarem.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### ŽETONY DALEKOHLEDU

Žeton dalekohledu se nepovažuje za předmět, a proto jej nepřenášíte v žádném ze svých vaků. Žetony dalekohledu se v tomto scénáři používají k vykládání dílků mapy.

### VYKLÁDÁNÍ DÍLKŮ MAPY

V tomto scénáři se nové dílky mapy nevykládají podle běžných pravidel. Namísto toho platí, že kdykoli váš hrdina vstoupí na okraj mapy a má na desce hrdiny alespoň jeden

žeton dalekohledu, **musíte** tento žeton utratit a přidat k mapě jeden nový dílek. Pokud se dá nový dílek vyložit na více míst, před dobráním dílku ze sloupečku si vyberte, kam jej umístíte. Pokud je na mapě prostor na další dílek a stále máte na desce hrdiny alespoň jeden žeton dalekohledu, **musíte** ho utratit a vyložit další dílek. Za každý vyložený dílek mapy získáte 1 bod reputace a 2 zlaté.

**Příklad:** Hráč za Maeldura má 2 žetony dalekohledu. Maeldur vstoupí na okraj mapy: nový dílek mapy může být vyložen na 2 místa. Hráč si vybere místo vedle Maeldura (A), utratí žeton dalekohledu (B) a přidá dílek k mapě (C).



Vedle Maeldura je stále místo na nový dílek mapy (D), proto hráč musí utratit svůj zbývající žeton dalekohledu (E) a vyložit ještě jeden dílek (F). Hráč okamžitě získá 2 body reputace a 4 zlaté.



**Poznámka:** Na okraj mapy smíte vstoupit i v případě, že na desce hrdiny nemáte žádné žetony dalekohledu.

### PUTOVÁNÍ MLHOU

Když některý z hráčů vyloží dílek mapy s věží, vezměte všechny karty úkolů věže odpovídající barvy, zamíchejte je a náhodně z nich vyberte tolik karet, kolik je ve hře hráčů +2, a položte je lícem dolů poblíž. To bude balíček karet úkolů



věže dané barvy. Na zbytek karet úkolů věže této barvy se nedívejte a vraťte je do krabice.

- ◆ 1 hráč: 3 karty
- ◆ 2 hráči: 4 karty
- ◆ 3 hráči: 5 karet
- ◆ 4 hráči: 6 karet



Otočte vrchní 2 karty z balíčku a položte je lícem nahoru vedle. Jednu z nich můžete nechat navrchu balíčku, abyste ušetřili místo na stole.

Pak na každé pole kolem nově vyložené věže umístěte žetony hřbitova (viz **Žetony hřbitova**, strana 2).

## PLNĚNÍ ÚKOLŮ VĚŽE



Pokud vstoupíte do věže (do středu dílku s věží), můžete jako volnou akci splnit jeden či oba úkoly z karet úkolů věže odpovídající barvy, pokud splníte na nich uvedená kritéria (odhodíte stříbrné či zlaté karty a/nebo uvedené předměty). Při splnění úkolu si vezměte odměnu vyobrazenou na kartě (včetně žetonů dalekohledu) a odhodte kartu úkolu věže na patřičnou odhazovací hromádku.

**Poznámka:** Pokud je na kartě úkolu věže symbol lomítka, můžete si vybrat, zda odhodíte předměty před lomítkem, či ty za ním.

Po vstupu do věže a rozhodnutí, zda splníte některý z úkolů věže, svého hrdinu teleportujte o 1 až 4 pole. Hrdinu musíte teleportovat i v případě, že jste žádný úkol věže nesplnili.

Na konci svého tahu za každou odhozenou kartu úkolu věže otočte z balíčku jednu novou. Pokud je balíček úkolů věže prázdný, nejsou už v dané věži žádné dostupné úkoly.

**Poznámka:** Na rozdíl od karet setkání se karty úkolů věže nezohledňují při závěrečném vyhodnocení.

## UMIŠTOVÁNÍ POSEDLÝCH ELEMENTÁLŮ

Na začátku 4. kola (5. kola ve hře 1 hráče) hráči zkontrolují, zda jsou vyloženy všechny dílky mapy kapitoly II, a následně určí, kolik posedlých elementálů na mapu umístí.

- ◆ Pokud jsou vyloženy všechny dílky kapitoly II, umístěte pouze jednoho posedlého elementála.
- ◆ Pokud ve sloupečku dílků kapitoly II zbývá alespoň jeden dílek (tj. není vyložen), umístěte na mapu následující počet posedlých elementálů:
  - Hra 1 hráče: 2 posedlí elementálové
  - Hra 2–3 hráčů: 3 posedlí elementálové
  - Hra 4 hráčů: 4 posedlí elementálové

Posedlí elementálové se umísťují na pole obchodních lokací a/nebo elementálů jiného typu, která se nacházejí nejbližší středu dílku s věží kapitoly I (modrá věž). Na odpovídající pole postavte figurky posedlých elementálů. Všechny případné žetony obchodu a interakce na polích ponechte.

Posedlého elementála není možné umístit na pole, na kterém se nachází jeden nebo víc hrdinů. Při umísťování posedlých elementálů tyto lokality ignorujte. Posedlého elementála můžete umístit na pole, kde se nachází fámulus (bez hrdiny).

Pokud se dvě lokace nacházejí stejně blízko a jedna z nich jsou věže drakobijců, mají věže drakobijců vždy přednost.

**Upozornění:** Střed věží drakobijců je od ostatních polí tohoto speciálního dílku vzdálený na 1 bod pohybu.

Ve všech ostatních případech shodné nejbližší vzdálenosti k rozhodování použijte pravidla **kompasu** na straně 2.

Podobně postupujte na začátku 7. a 10. kola, ale zkontrolujte, zda máte vyložené všechny dílky kapitoly III (7. kolo) nebo kapitoly IV (10. kolo), a posedlé elementály umísťujte na pole obchodních lokací a/nebo elementálů jiného typu, která se nacházejí nejbližší středu dílku kapitoly II se žlutou věží (7. kolo) či dílku kapitoly III s červenou věží (10. kolo). Pokud daný dílek s věží ještě nebyl vyložen, použijte dílek s věží z poslední vyložené kapitoly.

**Poznámka:** Při hraní s hrdinskou obtížností nebo při hraní v jednom hráči použijte příslušná kola, viz strany 7 a 8.

**Příklad:** Při hře 3 hráčů na začátku 4. kola ve sloupečku dílků mapy zbývá jeden dílek kapitoly II, takže posedlé elementály umístěte na tři nejbližší pole k modré věži s obchodní lokací či elementálem jiného typu.

První dva posedlé elementály umístěte na kupce a elementála země nejbližší modré věži (obě lokality jsou od věže vzdálené 2 pole).

Alchymisté a elementál vzduchu jsou od modré věže stejně daleko (ve vzdálenosti 3). Podle otočené destičky kompasu by měl být třetí posedlý elementál umístěn na pole nejbližší východnímu okraji mapy (což značí šestiúhelníkový rámeček kolem tohoto směru na destičce kompasu). Třetího posedlého elementála tedy umístěte na pole s elementálem vzduchu, jelikož se nachází blíže k východnímu okraji mapy než alchymisté.



## FIGURKY POSEDLÝCH ELEMENTÁLŮ

Pokud pole, kde se nachází figurka posedlého elementála, nebylo očištěné, nemůžete na něm provádět akce obchod, bojovat ani konfrontovat původního elementála. Podrobnosti viz **Očištění, strana 2**. Dokud lokalitu neočišťujete, schopnosti původního elementála se neuplatňují. Posedlého elementála můžete konfrontovat podle standardních pravidel, avšak pouze tehdy, pokud na daném poli nemáte jeden ze svých žetonů interakce za konfrontaci původního elementála.

## HRANICE MLHY

Jakmile některý z hráčů vyloží dílek mapy Doupě nekromanta, získá 2 body reputace a na konci stávajícího kola hra končí. Hráči stále mohou splnit úkoly věže.

## LOV HLAV

*Hružná hydra se probouzí z hluboké dřímoty a zmítá jí neukojitelný hlad. S tolika hladovými krky požírá vše, na co narazí, a s každým žrádlem roste její moc.*

**Délka hry:** Podle zvolené obtížnosti až 8 či 9 standardních kol.

**Cíl:** Podle zvolené obtížnosti porazte hydu před koncem 8. či 9. kola.

Jakmile hydu porazíte, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy (viz strana 11).

Dílky s lokacemi setkání nevybírejte náhodně, ale vždy použijte Okultistu (kapitola II) a Zbrojířku (kapitola II). Při hře 3 nebo 4 hráčů navíc náhodně vyberte jedno další setkání z kapitoly II.



Okultista



Zbrojířka

Vezměte všechny karty hydry odpovídající počtu hráčů (uvedenému na zadní straně karty) a ostatní vraťte do krabice. Z karet hydry otočených lícem nahoru vytvořte balíček. Kartu s nejvyšší úrovní (uvedenou na zadní straně karty) položte do spodku a ostatní karty pokládejte na ni v sestupném pořadí.

Zamíchejte karty pohybů hydry a vytvořte z nich balíček. Tento balíček pohybů hydry položte lícem dolů vedle balíčku hydry.

Poblíž umístěte karty Oslabení hydry a Dravost. Vezměte žeton nějakého hrdiny, za kterého v této hře nikdo nehraje, a položte ho napravo vedle čísla 4 na kartě dravosti. V tomto scénáři ho budeme označovat jako žeton potravy.



## ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- Objevíte-li Doupě nekromanta, každý z hráčů získá 10 bodů reputace. Navíc získáte 1 bod reputace za každý žeton dalekohledu na své desce hrdiny.
- Jestliže jste Doupě nekromanta do konce 11. kola neobjevili, hrdinové selhali  
**Poznámka:** Při hraní s hrdinskou obtížností nebo při hraní v jednom hráči použijte příslušná kola, viz strany 7 a 8.

Ať je výsledek jakýkoli, pokračujte závěrečným vyhodnocením jako obvykle. Nezapomeňte si započítat žetony interakce umístěné na desce průběhu hry / obchodu.

HRDINSKÁ / LEGENDÁRNÍ 100' / 👤

Ze zamíchaných žetonů kyseliny a žetonů hřbitova vytvořte dva oddělené sloupečky a lícem dolů je položte vedle karty dravosti.

Poblíž položte žetony pustiny stranou s bažinou vzhůru (v tomto scénáři je budeme označovat jako žetony bažiny).



Balíček hydry



Balíček pohybů hydry



Karta Oslabení hydry



Karta Dravost



Žetony kyseliny



Žetony hřbitova



Žetony bažiny

Zvolte si jednu ze dvou úrovní obtížnosti tohoto scénáře – hrdinskou, nebo legendární. Obtížnost určuje délku hry, a tedy i počet kol, během nichž hráči musí hydu porazit.

## 1. Hrdinská obtížnost

- ♦ Délka hry: Až 9 standardních kol.

## 2. Legendární obtížnost

- ♦ Délka hry: Až 8 standardních kol.

Použijte elitní monstra úrovně 1 a 2 (viz **Pravidla hry, strana 30**).

Každý hráč začíná hru s **léčivým lektvarem**.



Lahvička světla

Každý hráč si na pole pro osobní destičky s esencí ohně umístí **Lahvičku světla**. Toto pole je od začátku hry odemčené. V průběhu hry Lahvičku světla nemůžete z tohoto pole odebrat, jelikož je nezbytná k útoku na hydru. Můžete si ji však vylepšit podle popisu na **straně 14**.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### PŘÍCHOD HYDRY

Jakmile dojde k vyložení prvního dílku mapy s horami, okamžitě na pole s horami položte žeton bažiny (i pokud se na něm nachází neporažené monstrum) a na něj položte žeton hřbitova lícem dolů (viz část **Žeton bažiny** níže). Pokud je na dílku více polí s horami, žeton bažiny položte na pole s neporaženým monstrem.

Na začátku příštího kola na žeton bažiny postavte figurku hydry. Pokud se na daném poli nachází váš hrdina, zemře. Postupujte podle kroků popsaných v části **Smrt hrdiny** na **straně 14**.

### HYDRA

Hrdina nemůže vstoupit na pole, na kterém se nachází hydra.

Pokaždé, když hrdina vstoupí na pole sousedící s hydrou, utrpí zranění z plošného útoku uvedená na vrchní odhalené kartě hydry. Pokud hrdinu tato zranění zabijí, postupujte podle kroků popsaných v části **Smrt hrdiny** na **straně 14**.



Plošný útok

### ŽETON BAŽINY

Kdykoli na nějaké pole položíte žeton bažiny, okamžitě na něj položte vrchní žeton hřbitova lícem dolů tak, aby symbol zranění na žetonu bažiny zůstal viditelný.



Původní lokalita pole s žetonem bažiny se po zbytek hry považuje za zničenou (včetně případného neporaženého monstra na ní). To znamená, že s původní lokalitou nemůžete žádným způsobem interagovat.

Na pole s žetonem bažiny smíte vstoupit, projít přes něj nebo na něm pohyb zakončit, avšak pokaždé, co na takové pole vstoupíte, okamžitě utrpíte 1 zranění.

**Poznámka:** Pokud se pole s žetonem bažiny nachází pod vlivem elementála vody, efekt této schopnosti se snižuje a hrdina si léčí pouze 1 zranění namísto 2.

### Lov hlav – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V	
	1H	2*	2*	2*	2*	-
	2-4H	3	3	3	3	-
	1-2H	-	!	-	-	-
	3-4H	-	!	-	-	-
	1H	1	3	3	3	3
	2H	1	4	4	4	3
	3H	1	5	5	5	5
	4H	1	6	6	6	6

\* Konkrétní fixní délky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na **straně 31**, nebo v **Pravidlech hry** na **str. 6**.

Podrobnosti o tom, co dělat, když vstoupíte na pole s žetonem hřbitova, najdete v části **Žeton hřbitova** na **straně 2**. Žeton bažiny na poli zůstává, i pokud odstraníte žeton hřbitova.

### POHYB HYDRY

Jakmile na mapu umístíte figurku hydry, na konci každého kola a pokaždé, když překročíte alespoň jednu hranici dravosti (viz **Útok na hydru, strana 13**), otočte a vyhodnoťte vrchní kartu pohybu hydry. Tato karta pomáhá určit, ke kterému monstremu se hydra přesune a pozře jej.

Hydra se vždy pokusí přesunout k neporaženému monstremu, které se nachází v přímé linii od pole, na němž hydra stojí, v jejím rozsahu pohybu. Monstremu, ke kterému se hydra přesune a pozře ho, určíte následovně:

1. Určete všechna neporažená monstra, která se nacházejí v přímé linii polí od hydry a v rozsahu jejího pohybu. O pohybu hydry rozhodují body pohybu uvedené na symbolu pohybu na kartě hydry, které se přičtou k případným dalším bodům pohybu na otočené kartě pohybu hydry.
2. Mezi těmito neporaženými monstremy určete všechna, která mají úroveň momentálně preferovanou hydrou. Tato preference se odvíjí od stávající úrovně hydřiny dravosti, kterou udává políčko označené žetonem potravy na kartě dravosti:

- ♦ je-li úroveň dravosti I, hydru preferuje monstra úrovně 1,
- ♦ je-li úroveň dravosti II, hydru preferuje monstra úrovně 2,
- ♦ je-li úroveň dravosti III, hydru preferuje monstra úrovně 3.



Úroveň dravosti

Políčka ke značení potravy a zranění

Každou úroveň dravosti na kartě dravosti tvoří buďto 2 (úroveň II a III), nebo 3 (úroveň I) políčka. Na začátku tohoto scénáře se žeton potraviny nachází na políčku s číslem 4, což značí, že dravost hydry je I a že hydra preferuje monstra úrovně 1.

Pokud žádné z neporažených monster, která jste určili v kroku 1, nemá preferovanou úroveň, hydra dá přednost monstu o jednu úroveň nižšímu (pokud je to možné). Jestliže žádné z neporažených monster, která jste určili v kroku 1, takovou úroveň nemá, hydra dá přednost monstu s ještě nižší úrovní (pokud je to možné). Jestliže žádné z neporažených monster určených v kroku 1 nemá ani tuto úroveň, hydra se pohne na nejbližší pole bez monstra. Na dané pole neumísťte žeton bažiny ani hřbitova a opakujte krok 1 k určení monster v rovné linii od hydry. Poté pokračujte krokem 2 atd. Pokud opět žádné z neporažených monster určených v kroku 1 nemá vhodnou úroveň, hydra se pohne na nejbližší pole bez monstra a zůstane tam (na pole opět neumísťte žeton bažiny ani hřbitova). Hydra se nikdy nepřesune, aby pozřela monstrem vyšší úrovně, než kterou preferuje podle úrovně dravosti.

3. Pokud požadavkům hydry odpovídá více než jedno monstrem, zvolte to, které se od hydry nachází nejdál. V případě shodné nejdelší vzdálenosti od hydry zvolte monstrem ve směru, který má nejnižší číslo na obrázku na kartě pohybu hydry.



4. Přesuňte hydru na zvolené monstrem.

#### Poznámky:

Když hydra vstoupí na pole na okraji mapy, nevykládejte nové dílky mapy.

Pokud hrajete s posedlými dílky mapy, příslušovací vyobrazení na jejich polích se považují za standardní monstra, a to následovně:

- ◆ Létající lebka za monstrem úrovně 1
- ◆ Hnilobný řezník za monstrem úrovně 2
- ◆ Nemrtvý šlechtic za monstrem úrovně 3

**Příklad:** Hydra má úroveň dravosti III a celkem 4 body pohybu (3 z karty hydry a 1 dodatečný z otočené karty pohybu hydry). Na mapě nejsou žádná monstra úrovně 3, ale v přímé linii polí v rozsahu pohybu hydry jsou dvě monstra úrovně 2. Obě monstra jsou od stávající pozice hydry vzdálena na 3 pole. Jedno ve směru 2 a druhé ve směru 4 podle otočené karty pohybu hydry. Hydra se tedy pohne o tři pole ve směru 2, protože je to nižší číslo. Monstrem na daném poli je pozřeno.



Pokud hydra vstoupí na pole s hrdinou, hrdinu zabije.

Pokaždé, když hydra vstoupí na pole sousedící s hrdinou, hrdina utrpí zranění z plošného útoku uvedená na vrchní odhalené kartě hydry a další případná zranění z plošného útoku, která jsou uvedena na otočené kartě pohybu hydry.



Pokud hydra svým pohybem zabije hrdinu (ať už plošným útokem, nebo vstupem na pole s hrdinou), postupujte podle popisu v části **Smrt hrdiny** na straně 14.

Když hydra svůj pohyb zakončí, postupujte následovně:

1. Na pole, na němž se hydra nyní nachází, umístěte žeton bažiny.
2. Podle úrovně monstra na daném poli posuňte žeton potraviny na kartě dravosti, a to následovně:
  - ◆ **Monstrem úrovně 1:** Posuňte žeton potraviny o 1 políčko nahoru (symbolizuje 1 porci potraviny).
  - ◆ **Monstrem úrovně 2:** Posuňte žeton potraviny o 2 políčka nahoru (symbolizuje 2 porce potraviny).
  - ◆ **Monstrem úrovně 3:** Posuňte žeton potraviny o 3 políčka nahoru (symbolizuje 3 porce potraviny).

3. Přičtete všechnu případnou dodatečnou potravu uvedenou na otočené kartě pohybu hydry (číslo v symbolu potravu), tj. posuňte žeton potravu nahoru o počet políček odpovídající hodnotě na symbolu potravu.



Dodatečná potravu

4. Pokud se žeton potravu posune na políčko s žetonem kyseliny (nebo by se posunul nad něj), vezměte si ze sloupečku žetonů kyseliny vrchní žeton a položte ho lícem dolů na počítadlo kol (na políčko představující následující kolo). Efekt tohoto žetonu kyseliny vyhodnoťte na začátku daného kola (viz **Žetony kyseliny níže**). Pak žeton potravu posuňte zpátky na políčko 4. Jakýkoli případný zbývající posun žetonu potravu ignorujte.

**Poznámka:** Na stejném políčku počítadla kol se může nacházet více žetonů kyseliny. To znamená, že se na začátku příštího kola vyhodnotí efekty všech žetonů kyseliny.

**Příklad:** Žeton potravu je na políčku s číslem 4 (A). Hydra získá celkem 3 porce potravu (1 za pozřené monstrum úrovně 1 a další 2 z karty pohybu hydry) (B). Žeton potravu by se tedy měl posunout o 3 políčka nahoru. Po posunutí o 2 políčka však žeton potravu dosáhne políčka s vyobrazeným žetonem kyseliny (C). Vezměte ze sloupečku vrchní žeton kyseliny, a jelikož je nyní hra ve 3. kole, položte ho lícem dolů na políčko 4 na počítadle kol. Pak posuňte žeton potravu zpátky na políčko 4 (D). Na začátku 4. kola žeton kyseliny na počítadle kol otočte a vyhodnoťte jeho efekt (E). V tomto případě všichni hrdinové utrpí 2 zranění.



5. Kartu pohybu hydry odhodte na příslušnou odhazovací hromádku. Případný dodatečný plošný útok z této karty již neplatí.

## ŽETONY KYSELINY

Na začátku každého kola vyhodnoťte efekty případných žetonů kyseliny nacházejících se na políčku stávajícího kola na počítadle kol.

Žetony kyseliny mohou mít následující efekty:

- ♦ **Zranění:** Všichni hrdinové utrpí uvedený počet zranění. Pokud hrdinu tato zranění zabijí, postupujte podle kroků popsanych v části **Smrt hrdiny** na straně 14.
- ♦ **Využití obecné schopnosti:** Všichni hrdinové musejí využít (natočením destičky bez použití jejího efektu) jednu schopnost / schopnost První rány dle svého výběru, kterou mají naučenou



na desce hrdiny. Pokud na desce hrdiny nemáte žádné nevyužité schopnosti / schopnosti První rány, tuto část efektu žetonu kyseliny ignorujte. Schopnost se symbolem časování „permanentní efekt“ se tímto způsobem využít nedá.

## ÚTOK NA HYDRU

Je-li váš hrdina na poli sousedícím s hydrou, kdykoli během svého tahu mimo boj se můžete rozhodnout na hydru zaútočit pomocí Lahvičky světla (jejím využitím) na vaší desce hrdiny. Postupujte následovně:

1. Proveďte běžnou První ránu a běžnou fázi útoku hrdiny a posuňte žeton potravu na kartě dravosti dolů o tolik políček, kolik zásahů jste ušetřili. Za každou hranici dravosti (vyznačenou na kartě dravosti dvojitou červenou čarou), kterou žeton potravu překoná, položte vedle karty Oslabení hydry žeton zásahu o hodnotě 1. Pokud žeton potravu dosáhne na spodní prázdné červené políčko, rovněž vedle karty Oslabení hydry položte žeton zásahu o hodnotě 1. Případné zbývající zásahy jsou pak ušetřeny v plném rozsahu – položte žetony zásahu o odpovídající hodnotě vedle karty Oslabení hydry.



Prázdné červené políčko

2. Pokud je celková hodnota žetonů zásahu vedle karty Oslabení hydry větší než zbývající vitalita hydry, přebytečné zásahy odhodte. Zbývající vitalita hydry se rovná hodnotě vitality uvedené na vrchní odhalené kartě hydry minus celková hodnota všech žetonů zásahu, které se již nacházejí na kartě Oslabení hydry.



Pole na žetony zásahu

3. Zbývající žetony zásahu umístěte do vyhrazeného pole na kartě Oslabení hydry.

**Příklad:** Žeton potravu je na políčku s číslem 4. Dral zaútočí na hydru a prostřednictvím První rány a fáze útoku hrdiny ušetří 6 zásahů. Dral hydře ušetří 4 zásahy (2 za překročení obou hranic dravosti, 1 za dosažení prázdného červeného políčka a 1 zbývající). Jelikož zatím hydra žádná zranění neutrpěla,

tyto zásahy se rozhodně nerovnájí její zbývající vitalitě.  
Všechny 4 zásahy proto umístěte na kartu Oslabení hydry.



- Pokud hydru váš útok zabije, tj. celkový počet zásahů na kartě Oslabení hydry se rovná hodnotě vitality hydry, přečtete si část **Smrtící úder: Hydra níže** a zbývající kroky přeskočíte.
- Utrpíte zranění způsobená protiútokem uvedeným na vrchní odhalené kartě hydry. Také buď odhodíte stříbrné či zlaté karty, nebo utrpíte uvedená dodatečná zranění.



Pokud hrdinu protiútok hydry zabije, postupujte podle kroků popsanych v části **Smrt hrdiny** na straně 14.

Ať už hrdina přežije, či nikoli, pokračujte podle následujících kroků.

- Pokud během vašeho útoku dojde k překročení alespoň jedné hranice dravosti, otočte vrchní kartu pohybu hydry a proveďte všechny kroky přesunu hydry (jak jsou popsány v části **Pohyb hydry** na straně 11).

- Pokud hydra zůstává neporažena, ale celková hodnota žetonů zásahu všech hrdinů, které se nacházejí na kartě Oslabení hydry, dosáhne klíčové hodnoty vitality hydry (nebo ji překročí), přesuňte vrchní kartu hydry dospod balíčku hydry a odhalte tak novou kartu další úroveň. Žetony zásahu ponechte na kartě Oslabení hydry. V případě potřeby tento krok opakujte, dokud nově odhalená karta hydry nebude mít klíčovou hodnotu vitality vyšší, než je celková hodnota všech žetonů zásahu na kartě Oslabení hydry.

Klíčová  
vitalita



**Příklad:** Po posledním útoku hrdiny na hydru se celková hodnota všech žetonů zásahu na kartě Oslabení hydry vyšplhala na 19. Byla tedy překonána klíčová hodnota vitality momentálně odhalené karty hydry úrovně 2, která je 18.

Kartu hydry vložte dospod balíčku hydry a odhalte tak kartu hydry úrovně 3.

Tato karta má klíčovou hodnotu vitality 28, což je více, než je celková hodnota žetonů zásahu, takže pokračujte ve hře s ní (nemusíte otáčet další kartu).



## Lahvička světla

K útoku na hydru potřebujete Lahvičku světla (musíte využít destičku). Pokud je destička již využita, můžete odhodit libovolný drahokam (kromě diamantu a démonického kamene) a opět ji aktivovat. Jinak se destička aktivuje na počátku každého kola jako obvykle.



Lahvičku světla také můžete vylepšit. Odhoďte esenci vody a žeton Gaaru a otočte destičku na své desce hrdiny. Od teď si při útoku na hydru k síle útoku hrdiny přičítejte 1 a ušetřujete o 1 zásah navíc (během První rány, pokud ji provedete, jinak během fáze útoku hrdiny).



## ODMĚNY ZA OSLABENÍ HYDRY

Kdykoli žetony zásahu vašeho hrdiny dosáhnou hodnoty uvedené na kartě Oslabení hydry, můžete v libovolné osvobozené obchodní lokaci, kterou navštívíte, získat odpovídající odměnu. K získání odměny není nutné v obchodní lokaci provádět žádnou akci obchod. Položte jeden ze svých žetonů hrdiny na odpovídající políčko na kartě Oslabení hydry a vezměte si vyobrazenou odměnu. Neodebírejte z karty Oslabení hydry žádné žetony zásahu. Na každém políčku můžete mít pouze jeden svůj žeton hrdiny. Můžete však získat i několik odměn najednou, když svůj žeton hrdiny položíte na více políček.



### SMRTÍCI ÚDER: HYDRA

Útok, při kterém se na kartu Oslabení hydry umístí žetony zásahu v celkové hodnotě rovnající se vitalitě hydry, se nazývá Smrtící úder.

Vitalita  
hydry



Jestliže ušetříte Smrtící úder:

- ♦ Získáte 2 body reputace.

**Poznámka:** V sólové hře za Smrtící úder 2 body reputace nezískáváte.

Hydra je poražena a na konci stávajícího kola hra končí. Hráči stále mohou získat odměny z karty Oslabení hydry.

## SMRT HRDINY

Kdykoli pohyb, plošný útok, protiútok, počáteční umístění hydry nebo žeton kyseliny vašeho hrdinu zabije, postupujte následovně

- Přesuňte hrdinu do kostela.
- Obnovte zdraví hrdiny na maximum.
- Odečtěte si 1 bod reputace (i do minusu).
- Vezměte si destičku s léčivým lektvarem.
- Hra pak pokračuje jako normálně.

## ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- Pokud se vám podařilo hydru porazit, zachránili jste Euthii před její dravostí. Každý hrdina získá 10 bodů reputace.
- Jestliže jste hydru do konce 9. kola (při hrdinské obtížnosti) nebo 8. kola (při legendární obtížnosti) neporazili, hrdinové selhali.

Ať je výsledek jakýkoli, pokračujte závěrečným vyhodnocením jako obvykle. Kromě obvyklého vyhodnocení získajte případné body reputace z karty Oslabení hydry, které byste získali v obchodní lokaci za uštědřené zásahy, za něž ještě na odpovídajícím políčku nemáte svůj žeton hrdiny. Zbytek odměny nezískáváte.

**Příklad:** Keleia v průběhu hry uštědřila hydře 27 zásahů, ale žetony hrdiny má pouze na prvních třech políčkách (za 4+, 9+ a 15+ zásahů). Jelikož Keleia hydře uštědřila více než 22 zásahů, získává dodatečných 5 bodů reputace, jak je uvedeno napravo od odpovídajícího políčka na kartě Oslabení hydry. 8 zlatých ani efekt léčení Keleia nezíská.



## VZESTUP ŽENCE DUŠÍ

HRDINSKÁ / LEGENDÁRNÍ 120' /

*Vyšínutý nekromant lační po moci. Kousek po kousku jeho černá magie pohlcuje stébla trávy, stromy i skály a zanechává po sobě zkázu. Pokud proti němu někdo nezasáhne, zaplaví jí celý svět...*

**Délka hry:** Podle zvolené obtížnosti až 9 či 10 standardních kol.

**Cíl:** Podle zvolené obtížnosti zničte posedlou bariéru a porazte žence duší Adraghora před koncem 9. či 10. kola.

Jakmile Adraghora porazíte, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky z rozšíření. Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice. V tomto scénáři se používají dílky mapy s věží i Doupě nekromanta.

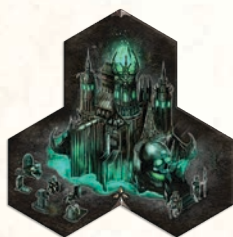
Vzestup žence duší – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3
	1-4H	1	1	1	1
	1-2H	2	3	3	2
	3H	3	3	4	3
	4H	4	4	4	3

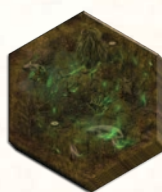
\* Konkrétní fixní dílky mapy pro oba solové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na str. 6.



Příklad věže



Doupě nekromanta



Žetony nicoty



Všechny dílky s lokací setkání a karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.



Posedlá esence

VeźmĚte kartu Adraghora odpovĚdajĚící poćtu hráčĚ (uvedenĚmu na kartĚ vpravo nahoře) a poloźte ji stranou s posedlou bariĚrou nahoru poblĚž. Na pole ve spodnĚi ćásti karty poloźte odpovĚdajĚící poćet ŹetonĚ posedlé esence. Zbytek karet Adraghora vraťte do krabice.

VeźmĚte si karty s věží (od kaźdĚ barvy jednu: modrou, Źlutou, ćervenou a zelenou) odpovĚdajĚící poćtu hráčĚ, kterĚ je uveden na kartĚch vpravo nahoře, a zbylé karty s věží vraťte do krabice. Poloźte karty s věží lĚcem nahoru vedle karty Adraghora.

Vedle karet s věží umĚstĚte sloupećek ŹetonĚ pustiny stranou nicoty nahoru (v tomto scĚnĚři tyto Źetony oznaćujeme jako Źetony nicoty).

Pole na posedlé esence



Karta Adraghora pro hru 2 hráčĚ

RoztřĚdĚte karty pŕĚsluhovaćĚ do hromĚdek podle jejich typu a poloźte je lĚcem vzhĚru poblĚž. Všechny karty pŕĚsluhovaćĚ, na kterĚch je vyobrazenĚ stejnĚ pŕĚsluhovać, jsou identickĚ. Vedle nich poloźte karty zahnanĚ lĚcem vzhĚru a kartu odměn stranou s odměnami pŕĚsluhovaćĚ vzhĚru.



Karty přísluhovačů

Karta odměn



Karty zahánění

Balíček evokace vytvořte následovně:

- ♦ Karty evokace rozřídte podle jejich úrovně (1 a 2).
- ♦ Zamíchejte všechny karty úrovně 2 a položte je lícem dolů na hromádku, aniž se na ně podíváte.
- ♦ Použijte všechny karty úrovně 1, na nichž je vyobrazen symbol shodný nebo nižší, než je počet hráčů.  
*Příklad: Ve hře dvou hráčů použijte všechny karty, na kterých jsou symboly jednoho hráče a dvou hráčů.*
- ♦ Zamíchejte vybrané karty úrovně 1 a položte je lícem dolů na hromádku karet úrovně 2.
- ♦ Nevyužité karty úrovně 1 vraťte do krabice.



Symbol počtu hráčů

**Poznámka:** Pokud v balíčku evokace dojdou karty a vy si z něj potřebujete dobrat, zamíchejte všechny odhozené karty úrovně 2 a vytvořte z nich nový balíček. Karty úrovně 1 se již znovu nepoužijí.

Zamíchejte destičky kompasu a žetony hřbitova a vytvořte z nich dva oddělené sloupečky. Umístěte je lícem dolů vedle balíčku evokace.



Balíček evokace

Destičky kompasu

Žetony hřbitova

Zvolte si úroveň obtížnosti tohoto scénáře – hrdinskou, nebo legendární. Obtížnost určuje délku hry, a tedy i počet kol, během nichž hráči musí porazit žence duši Adraghora.

## 1. Hrdinská obtížnost

- ♦ **Délka hry:** Až 10 standardních kol.

## 2. Legendární obtížnost

- ♦ **Délka hry:** Až 9 standardních kol.

Poblíž lícem dolů umístěte balíček karet očistění. Otočte vrchní 2 karty. Jednu z nich můžete nechat navrchu balíčku, abyste ušetřili místo na stole. Kompletní pravidla očistění najdete na straně 2.



Karty očistění

Každý hráč začíná hru s **léčivým lektvarem**, 5 **zlatými** a 2 **body reputace**. Všichni hrdinové začínají hru bez vyložených osobních destiček. Musíte je vyložit v průběhu akce obchod jako obvykle.



Hůlka prázdnoty

Každý hrdina si na pole pro osobní destičky s esencí ohně umístí **Hůlku prázdnoty**. Toto pole je od začátku hry odemčené. V průběhu hry Hůlku prázdnoty nemůžete z tohoto pole odebrat, jelikož je nezbytná k zahánění přísluhovačů.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři nemůžete vstoupit doprostřed dílků mapy s věží.

## PŘÍCHOD PŘISLUHOVAČŮ

Pokaždé, když vyložíte dílek mapy s věží (včetně toho prvního s modrou věží v kapitole I), proveďte následující:

1. Postavte figurku Adraghora na věž, tj. doprostřed dílku.
2. Otočte vrchní kartu evokace. Ta určuje, kam na kartě s věží umístíte případné přísluhovače a hřbitov. Na příslušná pole umístěte odpovídající figurky a vrchní žeton hřbitova (lícem dolů).

*Příklad: Na horní pole dílku s věží postavte hnilobného řezníka, na pravé pole létající lebku a na levé pole žeton hřbitova.*





3. Podle otočené karty evokace na každou ze 2 obchodních lokací nebo na každý ze 2 dílků s elementálem (jakéhokoli typu kromě posedlých), které se nacházejí nejbližší od středu odpovídajícího dílku s věží (nejbližší Adraghorově figurce), umístíte figurku posedlého elementála. Všechny případné žetony obchodu a interakce na polích ponechte.



Lokalita umístění posedlých elementálů

Posedlého elementála není možné umístit na pole, na kterém se nachází jeden nebo víc hrdinů. Při umísťování posedlých elementálů tyto lokality ignorujte. Posedlého elementála můžete umístit na pole, kde se nachází fámulus (bez hrdiny).

Kdykoli se dvě obchodní lokace nacházejí stejně blízko a jedna z nich jsou věže drakobijců, mají věže drakobijců vždy přednost.

**Upozornění:** Střed věží drakobijců je od ostatních polí tohoto speciálního dílku vzdálený na 1 bod pohybu.

Ve všech ostatních případech shodné nejbližší vzdálenosti k rozhodování použijte pravidla **kompasu** na straně 2.

**Příklad:** Karta evokace určuje, že se posedlí elementálové umístí na obchodní lokace.

Prvního posedlého elementála postavte na pole s kupci, které se nachází nejbližší ke žluté věži (ve vzdálenosti 2).

Alchymisté a věže drakobijců jsou od žluté věže stejně daleko (ve vzdálenosti 3). Věže drakobijců mají přednost, proto druhého posedlého elementála umístíte doprostřed tohoto speciálního dílku.



Podrobnosti o tom, co dělat, když vstoupíte na pole s žetonem hřbitova, najdete v části **Žetony hřbitova** na straně 2.

Také můžete vstoupit na pole dílku s věží, na kterém se nachází přísluhovač, abyste s ním bojovali nebo jej zahrnali. Podrobnosti najdete v části **Setkání s přísluhovačem** vpravo.

## FIGURKY POSEDLÝCH ELEMENTÁLŮ

Pokud pole, kde se nachází figurka posedlého elementála, nebylo očištěné, nemůžete na něm provádět akce obchod, bojovat ani konfrontovat původního elementála. Podrobnosti viz **Očištění, strana 2**. Pokud lokalita nebude očištěná, schopnosti původního elementála se neuplatňují. Posedlého elementála můžete konfrontovat podle standardních pravidel, avšak pouze tehdy, pokud na daném poli nemáte jeden ze svých žetonů interakce za konfrontaci původního elementála.

## VYČIŠTĚNÍ DÍLKU S VĚŽÍ OD PŘISLUHOVAČŮ

Jestliže byli všichni přísluhovači na dílku s věží poraženi a/nebo zahrnání a věž ještě nebyla zničena, odeberte z dílku všechny případné žetony hřbitova a pak postupujte stejně (umístění Adraghora, otočení karty evokace a umístění přísluhovačů, žetonu hřbitova a posedlých elementálů) jako při vyložení nového dílku s věží (viz **Příchod přísluhovačů, strana 16**).

## SETKÁNÍ S PŘISLUHOVAČEM

Pokud vstoupíte na pole s přísluhovačem, vyberte si jednu z následujících možností:

- ◆ Boj
- ◆ Zahrnání

### BOJ

Postupujte podle pravidel **boje s přísluhovači** popsáných na straně 3.

Na pole, kde probíhal boj, nepokládejte žádné žetony. Na poli po porážce přísluhovače není žádná kořist.

Odeberte figurku přísluhovače z pole.

### ZAHNÁNÍ

Pokud vstoupíte na pole s přísluhovačem **na dílku s věží**, můžete ho místo boje z pole zahrnat pryč využitím (natočením destičky) Hůlky prázdnoty na desce hrdiny. Postupujte následovně:

1. Použijte efekt Hůlky prázdnoty a destičku využijte jako obvykle. Hůlku prázdnoty můžete znovu použít až po opětovné aktivaci destičky, k čemuž dochází na začátku každého kola.
2. Hoďte kostkami a hod modifikujte jako obvykle.
3. Efekt vyhodnoňte podle výsledné hodnoty hodu, jak znázorňuje rozsah hodnot na odpovídající kartě zahrnání.
4. Odeberte figurku přísluhovače z pole.



Příklad karty zahrnání

Pokud hrdina během zahánění přísluhovače zemře, řiďte se pravidly smrti mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**).

Z dílku, na kterém stojí figurka Adraghora, přísluhovače **nemůžete zahrnat pryč**.

## ÚTOK NA VĚŽ

Bezprostředně po porážce či zahnání přísluhovače na dílku s věží můžete jako volnou akci na věž zaútočit pomocí První rány a jedné fáze útoku hrdiny. Proveďte následující kroky:

1. Proveďte běžnou První ránu a za uštědřené zásahy položte vedle odpovídající karty věže žetony zásahu.
2. Proveďte běžnou fázi útoku hrdiny a za uštědřené zásahy položte vedle karty věže žetony zásahu.
3. Pokud je celková hodnota žetonů zásahu vedle karty s věží větší než zbývající vitalita věže, přebytečné zásahy odhodte. Zbývající vitalita věže se rovná hodnotě vitality uvedené v levém horním rohu karty věže minus celková hodnota všech žetonů zásahu, které se již na kartě nacházejí.

4. Žetony zásahu, které jste dříve položili vedle karty věže, teď položte na ni, a podle hodnoty těchto právě umístěných žetonů zásahu si vezměte odměnu uvedenou na kartě. Pak utrpte případná uvedená zranění. Jestli je součástí odměny posedlá esence, **vezměte si ji z karty Adraghora** a místo ní na kartu Adraghora položte jeden ze svých žetonů hrdiny.

**Poznámka:** To je jediný způsob, kterým můžete posedlou esenci z karty Adraghora odebrat.

5. Pokud je celková hodnota zásahů věže stejná jako její vitalita, přečtete si část **Smrtící úder: Věž** níže. Ať už je hodnota vitality věže jakákoli, váš hrdina (a případní další hrdinové přítomní na dílku s věží) se teleportuje na portál na startovním dílku.

**Poznámka k Eltreiným fámulům:** Pokud se na dílku s věží nachází fámulus, také se teleportuje na portál na startovním dílku.

Při hře 1 hráče postupujte podle dodatečných pravidel umístování žetonů zásahů na karty věže popsaných na straně 19.

Pokud hrdina během útoku na věž zemře, řiďte se pravidly smrti mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**).

### SMRTÍCI ÚDER: VĚŽ

Útok, při kterém jsou na věž umístěny žetony zásahu, jejichž celková hodnota se rovná vitalitě věže, se nazývá Smrtící úder. Věž je nyní zničena a na hru už nemá žádný vliv. Pokud uštědříte Smrtící úder:

- ♦ Získáte zlaté a/nebo body reputace uvedené ve spodní části karty věže.
- ♦ Z dílku mapy odeberte všechny přísluhovače a žetony hřbitova.
- ♦ Pak na dílek umístěte 3 žetony nicoty, každý na jedno pole. Postupujte podle běžných pravidel popsaných v části **Žetony nicoty** na straně 2.

Pokud už jste zničili 3 věže, přečtete si část **Porušení posedlé bariéry** vpravo.

Pokud ne a figurka Adraghora se nachází na právě zničené věži, přesuňte ji do nezničené věže. Jestliže ve hře zůstává více nezničených věží, Adraghora přesuňte podle pravidel **kompasu** na straně 2. Neotáčejte žádnou kartu evokace ani na dílek s věží, do které se Adraghora přesunul, neumísťujte žádné přísluhovače, žetony hřbitova či posedlé elementály.

Pokud už ve hře nejsou žádné nezničené věže, odeberte figurku Adraghora z mapy. Figurku pak na mapu znovu umístíte, až vyložíte další věž (viz **Příchod přísluhovačů, strana 16**).

## PORUŠENÍ POSEDLÉ BARIÉRY

Jakmile zničíte 3 věže, dojde k porušení posedlé bariéry. Postupujte následovně:

1. Ze zbývajících dílků s věží odeberte všechny přísluhovače a žetony hřbitova a umístěte na něj 3 žetony nicoty, každý na jedno pole. Postupujte podle běžných pravidel popsaných v části **Žetony nicoty** na straně 2.
2. Hráč, který má nejvíc žetonů hrdiny na kartě Adraghora, získá první (největší) odměnu. Hráč, který má na kartě Adraghora druhý nejvyšší počet žetonů hrdiny, získá druhou odměnu atd. V případě shodného počtu žetonů dané odměny sečtete a vydělíte (zaokrouhlete dolů) počtem hráčů se stejným počtem žetonů.

**Příklad:** Ve hře tři hráčů se na kartě Adraghora nachází 5 žetonů hrdiny Maeldura, 5 žetonů Eltreu a 3 žetony Drala. Sečtete první a druhou odměnu (což se rovná 13 bodům reputace a 10 zlatým) a rozdělíte ji mezi Maeldura a Eltreu. Každý z nich získá 6 bodů reputace a 5 zlatých. Dral v rámci třetí odměny získá 3 body reputace a 5 zlatých.

3. Stranou odložte všechny případné posedlé esence na posedlé bariéře a otočte kartu Adraghora na druhou stranu, tj. ilustraci Adraghora vzhůru.

Odložené posedlé esence umístěte vedle Adraghorovy vitality. Adraghorova vitalita se s každou touto esencí zvyšuje o 5.

4. Pokud jste vyložili Doupě nekromanta, postupujte podle pokynů v části **Příchod přísluhovačů** (strana 16), jako by Doupě nekromanta bylo věž. Jestliže Doupě nekromanta ještě vyloženo nebylo, odeberte figurku Adraghora z mapy a tento krok proveďte, až Doupě nekromanta vyložíte.

Jakmile Adraghora umístíte na Doupě nekromanta, může na něj zaútočit libovolný hrdina, který na dílku Doupě nekromanta porazí přísluhovače (viz **Zkáza žence duší, strana 19**).

**Upozornění:** Z dílku, na kterém stojí figurka Adraghora, přísluhovače nemůžete zahnat pryč.



Adraghorova vitalita



## ZKÁZA ŽENCE DUŠÍ

Bezprostředně po porážce přísluhovače na dílku Doupě nekromanta můžete jako volnou akci zaútočit na Adraghora pomocí První rány a jedné fáze útoku hrdiny. Proveďte následující kroky:

1. Proveďte běžnou První ránu a fázi útoku hrdiny. Vedle karty Adraghora umístěte žetony zásahu znázorňující uštědřené zásahy.
2. Pokud je celková hodnota žetonů zásahu vedle Adraghorovy karty vyšší než Adraghorova zbývající vitalita, přebytečné zásahy odhoďte. Adraghorova zbývající vitalita se rovná hodnotě vitality uvedené v levém horním rohu jeho karty, plus 5 za každou posedlou esenci vedle jeho vitality, minus celková hodnota všech žetonů zásahu, které se již na Adraghorově kartě nacházejí.
3. Žetony zásahu, které jste dříve položili vedle karty Adraghora, teď položte na ni, a podle hodnoty těchto právě umístěných žetonů zásahu si vezměte odměnu uvedenou na kartě. Pokud Adraghorovi zbývá 1 nebo více vitality, utrpíte uvedená zranění (pokud Adraghorovi neušetříte alespoň 2 zásahy, utrpíte 6 zranění). Pokud Adraghorova vitalita klesla na 0, žádná zranění neutrpíte.
4. Jestliže se Adraghorova vitalita rovná 0, přečtěte si část **Smrtící úder: Adraghor** vpravo. Pokud tomu tak není, všichni hrdinové na dílku Doupě nekromanta (včetně vašeho hrdiny, pokud přežil) se teleportují na portál na startovním dílku.



**Poznámka k Eltreiným fámulům:** Pokud se na dílku s věží nachází fámulus, také se teleportuje na portál na startovním dílku.

Jestliže váš hrdina během útoku na Adraghora zemřel, řiďte se pravidly smrti mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**).

## VYČIŠTĚNÍ DÍLKU DOUPĚ NEKROMANTA OD PŘISLUHOVAČŮ

Jestliže byli všichni přísluhovači na dílku Doupě nekromanta poraženi, odeberte z dílku všechny případné žetony hřbitova

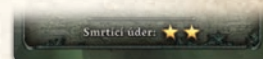
a pak postupujte stejně (otočení karty evokace a umístění přísluhovačů, žetonu hřbitova a posedlých elementálů) jako při umístění Adraghora na nový dílek s věží (viz **Příchod přísluhovačů, strana 16**).

### SMRTÍCÍ ÚDER: ADRAGHOR

Útok, při kterém se na Adraghorovu kartu umístí žetony zásahu v celkové hodnotě rovnající se Adraghorově vitalitě (tj. Adraghorovi zbude 0 vitality), se nazývá Smrtící úder.

Jestliže ušetříte Smrtící úder:

- ◆ Získáte 2 body reputace.
- ◆ Z dílku Doupě nekromanta odeberte všechny přísluhovače a žetony hřbitova.
- ◆ Pak na dílek umístěte 3 žetony nicoty, každý na jedno pole. Postupujte podle běžných pravidel popsanych v části **Žetony nicoty na straně 2**.



Žnec duší Adraghor je poražen a na konci stávajícího kola hra končí.

## VÝJIMKA VE HŘE JEDNOHO HRÁČE

Na začátku každého kola na všechny karty věže, které zastupují vyložené, ale dosud nezničené věže ve hře, položte žeton zásahu o hodnotě 1 nějakého hrdiny, za kterého nehrajete.

## ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Pokud se vám podařilo Adraghora porazit, zachránili jste Euthii. Každý hrdina získá 10 bodů reputace.
- ◆ Jestliže jste Adraghora do konce 10. kola (při hrdinské obtížnosti) nebo 9. kola (při legendární obtížnosti) neporazili, hrdinové selhali.

Ať je výsledek jakýkoli, pokračujte závěrečným vyhodnocením jako obvykle. Nezapomeňte si započítat žetony interakce umístěné na desce průběhu hry / obchodu.

## STŘET S DÁBLEM

HRDINSKÁ 120' / ☠

*Zvrácená magie Faer prosakuje na povrch obrovskými puklinami v zemi, v nichž všemožné temné síly číhají na příležitost zchvátit nevinné duše zdejších zvědavých obyvatel. Jednou z nich jsou aspekty rozervané duše zplozence Faer, jež je třeba všechny vymýtit!*

**Délka hry:** Až 13 standardních kol.

**Cíl:** Porazte všechny tři aspekty zplozence Faer před koncem 13. kola.

Jakmile jeden hrdina porazí všechny 3 aspekty, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy (viz **strana 20**). Používejte fixní dílky z rozšíření ☠. Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice. V tomto scénáři se používají dílky s věží (viz **strana 20**).

Všechny dílky s lokací setkání a karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.

## Střet s Ďáblem – příprava mapy



Dítky mapy s věží

Obě oboustranné karty zplození položte na sebe poblíž – červenou/zelenou věž dopod (stranou s červenou věží vzhůru) a modrou/žlutou věž nahoru (stranou s modrou věží vzhůru).

Karty přísluhovačů rozřídte do hromádek podle typu. Všechny karty přísluhovačů, na kterých je vyobrazený stejný přísluhovač, jsou identické. Karty aspektů zplozence Faer a karty přísluhovačů položte lícem nahoru vedle karet zplození.

Kartu odměn umístěte poblíž.

Z žetonů propasti vytvořte sloupeček a postavte ho lícem dolů poblíž. Žetony seřaďte podle barvy: červené dopod, žluté doprostřed a modré nahoru.

Zamíchejte žetony lokalit a vytvořte z nich sloupeček, který umístěte lícem dolů poblíž.

Na desky hrdiny všech hráčů umístěte 1 žeton obranné magie aktivní stranou vzhůru.



Žetony propasti

Žetony lokalit

Žeton obranné magie

Zamíchejte destičky kompasu a žetony hřbitova a vytvořte z nich dva oddělené sloupečky. Umístěte je lícem dolů poblíž.

Vedle položte žetony ochrany.



Žeton kompasu

Žetony hřbitova

Žetony ochrany

Na políčka 2, 5 a 8 počítadla kol položte žetony iniciativy ve vzestupném pořadí číslem vzhůru. Žetony iniciativy značí, kdy dojde k objevení aspektu zplozence Faer na mapě. Pak

Kapitola	I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3
	1-4H	1	1	1	-
	1H	2	3	4	1
	2H	3	3	4	3
	3H	4	4	5	3
	4H	4	6	5	4

\* Konkrétní fixní dítky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na str. 6.



Karty aspektů



Karty přísluhovačů



Karta odměn

na políčka 3, 7, a 10 počítadla kol položte žetony posedlé esence. Tyto žetony značí, kdy se na mapu umísťují přísluhovači.

Použijte elitní monstra úrovní 1 a 2 (viz Pravidla hry, strana 30).

Každý hráč začíná hru s 7 zlatými, 3 body reputace a léčivým lektvarem. Všichni hrdinové začínají hru bez vyložených osobních destiček. Musíte je vyložit v průběhu akce obchod jako obvykle.



## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### ŽETONY OBRANNÉ MAGIE

Žeton obranné magie se nepovažuje za předmět, a proto jej nepřenašíte v žádném ze svých vaků. Žetony obranné magie se používají k předcházení zranění způsobených vašemu hrdinovi zplozencem Faer na konci každého kola (viz **Ďábelský vztek**, strana 21). Jakmile žeton obranné magie využijete, zpět na aktivní stranu jej můžete otočit pouze po

vstupu do věže (viz **Věže** níže) nebo porážce přísluhovače (viz **Setkání s přísluhovačem** níže). Žetony **neotáčíte** na aktivní stranu na začátku kola.

## VĚŽE

Jakmile vyložíte první dílek s věží (modrou), umístěte na věž, tj. doprostřed dílku, figurku zplozence Faer.

Kdykoli vyložíte nový dílek s věží, podle odpovídající karty zplození na pole kolem věže umístěte přísluhovače a hřbitovy. Na příslušná pole umístěte odpovídající figurky přísluhovačů a vrchní žeton(y) hřbitova (lícem dolů).

**Příklad:** První vyloženou věží je modrá věž (kapitola I). Podle odpovídající karty zplození (s modrou věží) na vrchní pole dílku mapy umístěte létající lebku a na dvě spodní pole žetony hřbitova.



Podrobnosti o tom, co dělat, když vstoupíte na pole s žetonem hřbitova, najdete v části **Žetony hřbitova** na straně 2.

Na pole dílku s věží, na kterém se nachází přísluhovač, můžete vstoupit, abyste s ním bojovali. Podrobnosti v části **Setkání s přísluhovačem** níže.

Do věže (uprostřed dílku) můžete vstoupit pouze tehdy, jsou-li všichni přísluhovači na polích kolem věže poraženi a není-li ve věži zplozenec Faer. Po vstupu do věže otočte žeton obranné magie na své desce hrdiny na aktivní stranu (pokud byl neaktivní stranou vzhůru) a okamžitě se teleportujte až o 4 pole.

**Poznámka:** Na kterékoli z polí obklopujících věž můžete vstoupit bez ohledu na to, zda se ve věži nachází zplozenec Faer či nikoli.

## SETKÁNÍ S PŘISLUHOVAČEM

Přísluhovače na mapu umístěte pokaždé, když vyložíte dílek s věží (viz výše), a na začátku 3., 7. a 10. kola (viz **strana 22**).

Vstoupíte-li na pole s přísluhovačem, musíte ihned provést akci boj.

Postupujte podle pravidel boje s přísluhovačem popsaných v části **Boj s přísluhovači** na straně 3.

Pokud přísluhovače porazíte a žeton obranné magie na vaší desce hrdiny je otočený neaktivní stranou vzhůru, otočte ho aktivní stranou vzhůru.

V závislosti na lokalitě, kde se boj odehrával, proveďte jednu z následujících akcí:

- ♦ **Pole obklopující věž:** Na dané pole nepokládejte žádné své žetony.
- ♦ **Jakékoli jiné pole:** Hned poté, co přísluhovače porazíte, na pole položte patřičný žeton (hrdiny, obchodu nebo 2 žetony interakce) jako při běžném boji s monstrem. Pole je až do konce hry považováno za osvobozené.

S danou lokalitou můžete interagovat jako obvykle (konfrontovat elementála, najít poklad nebo provést akci těžba či obchod). Po porážení přísluhovače umístěného na mapu ve 3., 7. či 10. kole na poli není žádná kořist.

V obou případech odeberte figurku přísluhovače z pole.

## ĎÁBELSKÝ VZTEK

Na konci každého kola zplozenec Faer způsobí každému hrdinovi zranění rovná polovině maximálního zdraví daného hrdiny, zaokrouhleno dolů. Odpovídajícím způsobem snížíte zdraví svého hrdiny. Pokud hrdina zemře, řiďte se pravidly smrti mimo boj jako obvykle (**Pravidla hry**, str. 25).

Těmto zraněním lze několika způsoby předejít nebo je snížit:

- ♦ **Nachází-li se váš hrdina na jednom z polí obklopujících věž, ve které není zplozenec Faer, neutrpíte žádná zranění.**
- ♦ **Pokud je žeton obranné magie na vaší desce hrdiny otočen aktivní stranou vzhůru, můžete ho otočit na neaktivní stranu, a vyhnout se tak všem zraněním, která by vám zplozenec Faer způsobil.**
- ♦ **Máte-li na desce hrdiny žeton ochrany, počet zranění způsobených zplozencem Faer se příslušně sníží.**

**Příklad:** Maximální zdraví Eltrej je 11, ale v současnou chvíli její zdraví činí 4. Nestojí na poli kolem věže, její žeton obranné magie je otočený neaktivní stranou vzhůru a nemá ani žeton ochrany. Zplozenec Faer jí způsobí 5 zranění. Tato zranění Eltrej zabijí. Poté je oživena v kostele jako obvykle.

Potom, jsou-li na mapě 2 věže či více, se zplozenec Faer teleportuje z věže, v níž se nachází, do jiné.

Pokud jsou na mapě 3 věže či více, otočením vrchní destičky kompasu určete tu, do které se zplozenec Faer teleportuje. Postupujte podle standardních pravidel **kompasu** popsaných na straně 2.

Figurku zplozence Faer postavte na příslušnou věž, tj. doprostřed dílku.

**Příklad:** Zplozenec Faer se nachází v modré věži. Na mapě jsou vyloženy žlutá i červená věž. Podle otočené destičky kompasu by měl být zplozenec Faer umístěn na věž nejbližší jižnímu okraji mapy (což značí šestiúhelníkový rámeček kolem tohoto směru na destičce kompasu). Zplozenec Faer se přesune na červenou věž.




## ROZDĚLENÍ ĎÁBLA

Na začátku 2. kola určete na mapě lokality, kam položíte modré žetony propasti. Za každý z dvojice vyložených žetonů propasti otočte vrchní žeton lokality a zvolte pole s danou lokalitou podle následujících pravidel:

1. Pokud daná lokalita na mapě není, nebo na ní stojí nějaká blokující figurka (kromě elementálů), nejedná se o platnou lokalitu. Otáčejte další žetony lokality, dokud nenarazíte na platnou lokalitu. Je-li sloupeček lokalit prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový sloupeček.
2. Na mapě zvolte lokalitu odpovídajícího typu, na které nestojí žádná blokující figurka (kromě elementálů) ani na ní neleží žádný žeton. Může se jednat o pole s neporaženým monstrem. Pokud je takových lokalit více, otočte vrchní destičku kompasu a lokalitu určete podle pravidel **kompasu ze strany 2**.
3. Pokud se na všech lokalitách odpovídajícího typu nacházejí jakékoli žetony, zvolte i přesto jednu z nich. Opět platí, že je-li takových lokalit více, otočíte vrchní destičku kompasu a lokalitu určíte podle pravidel **kompasu ze strany 2**.
4. Na zvolenou lokalitu položte žeton propasti lícem vzhůru. Jestliže se na daném poli nacházejí jakékoli žetony hrdiny, interakce či obchodu, přesuňte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Použijí se při závěrečném vyhodnocení. Původní lokalita je zničena a pole je až do konce hry považováno za osvobozené.
5. Všechny otočené žetony lokalit odhod'te na příslušnou odhazovací hromádku.

Podobně postupujte při umisťování žlutých a červených žetonů propasti na začátku 5. a 8. kola.

**Příklad:** Na začátku 2. kola se na mapu umisťují modré žetony propasti. Na prvním otočeném žetonu lokality je elementál vody (A). Na mapě žádný elementál vody není, takže se otočí další žeton lokality, na kterém jsou hory (B). Modrý žeton propasti položte na pole s horami, na kterém neleží žádné žetony interakce. Takové pole je na mapě pouze jedno, proto první modrý žeton propasti položte na něj (C).  


Na druhém otočeném žetonu lokality, který určí umístění druhého modrého žetonu propasti, je poklad úrovně 1 (D). Na mapě jsou dvě odpovídající lokality, na obou však leží

žeton hrdiny. Podle otočené destičky kompasu by měl být modrý žeton propasti umístěn na pole s pokladem úrovně 1, který se nachází nejbližší západnímu okraji mapy (což značí šestiúhelníkový rámeček kolem tohoto směru na destičce kompasu) (E). Druhý modrý žeton propasti je tedy umístěn na pole s pokladem, na kterém je žeton hrdiny Maeldura, protože se nachází blíže západnímu okraji mapy (F). Maeldurův žeton hrdiny se přesune pod počítadlo kol na desce průběhu hry / obchodu (G).

Obě lokality, tj. pole s horami i pole s pokladem, které jsou zakryty modrým žetonem propasti, jsou zničeny.

## PŘÍCHOD PŘISLUHOVAČŮ

Na začátku 3., 7. a 10. kola se na mapu umisťují příslušní přísluhovači.

- ♦ **3. kolo:** Létající lebky
- ♦ **7. kolo:** Hnilobní řezníci
- ♦ **10. kolo:** Nemrtví šlechtici

Počet umístěných přísluhovačů odpovídá počtu hráčů.

Za každého přísluhovače otočte vrchní žeton lokality a zvolte pole s danou lokalitou podle následujících pravidel:

1. Pokud daná lokalita na mapě není, nebo na ní stojí nějaká blokující figurka (kromě elementálů), nejedná se o platnou lokalitu. Otáčejte další žetony lokality, dokud nenarazíte na platnou lokalitu. Je-li sloupeček lokalit prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový sloupeček.
2. Na mapě zvolte lokalitu odpovídajícího typu, na které nestojí žádná blokující figurka (kromě elementálů) ani na ní neleží žádný žeton. Pokud je takových lokalit více, otočte vrchní destičku kompasu a lokalitu určete podle pravidel **kompasu ze strany 2**.
3. Pokud se na všech lokalitách odpovídajícího typu nacházejí jakékoli žetony, zvolte i přesto jednu z nich. Opět platí, že je-li takových lokalit více, otočíte vrchní destičku kompasu a lokalitu určíte podle pravidel **kompasu ze strany 2**.
4. Na zvolenou lokalitu postavte figurku přísluhovače. Jestliže se na daném poli nacházejí jakékoli žetony hrdiny, interakce či obchodu, přesuňte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Použijí se při závěrečném vyhodnocení.
5. Všechny otočené žetony lokalit odhod'te na příslušnou odhazovací hromádku.

Od této chvíle můžete na pole s přísluhovačem vstoupit za účelem boje, viz **Setkání s přísluhovačem, strana 21**.





## ĎÁBLOVO ZJEVENÍ

Pokud vstoupíte na žeton propasti, můžete jako volnou akci splnit požadavky uvedené na jeho vrchní straně, tj. odhodit určité zdroje. Jestliže tak učiníte, položte na žeton propasti jeden ze svých žetonů hrdiny. Každý hrdina může na každý žeton propasti položit jeden svůj žeton hrdiny.

Abyste s aspektem zplozence Faer mohli bojovat, musíte mít žeton hrdiny na každém žetonu propasti stejné barvy, jakou má aspekt. Kdykoli poté, můžete na jedno z polí se žetonem propasti dané barvy vstoupit a provést standardní akci boj. Postupujte podle běžných pravidel boje s monstrem. Na kartě aspektu najdete jeho vitalitu, zranění, která způsobuje, a případné další bojové efekty.

Pokud aspekt porazíte, vezměte si odpovídající odměnu vyobrazenou na kartě odměn (a na zadní straně karty aspektu).

Součástí odměny za porážení modrého či žlutého aspektu je žeton ochrany. Když jeden z těchto aspektů poprvé porazíte, vezměte si žeton ochrany a položte si ho na desku hrdiny, stranou se symbolem  vzhůru. Když porazíte druhý z této dvojice aspektů, otočte žeton ochrany na desce hrdiny na druhou stranu, symbolem  vzhůru. Až na konci kola zplozence Faer zaútočí, počet jím způsobených zranění bude snížen o hodnotu na žetonu (viz **Ďábelský vztek, strana 21**).



Příklad karty aspektu



Kartu poraženého aspektu si nemůžete nechat jako trofej. Kartou aspektu vraťte zpátky k ostatním kartám aspektů.

**Poznámka:** Pokud hrajete za Taesiri, po porážce aspektu zplozence Faer můžete umístit žeton hrdiny na svou schopnost **Knih moci**.

Na pole, kde probíhal boj, nepokládejte žádné své žetony. Namísto toho jeden ze svých žetonů hrdiny umístíte pod kartu příslušného aspektu jako připomínku, že jste tento aspekt zplozence Faer porazili. Se stejným aspektem už znovu bojovat nemůžete. Každý hrdina však může porazit všechny aspekty bez ohledu na to, kolik dalších hrdinů už je před ním porazilo.



Jakmile kterýkoli jeden hrdina porazí všechny tři aspekty, zplozence Faer je poražen a na konci stávajícího kola hra končí. Ostatní hrdinové mohou s aspekty stále bojovat.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Nezapomeňte si započítat žetony hrdiny, interakce a obchodu umístěné na desce průběhu hry / obchodu.

Kromě běžného vyhodnocení navíc každý hrdina získá tolik bodů reputace, kolik aspektů porazil, viz tabulka vpravo.

Počet poražených aspektů	
1	1
2	3
3	6

## ZHOUBA Z PODSVĚTÍ

LEGENDÁRNÍ 140' / 

Všechna monstra, která zamořovala Euthii, byla poražena. Žnec duší se však nevzdává snadno a pomocí temné magie Faer své – nyní již doslova prohnílé – nohsledy přivede zpět k životu. Naděje všech se upínají k magii světla Vis, která by mohla světu přinést spásu.

**Délka hry:** Až 10 standardních kol (až 9 kol ve hře 1 hráče).

**Cíl:** Před koncem 10. kola (před koncem 9. kola ve hře 1 hráče) porazte 3 nemrtvé – zplozence Faer, Farrugu a hydru.

Jakmile třetího nemrtvého porazíte, na konci stávajícího kola hra končí.


**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. V tomto scénáři se používají rituální dílky mapy kapitol II a IV.

Všechny dílky s lokacemi setkání i karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.

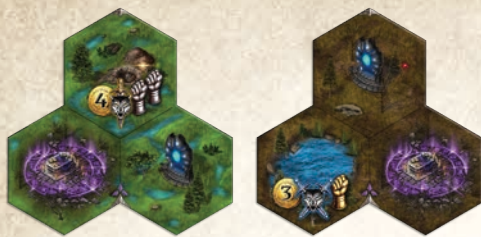
Poblíž lícem vzhůru položte karty nemrtvých a společníků. Zamíchejte žetony kyseliny a vytvořte z nich sloupeček, který lícem dolů položíte vedle karet nemrtvých. Vedle karet společníků umístíte žetony udupání.

Zhoubu z podsvětí – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V
	1H 2*	2* 2*	2* 2*	2* 2*	2* 2*
	2-4H 3	3 3	3 3	3 3	3 3
	1-4H -	1 -	- 1	1 -	- -
	1H 0	0 0	4 4	4 4	3 3
	2H 0	0 0	4 4	4 4	4 4
	3H 1	1 1	5 5	5 5	5 5
	4H 1	1 1	6 6	6 6	6 6

\* Konkrétní fixní dílky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na straně 31, nebo v **Pravidlech hry**  na str. 6.

Zamíchejte destičky kompasu, vytvořte z nich sloupeček a umístěte ho lícem dolů poblíž.



Rituální dílky mapy



Karty nemrtvých



Žetony kyseliny



Karty společníků



Žetony udupání



Destičky kompasu

Destičky rituálních odměn roztríděte do sloupečků podle barvy zadní strany. Každý sloupeček zvlášť zamíchejte a položte ho lícem dolů poblíž.



Odměny úrovně 1 (fialové)



Odměny úrovně 2 (purpurové)

Použijte elitní monstra úrovně 2 a 3 (viz Pravidla hry, strana 30).

Každý hráč začíná hru s 30 zlatými, 15 body reputace, posedlou esencí a léčivým lektvarem. Všichni hrdinové začínají hru bez vyložených osobních destiček. Musíte je vyložit v průběhu akce obchod jako obvykle.



Brož Visu

Každý hráč si na pole pro osobní destičky s esencí ohně umístí **Brož Visu**. Toto pole je od začátku hry odemčené. V průběhu hry Brož Visu nemůžete z tohoto pole odebrat, jelikož je nezbytná k útoku na nemrtvé.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### PŘÍPRAVA

Před začátkem hry všichni hráči provedou speciální akci obchod, aby své hrdiny vybavili.

Z destiček ze sloupečku kupců nad deskou průběhu hry / obchodu podle počtu hráčů vytvořte speciální nabídku kupců a položte je lícem vzhůru doprostřed stolu.

♦ 1 a 2 hráči: 6 destiček kupců

♦ 3 a 4 hráči: 9 destiček kupců

Hráči se střídají v nakupování předmětů ze **speciální nabídky kupců**. Začíná první hráč a ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si můžete buď některý z předmětů koupit, nebo tah vynechat. Jakmile tah vynecháte, už si během této speciální akce obchod nemůžete koupit žádný předmět. Zbývající hráči se střídají tak dlouho, dokud svůj tah nevynechají všichni.

Po zakoupení předmětu ihned zaplňte uvolněné místo ve speciální nabídce kupců další destičkou dobranou svrchu sloupečku kupců.

Během své speciální akce obchod můžete celou speciální nabídku kupců vyměnit (viz část **Výměna nabídky** v Pravidlech na straně 15). Můžete to provést před nákupem i po něm, a to kolikrát chcete. Také se pak můžete rozhodnout svůj tah vynechat a žádný předmět si nekoupit. První výměna nabídky během speciální akce obchod je zdarma. Všechny následující změny nabídky (této či některé pozdější) stojí 1 zlatý.

Kdykoli během speciální akce obchod můžete vykládat a učit se schopnosti, odemykat pole na osobní destičky a na vybavení, přesouvat předměty a schopnosti na své desce hrdiny nebo prodávat předměty jako při běžné akci obchod. To znamená, že tyto aktivity můžete provádět i mimo svůj tah, i pokud svůj tah vynecháte.

Jakmile všichni hráči dokončí všechny své obchodní transakce, speciální akce obchod končí a začíná hra jako obvykle.

## NEMRTVÍ

### PŘÍCHOD

Jakmile dojde k vyložení první lokality níže uvedených typů, postavte na pole s ní **figurku** odpovídajícího **nemrtvého**.

♦ **Libovolný elementál:** Nemrtvý zplouzenec Faer

♦ **Kupci nebo alchymisté:** Nemrtvý Farruga

♦ **Hory:** Nemrtvá hydra

**Poznámka:** Pokud je na dílku více polí s horami, vyberte si to s neporaženým monstrem.

**Poznámka:** Použijte standardní figurky zplouzence Faer, Farrugy a hydry.

Pokud se pole s figurkou nemrtvého nachází na okraji mapy, **vyložte nové dílky, jako by na dané pole vstoupil hrdina.**

Hrdinové, fámulové ani společníci nemohou na pole s nemrtvým vstoupit, což znamená, že hrdinové nemohou s lokalitou na daném poli interagovat.

Na pole, na kterém se nachází nemrtvý zplouzenec Faer, nemají schopnosti elementálů žádný vliv, dokud se zplouzenec Faer nepřesune jinam.

### ÚTOK NA NEMRTVÉ

Je-li váš hrdina na poli sousedícím s nemrtvým, kdykoli během svého tahu mimo boj se můžete rozhodnout na nemrtvého zaútočit pomocí Brože Visu (jejím využitím) na své desce hrdiny. Postupujte následovně:



- Podle potřeby si přivolejte jednoho či oba společníky, aby vám pomáhali v boji. Více podrobností najdete v části **Společníci** na straně 26.
- Proveďte běžnou První ránu a fázi útoku hrdiny.
- Na základě karty nemrtvého vyhodnoťte efekt podle celkového počtu zásahů, které mu váš hrdina způsobil. Pokud počet zásahů nedosahuje na první rozsah, hrdina utrpí zranění uvedená u prvního rozsahu, nezíská však žádné výhody tohoto efektu.
- Na příslušnou kartu nemrtvého položte uvedený počet svých žetonů hrdiny. Pokud se celkový počet žetonů hrdiny na kartě nemrtvého rovná počtu hráčů krát 3 (nemrtvý zplozenec Faer a nemrtvá hydra) nebo krát 4 (nemrtvý drak Farruga), nemrtvý je poražen. Pokud na kartu máte položit 2 žetony hrdiny, ale překročili byste tak limit celkového počtu žetonů na kartě, položte na ni pouze 1 žeton. Více podrobností najdete v části **Poražení nemrtvého** na straně 27.

5. Jestliže jste nemrtvého neporazili, utrpíte zranění v závislosti na počtu zásahů, které jste mu způsobili.

6. Pokud váš hrdina přežil, vyhodnoťte zbytek efektu. Pokud hrdinu tato zranění zabijí, postupujte podle kroků popsanych v části **Smrt hrdiny** na straně 27.

**Příklad 1:** Hrajete za Eltreu. Eltreu zaútočí na nemrtvou hydru a uštědří jí 13 zásahů. Na kartu nemrtvé hydry položí jeden ze svých žetonů hrdiny a utrpí 3 zranění. Eltreu přežila, získá tedy 5 zlatých a 2 body reputace a vezme si vrchní destičku rituální odměny úrovně 1.



**Příklad 2:** Dral zaútočí na nemrtvého zplozence Faer a uštědří mu 7 zásahů. Tato hodnota nedosahuje ani na první rozsah uvedený na kartě, takže Dral utrpí 5 zranění. Na kartu nemrtvého zplozence Faer nepokládá žádné žetony hrdiny a neplatí pro něj žádné další na kartě uvedené výhody.



7. Pokud na kartu nemrtvého umístíte alespoň jeden svůj žeton hrdiny a váš hrdina útok přežil, daný nemrtvý se přesouvá na novou lokalitu podle popisu v části **Pohyb nemrtvých** vpravo. Na pole, které nemrtvý právě opustil, položte příslušné žetony (1 žeton obchodu na obchodní lokaci, 1 žeton interakce na poli s elementálem, či 2 žetony interakce na poli naleziště).

## PODROBNĚJŠÍ POPIS EFEKTU NEMRTVÉHO ZPLOZENCE FAER

**První efekt odpovídajícího elementála:** Vyhodnoťte efekt uvedený v prvním poli na kartě elementála typu, na němž právě stojí zplozenec Faer.

**Příklad:** Pokud se zplozenec Faer nachází na poli s elementálem vody, doberte si poklad úrovně 1 a vezměte si esenci vody.



**Libovolný efekt odpovídajícího elementála:** Vyberte si jedno z polí na kartě elementála typu, na němž právě stojí zplozenec Faer, a vyhodnoťte jeho efekt.

**Příklad:** Zplozenec Faer se nachází na poli s elementálem země. Můžete si vybrat mezi dobráním 2 destiček surovin hor, z nichž 1 si necháte a zbylou odhodíte, a dobráním pokladu úrovně 1 a esence země.



**Efekt na začátku kola:** Dokud nemrtvého zplozence Faer neporazíte, na začátku každého kola všichni hrdinové, kteří se nacházejí na polích sousedících s nemrtvým zplozencem Faer nebo na libovolných polích ovlivněných jakoukoli elementální silou, utrpí 2 zranění.



## POHYB NEMRTVÝCH

Pokud máte na kartě nemrtvého alespoň jeden svůj žeton hrdiny a váš hrdina přežije zranění utrpěná během útoku na nemrtvého (viz strana 24), daný nemrtvý se přesune na novou lokalitu. Umístěte figurku příslušného nemrtvého na nové pole daného typu.

- **Nemrtvý zplozenec Faer:** Libovolný elementál
- **Nemrtvý Farruga:** Kupci nebo alchymisté
- **Nemrtvá hydra:** Hory nebo jezero

Postupujte následovně:

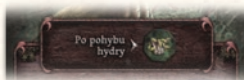
- Na mapě zvolte lokalitu odpovídajícího typu, na které nestojí žádná blokující figurka (kromě elementálů) ani na ní neleží žádný žeton. Pokud žádné takové lokality na mapě nejsou, vyberte pole daného typu, na kterém se nachází pouze žeton(y). Pokud je takových lokalit více, otočte vrchní destičku kompasu a lokalitu určete podle pravidel kompasu ze strany 2.
- Na zvolenou lokalitu postavte figurku odpovídajícího nemrtvého. Jestliže se na daném poli nacházejí jakékoli žetony interakce či obchodu, přesuňte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Použijí se při závěrečném vyhodnocení.
- Pokud se nemrtvý přesunul na okraj mapy, vyložte nové dílky, jako by na dané pole vstoupil hrdina.

4. Pokud přesouváte nemrtvou hydru nebo nemrtvého Farrugu, okamžitě vyhodnoťte jejich efekt „po pohybu“.

◆ **Farruga:** Všichni hrdinové, kteří se nacházejí na polích sousedících s Farrugou, utrpí 6 zranění. Pokud tato zranění vašeho hrdinu zabijí, postupujte podle kroků popsanych v části **Smrt hrdiny** na straně 27.



◆ **Hydra:** Vezměte ze sloupečku vrchní žeton kyseliny a položte ho lícem dolů na políčko znázorňující následující kolo na počítadle kol. Efekt vyhodnotíte na začátku příštího kola a platí pro všechny hrdiny.



**Poznámka:** Na stejném políčku počítadla kol se může nacházet více žetonů kyseliny. To znamená, že se na začátku příštího kola vyhodnotí efekty všech žetonů kyseliny. Na některých žetonech kyseliny je vyobrazen symbol obecné schopnosti. Postupujte podle pravidel popsanych níže.

Od teď lokalitu, ze které se nemrtvý přesunul na nové pole, můžete využívat jako obvykle.

Pokud na mapě není žádná vhodná lokalita, na kterou by se nemrtvý mohl přesunout, zůstane na stejném poli. V takovém případě na pole neumísťujte žádné žetony a efekty „po pohybu“ vyhodnoťte následovně:

- ◆ **Farruga: Všichni hrdinové, kteří se nacházejí na polích sousedících s aktuální pozicí Farrugy,** utrpí 6 zranění.
- ◆ **Hydra:** Na počítadlo kol umístěte vrchní žeton kyseliny podle pravidel popsanych výše.

## ŽETONY KYSELINY

Na začátku každého kola vyhodnoťte efekty případných žetonů kyseliny nacházejících se na políčku stávajícího kola na počítadle kol.

Žetony kyseliny mohou mít následující efekty:

- ◆ **Zranění:** Všichni hrdinové utrpí uvedený počet zranění. Pokud hrdinu tato zranění zabijí, postupujte podle kroků popsanych v části **Smrt hrdiny** na straně 27.
- ◆ **Využití obecné schopnosti:** Všichni hrdinové musejí využít (natočením destičky bez použití jejího efektu) jednu schopnost / schopnost První rány svého výběru, kterou mají naučenou na desce hrdiny. Pokud na desce hrdiny nemáte žádné nevyužité schopnosti / schopnosti První rány, tuto část efektu žetonu kyseliny ignorujte. Schopnost se symbolem časování „permanentní efekt“ se takto využít nedá.




## SPOLEČNÍCI

V průběhu hry se po mapě pohybují dva společníci – Behemot a krystalový golem.

Jakmile dojde k vyložení první lokality níže uvedených typů, položte na pole s ní figurku odpovídajícího společníka.

- ◆ **První vyložený rituál Faer (kapitola II):** Behemot
- ◆ **Druhý vyložený rituál Faer (kapitola IV):** krystalový golem

**Poznámka:** Rituály Faer nemají při kompetitivním hraní žádnou další funkci, v sólových a kooperativních variantách však jejich efekty můžete využívat jako obvykle, viz **Pravidla hry** , strana 25.

Při vstupu společníků na pole na okraji mapy na rozdíl od nemrtvých nedochází k vyložení nových dílků mapy.

Na pole se společníkem nemohou vstoupit hrdinové, fámulové ani druhý společník, což znamená, že hrdinové nemohou s lokalitou na daném poli interagovat.

Schopnosti elementála na poli, kde se nachází společník, se neuplatňují, dokud se společník nepřesune.

## VYVOLÁNÍ SPOLEČNÍKA

Během 1. kroku **útoků na nemrtvého** si můžete vyvolat jednoho či oba společníky. Postupujte následovně:

- ◆ **Behemot:** Odhodte libovolnou trofej.
- ◆ **Krystalový golem:** Odhodte 1, 2, nebo 3 drahokamy.

Společníka si můžete vyvolat z libovolného pole na mapě, ovšem pouze tehdy, pokud se už na mapě nachází.

Figurku vyvolaného společníka postavte na libovolné pole, které sousedí s vaším hrdinou a nemrtvým, na něhož útočíte, a na kterém se nenacházejí žádné blokující figurky (kromě elementálů). Z daného pole **neodebírejte** žádné případné žetony. Musíte vyvolat toho společníka, jehož bonus chcete použít, a to i tehdy, když se společník na vhodném poli již nachází. Pokud k vyvolání společníka neexistuje žádné vhodné pole, vyvolat ho nemůžete.

Pokud vyvoláte Behemota na pole s neporaženým monstrem:

- ◆ Jestliže se na poli nenachází žeton udupání, položte ho tam (stranou s poloviční vitalitou vzhůru). **Pole zatím není osvobozené**, viz **Boj s podupaným monstrem** na straně 27.
- ◆ Jestliže se na poli už nachází žeton udupání stranou s poloviční vitalitou vzhůru, otočte ho stranou s mršinou vzhůru. Monstrum na poli je tímto poražené a pole je po zbytek hry osvobozené. Žeton udupání na poli ponechte.
- ◆ Pokud vstoupíte na pole s žetonem udupání otočeným stranou s mršinou vzhůru, vraťte ho do zásoby a na pole položte patřičné žetony svého hrdiny (1 žeton hrdiny, 1 žeton obchodu, nebo 2 žetony interakce). Z tohoto pole nezískáváte žádnou kořist. Pole je až do konce hry považováno za osvobozené.



Kromě toho po vyvolání Behemota položte žeton udupání na pole s ním sousedící, na kterém se nachází neporažené monstrum a na kterém nejsou žádné blokující figurky (kromě elementálů), pokud takové pole existuje. Pokud je takových polí víc, hodte si kostkou a žeton udupání položte na první pole s neporaženým monstrem a bez blokujících figurek (kromě elementálů), počínaje polem s hodnotou rovnající se vašemu hodu (viz karta společníka Behemota) a pokračujte po směru hodinových ručiček. Postupujte podle stejných pravidel jako při umísťování žetonu udupání na pole s Behemotem, která jsou popsána výše.

**Příklad:** Keleia vyvolá Behemota, aby jí pomohl v boji s nemrtvým zplozencem Faer. S polem, na které Behemota vyvolala, sousedí 2 pole s neporaženým monstrem. Hráč si hodí kostkou a padne mu 2. Ve směru označeném číslem 2 na kartě společníka Behemota se neporažené monstrum nenachází. Postupuje po směru hodinových ručiček, dokud nenarazí na pole s neporaženým monstrem, které je na kartě označeno číslem 4. Na toto pole hráč umístí žeton udupání stranou s poloviční vitalitou vzhůru.



## ÚTOČNÉ BONUSY

Abyste při útoku na nemrtvého mohli využít útočný bonus společníka, musíte si ho přivolat během 1. kroku, a to na pole, které sousedí s vaším hrdinou a nemrtvým, na kterého útočíte.



**Behemot:** Ušetřete nemrtvému dodatečných 5 zásahů.



**Krytalový golem:** Podle počtu drahokamů, které jste odhodili za golemovo vyvolání, si k **příštím** hodu přičtete 1, 2, nebo 3. Kromě toho nemrtvému ušetřete dodatečných 3, 5, nebo 8 zásahů.

Pokud při útoku na nemrtvého provedete První ránu, společníkovy bonusy budou platit na ni, nikoli na fázi útoku hrdiny. Jako obvykle platí, že pokud pomocí První rány nebo fáze útoku hrdiny neudělíte alespoň jeden zásah, o dodatečné zásahy přicházíte.

**Příklad:** Keleia vyvolala Behemota. Použila svou zbraň První rány, Hvězdičce. Výsledná síla jejího útoku je 5, takže o útočný bonus Behemota přichází.



## BOJ S PODUPANÝM MONSTREM

Pokud váš hrdina vstoupí na pole, na němž se nachází žeton udupání otočený stranou s poloviční vitalitou vzhůru, proveďte akci boj jako obvykle, s následujícími změnami:

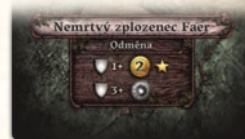
- ◆ Ihned po dobrání karty monstra na ni položte své žetony zásahu o celkové hodnotě rovnající se polovině vitality monstra (zaokrouhleno dolů).  
**Příklad:** Vitalita monstra je 11. Před začátkem boje na kartu monstra položte žetony zásahu o hodnotě 5.
- ◆ Pokud monstrum porazíte, žeton udupání z mapy odeberte. V rámci odměny za poražení monstra uvedené na jeho kartě získáte o **1 bod reputace méně**. Vezměte si kořist i trofej (chcete-li) a umístěte na mapu patřičné žetony jako obvykle.
- ◆ Pokud váš hrdina zemře, nechte žeton udupání na poli a postupujte podle obvyklých pravidel smrti a oživení v boji, viz **Pravidla hry, strana 25**.

## PORAŽENÍ NEMRTVÉHO

Počet vašich žetonů hrdiny na kartě nemrtvého není nijak omezen, avšak celkový počet **všech** žetonů hrdiny, které na kartě mohou být, omezen je, a to na trojnásobek (nemrtvý zplozenc Faer, nemrtvá hydra) nebo čtyřnásobek (nemrtvý Farruga) počtu hráčů. Po dosažení tohoto limitu je nemrtvý považován za poraženého. Poslední hráč, který na kartu nemrtvého umístil svůj žeton hrdiny, neutrpí žádná zranění, ale zbytek efektu vyhodnotí jako obvykle.

Každý hráč získá odměnu uvedenou na zadní straně karty nemrtvého, která závisí na počtu jeho žetonů hrdiny na kartě. Dosáhnete-li na vyšší úroveň odměn žetonů hrdiny, vezměte si **obě** uvedené odměny.

**Příklad:** Na kartě nemrtvého zplozence Faer máte 3 žetony hrdiny. Získáte 2 zlaté, 1 bod reputace a vezmete si 1 žeton esence podle svého výběru.



Jakmile porazíte všechny 3 nemrtvé, na konci stávajícího kola hra končí.

## SMRT HRDINY

Pokaždé, když nemrtvý nebo žeton kyseliny zabije vašeho hrdinu, postupujte následovně:

1. Přesuňte hrdinu do kostela.
2. Obnovte zdraví hrdiny na maximum.
3. Ztrácíte 1 bod reputace.
4. Hra pak pokračuje jako obvykle.

## ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Pokud jsou všichni 3 nemrtví poraženi, hrdinům se podařilo Euthii ochránit! Každý hrdina získá 10 bodů reputace.
- ◆ Jestliže některý z nemrtvých přežil do konce 10. kola (9. kola ve hře 1 hráče), hrdinové selhali.

Ať je výsledek jakýkoli, pokračujte závěrečným vyhodnocením jako obvykle. Nezapomeňte si započítat žetony interakce umístěné na desce průběhu hry / obchodu.

Už jste se s ním setkali? S poslem, který dokáže otevřít průchod do jiného světa, v němž se usadilo nové zlo...? Možná není tak nové, jak se zdá. Někteří tvrdí, že se tam jen cosi uchýlilo, aby nabralo síly, než znovu udeří.

**Délka hry:** Až 16 standardních kol.

**Cíl:** Porazte draka Brasatha před koncem 16. kola.

Jakmile kterýkoli hrdina Brasatha porazí, na konci stávajícího kola hra končí.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s rotundou. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky z rozšíření . Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice.

Dílky s lokacemi setkání nevybírejte náhodně, ale vždy použijte Brníře (kapitola I) a Živelnou nicotu (kapitola III). Ve hře 3 či 4 hráčů náhodně zvolte jeden **dobatečný** dílek s lokací setkání z kapitoly III.



Brníř

Živelná nicota

Kromě standardní mapy si stranou od herní plochy připravte mapu dimenze. Příprava mapy dimenze závisí na počtu hráčů, viz tabulka níže. Dílky mapy dimenze jsou rozděleny do čtyř kapitol, jak je znázorněno na jejich zadní straně. Mapa dimenze není spojena se standardní mapou. Postupujte následovně:

- Podle počtu hráčů si náhodně vyberte určitý počet dílků mapy dimenze každé kapitoly:

Kapitola	I	II	III	IV
1-2H	4	4	2	1
3H	5	5	2	1
4H	6	6	2	1

- Všechny vybrané dílky mapy dimenze položte lícem dolů podle znázornění vpravo, aniž byste se na ně podívali.
- Otočte dílek mapy dimenze nacházející se úplně vpravo. Ve hře 1 a 2 hráčů se úplně vpravo nacházejí dílky dva. Otočte ten vrchní.
- Nepoužité dílky mapy dimenze vraťte do krabice.

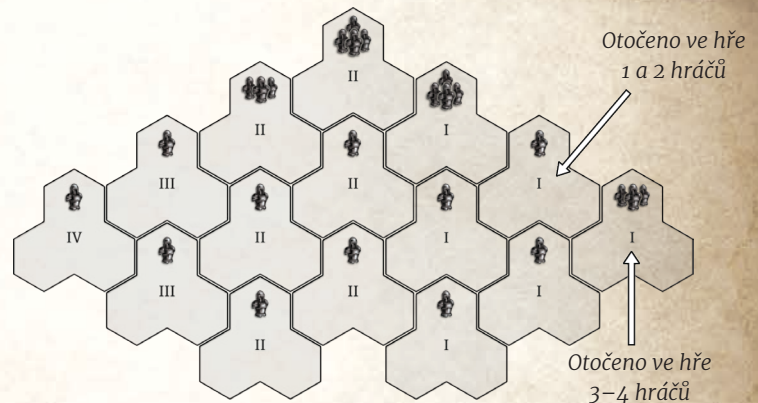
Všech šest karet souvisejících se scénářem, tedy karty Brasath, Mystický krystal, Mystická bariéra, Mystická entita a obě karty posla, položte lícem nahoru pod mapu dimenze. Vedle karet umístěte žetony mlhoviny.

Každý hráč začíná hru s ametystem a léčivým lektvarem.

Paralelní dimenze – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V
1H	2*	2*	2*	2*	2*
2-4H	3	3	3	3	3
1-4H	!	-	!	-	-
1H	1	2	2	1	2
2H	2	3	3	2	2
3H	3	4	4	4	4
4H	4	4	6	5	5

\* Konkrétní fixní dílky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na str. 6.



Karta Brasatha



Karta mystického krystalu



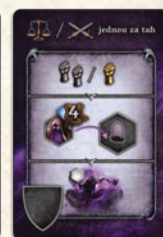
Karta mystické bariéry



Karta mystické entity



Karty posla



Žetony mlhoviny

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Jakmile vyložíte první dílek mapy s portálem (ten na startovním dílku se nepočítá), postavte na něj figurku mystického posla.



Kartónová figurka posla

## PRŮCHOD DO PARALELNÍ DIMENZE

Poté, co mystického posla umístíte na mapu, můžete ho vyvolat, odhodit patřičné zdroje a vstoupit do paralelní dimenze.

### VYVOLÁNÍ MYSTICKÉHO POSLA

Kdykoli je váš hrdina na poli, které je vzdálené max. 4 pole od figurky mystického posla (vč. téhož pole), můžete mystického posla vyvolat utracením žetonu akce obchod či žetonu akce boje nebo použitím efektu nějaké schopnosti, která vám danou akci poskytuje. Toto lze provést **jen jednou za svůj tah**. Pokud se figurka mystického posla nenachází na stejném poli jako váš hrdina, přesuňte ji tam.

**Poznámka:** Pokud chcete mystického posla vyvolat, musí se nacházet ve vzdálenosti nanejvýš 4 polí od vašeho hrdiny a cesta od posla k hrdinovi musí vést přes vyložené dílky.

### VSTUP DO PARALELNÍ DIMENZE

Pokud jste v tomto tahu vyvolali mystického posla, můžete některým mystickým portálem nebo prostřednictvím mystické entity projít do paralelní dimenze. K průchodu je potřeba odhodit zdroje uvedené na kartě posla odpovídající lokalitě, jejímž prostřednictvím chcete do paralelní dimenze projít.



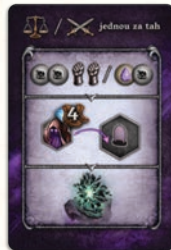
Mystický portál



Mystická entita

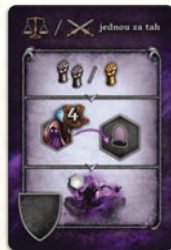
#### ◆ Mystický portál:

- Odhod'te buď 2 libovolné drahokamy (kromě diamantu a démonického kamene) a 2 stříbrné karty,
- nebo 1 ametyst a 1 libovolný drahokam (kromě diamantu a démonického kamene).



Karta posla s mystickým portálem

- #### ◆ Mystická entita:
- Odhod'te 2 stříbrné karty, nebo 1 zlatou kartu. Prostřednictvím pole s mystickou entitou nemůžete do paralelní dimenze projít, dokud na kartě posla s mystickou entitou nebudete mít položený jeden ze svých žetonů hrdiny (viz **Mystická entita, strana 30**). Kromě toho musíte mít na poli s mystickou entitou, na kterou se chcete teleportovat, položený jeden ze svých žetonů interakce.



Karta posla s mystickou entitou

Postavte figurku svého hrdiny na zvolené pole v paralelní dimenzi. Figurku mystického posla nechte na standardní mapě.

Mystické portály se nachází uprostřed dílků mapy dimenze. Všechna pravidla týkající se speciálních dílků platí jako obvykle (viz **Pravidla hry, strana 14**).

## PRŮZKUM PARALELNÍ DIMENZE

Pokaždé, když váš hrdina vstoupí do paralelní dimenze, vezměte si ze zásoby 3 žetony mlhoviny. Žetony mlhoviny slouží k pohybu po mapě dimenze a k interakci s lokalitami s mystickými krystaly a mystickou bariérou. Žetony akcí hrdinů se s výjimkou boje s Brasathem v paralelní dimenzi nepoužívají. Viz **Brasathova zkáza na straně 32**.



Žeton mlhoviny

Každý žeton mlhoviny představuje 1 mystický bod.

Podobně jako se na standardní mapě pohybujete pomocí bodů pohybu, musíte při pohybu po mapě dimenze spotřebovat 1 mystický bod, abyste mohli svého hrdinu přesunout z jednoho pole na pole sousední. Kdykoli váš hrdina vstoupí na pole sousedící s dosud neotočeným dílkem mapy dimenze, okamžitě ho otočte.

**Příklad:** Rozhodnete se použít 1 ze svých žetonů mlhoviny, abyste se přesunuli od mystického portálu na levé spodní pole dílku mapy dimenze. Tam pohyb přerušíte, protože jste se přesunuli na pole, které sousedí s jedním či více dosud neotočenými dílky mapy. Oba dílky mapy musíte okamžitě otočit.



V paralelní dimenzi nesmíte využívat žádné teleportační efekty.

**Poznámka k Eltreiným fámulům:** Fámulus se po mapě dimenze **nemůže** pohybovat sám. Může se nacházet jen na stejném poli jako Etre, tj. figurka fámula stojí na jeho kartě na desce fámula. Když se Eltre nachází v paralelní dimenzi, může si fámula přivolat z běžné mapy nebo si vyvolat jiného. Zatímco se Eltre nachází v paralelní dimenzi, může pohybovat fámulem **na běžné mapě** (a používat tam jeho schopnosti) jako obvykle.

### MYSTICKÁ KOŘIST

V pravé části některých polí je pomocí různých symbolů vyobrazena mystická kořist.



Pokud se na poli zároveň nachází mystický krystal:

- ◆ Kořist získáte, jestliže kousek krystalu odložíte (viz **strana 30**).
- ◆ Odložit kousek krystalu a získat kořist může více hrdinů.
- ◆ Můžete se rozhodnout, že si mystickou kořist vzít nechcete.

Pokud na poli žádný mystický krystal není a nenachází se na něm žeton hrdiny:

- ◆ Můžete si kořist vzít ihned po vstupu na pole.
- ◆ Kořist z pole bez mystického krystalu smí získat pouze jeden hrdina.
- ◆ Můžete se rozhodnout, že si mystickou kořist vzít nechcete.
- ◆ Pokud si kořist vezmete, položte na pole jeden ze svých žetonů hrdiny.

## MYSTICKÁ NICOTA

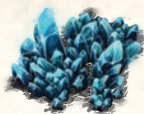
Na pole s mystickou nicotou nesmíte vstoupit.



Mystická nicota

## MYSTICKÝ KRYSTAL

Pokud se váš hrdina nachází na poli s mystickým krystalem, na kterém nemáte položený jeden ze svých žetonů interakce, můžete se za 1 mystický bod pokusit část krystalu odlomit, a získat tak odměnu uvedenou na jeho kartě a mystickou kořist z pole.

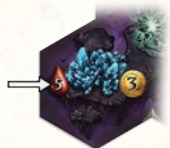


Mystický krystal

Jednou za hru si každý hrdina může odlomit část z každého krystalu. Jestliže se nacházíte na poli s mystickým krystalem, ze kterého už si část odlomil 1 či více jiných hráčů (tj. nachází se tam cizí žeton interakce), musíte každému z nich zaplatit 1 zlatý.

Část krystalu odlomíte tak, že mu ušetříte počet zásahů, který je uveden na poli s ním.

Potřebný počet zásahů



Zásahy musí být ušetřeny najednou, tj. nesmíte z pole odejít a znovu na něj vstoupit, abyste ušetřili zbývající zásahy. Postupujte následovně:

1. Každému hráči, který má na daném poli žeton interakce, zaplaťte 1 zlatý.

**Poznámka k režimu Společenstvo:** Namísto placení 1 zlatého odhoďte 2 stříbrné karty nebo 1 zlatou kartu (bez ohledu na to kolik hráčů na daném poli má žetony interakce).

2. Odhozením jednoho žetonu mlhoviny spotřebujete 1 mystický bod.
3. **Ušetřete zásah mystickému krystalu:** Proveďte běžnou První ránu a běžnou fázi útoku hrdiny – na pole položte žetony zásahů v odpovídající hodnotě.
4. Opakujte kroky 2 a 3, dokud mystickému krystalu neušetříte potřebný počet zásahů nebo dokud vám nedojdou žetony mlhoviny.

5. Pokud mystickému krystalu ušetříte dostatek zásahů, položte na pole svůj žeton interakce stranou s kladivem vzhůru. Získejte odměnu uvedenou na kartě mystického krystalu: žeton mlhoviny, 3 zlaté a 1 bod reputace. Pak na kartu položte jeden svůj žeton hrdiny. Na kartě mystického krystalu můžete mít více žetonů hrdiny. Kromě toho si vezměte mystickou kořist vyobrazenou na poli.



Odměna

### Poznámky:

K odlomení části mystického krystalu nesmíte používat Dralovu schopnost Rváč ani Keleiuinu schopnost Sražení.

Positivní efekt čtyřlístku hrdinovy zbraně (např. Eltreiny Druidské hole, Maeldurovy Sopečné hole atd.) použité ve fázi útoku hrdiny se aplikuje na případný příští zásah. Pokud byl současný zásah poslední ranou ušetřenou mystickému krystalu, o tuto část efektu zbraně přicházíte.

Na pole s mystickým krystalem můžete vstoupit, projít přes něj nebo na něm svůj tah zakončit, aniž byste s ním museli interagovat.

## MYSTICKÁ ENTITA

Pro konfrontaci mystické entity a její schopnosti platí stejná pravidla jako pro konfrontaci elementála a jeho vliv na pole na standardní mapě, s následujícími výjimkami.



Mystická entita

- ♦ Pokud máte na poli s mystickou entitou žeton interakce, její schopnost už na vás nepůsobí.
- ♦ Pokaždé, když vstoupíte na pole ovlivněné jednou nebo více mystickými entitami, jejich schopnosti na vás působí, a máte nějaké žetony hrdiny na kartě mystického krystalu (viz **Mystický krystal** vlevo), můžete **jeden** z nich odebrat a zbavit se tím vlivu schopností **všech** mystických entit na daném poli.
- ♦ I pokud na pole, na němž se váš hrdina nachází, působí několik schopností mystických entit, jejich efekt (utrpení 5 zranění) na dané pole vyhodnocujete pouze jednou.

**Příklad 1:** Keleia vstoupila na pole ovlivněné schopností mystické entity. Keleia má na poli dané mystické entity svůj žeton interakce, proto na Keleiu její schopnost nepůsobí.



**Příklad 2:** Následně se Keleia přesune na pole ovlivněné jinou mystickou entitou, na jejímž poli už Keleia žeton interakce umístěný nemá. Keleia odebere jeden ze svých žetonů hrdiny z karty mystického krystalu, aby se účinkům schopnosti mystické entity vyhnula.



**Příklad 3:** Keleia vstoupí na pole sousedící s neotočeným dílkem mapy dimenze, a proto jej ihned otočí. Na pole působí schopnosti tří mystických entit. Keleia sice na poli s jednou z entit má svůj žeton interakce, ale pokud se chce vyhnout účinku schopnosti zbývajících dvou mystických entit, musí využít svůj poslední žeton hrdiny položený na kartě mystického krystalu. Jestliže to neudělá, utrpí 5 zranění.



## SCHOPNOST MYSTICKÉ ENTITY



Pokud se přesunete na pole ovlivněné schopností mystické entity a nevyhnete se jejímu vlivu nebo pokud otočením nového dílku mapy dimenze způsobíte, že se pole, na němž se nacházíte, ocitne pod vlivem schopnosti mystické entity, utrpíte 5 zranění.

I pokud na pole, na němž se váš hrdina nachází, působí schopnosti několika mystických entit, jejich efekt (utrpění 5 zranění) na dané pole vyhodnocujete pouze jednou.

Pokud váš hrdina na následky utrpěných zranění zemře, řiďte se běžnými pravidly smrti a oživení mimo boj (**Pravidla hry, str. 25**).

### KONFRONTACE

**První pole:** Získáváte 1 bod pohybu, 2 zlaté, 1 bod reputace a 1 stříbrnou kartu. K označení získaného bodu pohybu použijte žeton pohybu.

**Druhé pole:** Pokud na poli karty posla s mystickou entitou nemáte svůj žeton hrdiny, položte ho tam. Utrpíte 3 zranění. Pokud hrdina přežije, získáte 3 zlaté a 2 body reputace.

**Třetí pole:** Pokud na poli karty posla s mystickou entitou nemáte svůj žeton hrdiny, položte ho tam. Utrpíte 1 zranění. Pokud hrdina přežije, získáte 1 bod pohybu, 4 zlaté a 1 bod reputace. K označení získaného bodu pohybu použijte žeton pohybu.

**Pamatujte:** Body pohybu lze použít pouze na standardní mapě.

## NÁVRAT Z PARALELNÍ DIMENZE

Před koncem vašeho tahu se váš hrdina musí vrátit do Euthie. Hrdina se může vrátit kdykoli, ale nesmí k tomu dojít během pohybu, interakce s lokalitou v paralelní dimenzi ani během vyhodnocování nějakého jiného efektu. V případě návratu hrdiny z paralelní dimenze vraťte všechny zbývající žetony mlhoviny do zásoby. Pak můžete pokračovat ve svém tahu na standardní mapě jako obvykle.

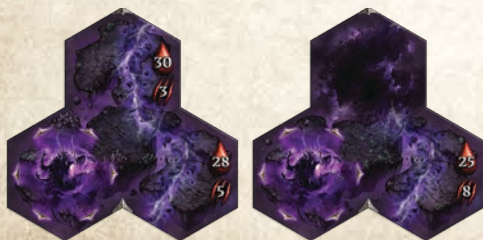
Postavte figurku hrdiny na pole s figurkou mystického posla.

Pokud je pole, na které se z paralelní dimenze vrátíte, pod vlivem elementála ohně nebo vody, působí na vás stejně, jako byste se na pole přesunuli běžným pohybem.

Je-li na poli portál, můžete ho použít k teleportaci stejně, jako byste se na pole přesunuli běžným pohybem.

## PROLOMENÍ MYSTICKÉ BARIÉRY

Mystická bariéra se vyskytuje přesně na třech polích na dílcích mapy dimenze kapitoly III.



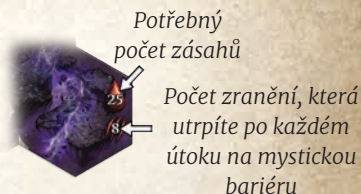
Dílky mapy dimenze s mystickou bariérou

Když hrdina vstoupí na pole s mystickou bariérou, může se pokusit o její prolomení. Pokud se mu to podaří, získá odměnu uvedenou na kartě mystické bariéry a může přes pole projít a zaúčtovat na Brasatha (viz **Brasathova zkáza, strana 32**).

Každý hrdina může mystickou bariéru na každém z polí prolomit jednou za hru. Každý hrdina však získá odměnu pouze při svém **prvním** prolomení pole s mystickou bariérou. Hráčům, kteří mají na daném poli žeton hrdiny, nic **neplatíte**.

Mystickou bariéru prolomíte tak, že jí ušetříte počet zásahů, který je uveden na poli s ní. Zásahy musí být ušetřeny najednou, tj. nesmíte z pole odejít a znovu na něj vstoupit, abyste ušetřili zbývající zásahy. Postupujte následovně:

1. Odhozením jednoho žetonu mlhoviny spotřebujete 1 mystický bod.
2. **Ušetřete zásah mystické bariéry:** Proveďte běžnou První ránu a běžnou fázi útoku hrdiny – na pole položte žetony zásahů v odpovídající hodnotě.
3. Utrpíte zranění uvedená na daném poli s mystickou bariérou. Pokud váš hrdina zemře, postupujte podle pravidel smrti a oživení v boji jako obvykle, viz **Pravidla hry, strana 25**.
4. Opakujte kroky 1, 2 a 3, dokud mystické bariéře neušetříte potřebný počet zásahů, dokud vám nedojdou žetony mlhoviny nebo dokud váš hrdina nezemře.
5. Pokud mystické bariéře ušetříte dostatek zásahů, položte na pole svůj žeton hrdiny. Od teď můžete přes pole s mystickou bariérou projít. Pokud váš hrdina mystickou bariéru prolomí, ale během tohoto útoku zemře, položte na pole svůj žeton hrdiny (tzn. bariéra pro vás zůstává prostupná).
6. Za první prolomení mystické bariéry získáte 8 bodů reputace a 1 žeton mlhoviny. Pokud váš hrdina zemřel (viz výše), získáte pouze 8 bodů reputace.



### Poznámky:

K prolomení mystické bariéry nesmíte používat Dralovu schopnost Rváč ani Keleiiinu schopnost Sražení.

Positivní efekt čtyřlístku hrdinovy zbraně (např. Eltreiny Druidské hole, Maeldurovy Sopečné hole atd.) použité ve fázi útoku hrdiny se aplikuje na případný příští zásah. Pokud byl současný zásah poslední ranou ušetřenou mystické bariéře, o tuto část efektu zbraně přicházíte.

Na pole s mystickou bariérou můžete vstoupit nebo na něm svůj pohyb zakončit, aniž byste se pokusili o její prolomení. Dokud však bariéru neprolomíte, nesmíte se pohnout za ni (na pole vlevo).



Dílek mapy dimenze s Brasathem

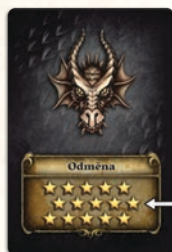
## BRASATHOVA ZKÁZA

Abyste na Brasatha mohli zaútočit, musí se váš hrdina nacházet uprostřed dílku mapy dimenze s Brasathem (tj. dílek kapitoly IV).

Postupujte podle standardních pravidel boje s monstrem, včetně spotřebování žetonu akce boj. Na kartě Brasatha najdete jeho vitalitu, zranění, která způsobuje, a další bojové efekty.

Pokud Brasatha porazíte, získáte 15 bodů reputace, jak je znázorněno na zadní straně jeho karty.

Vitalita  
Brasatha



Odměna

Kartu Brasatha si nemůžete nechat jako trofej. Vraťte ji zpátky k ostatním kartám souvisejícím se scénářem.

**Poznámka:** Pokud hrajete za Taesiri, po porážce Brasatha neumístujete žeton hrdiny na svou schopnost Kniha moci.

Na pole, kde probíhal boj, nepokládejte žádné své žetony. Na poli po porážce Brasatha není žádná kořist.

**Důležité:** Přestože je Brasath drak, můžete používat i osobní destičky se symbolem přeškrtnutého draka.



Brasatha může jednou za hru porazit každý hrdina. Jakmile kterýkoli hrdina Brasatha porazí, na konci stávajícího kola hra končí. Hráči se stále mohou pohybovat po mapě paralelní dimenze a mohou se pokusit Brasatha porazit, pokud tak ještě neučinili.

## ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ♦ Jestliže některý z hrdinů Brasatha porazil, průchod do paralelní dimenze už pro Euthii nepředstavuje hrozbu.
- ♦ Pokud Brasatha do konce 16. kola neporazil ani jeden hráč, hrdinové selhali.

Ať je výsledek jakýkoli, pokračujte závěrečným vyhodnocením jako obvykle. Nezapomeňte započítat žetony interakce a hrdiny umístěné na mapě dimenze.

## SADY SCÉNÁŘŮ

Kromě standardních scénářů, které můžete hrát v kompetitivním, kooperativním i sólovém režimu, rozšíření obsahuje také jednu speciální sadu scénářů, v níž si ve hře 1 hráče zahrajete jeden ze čtyř samostatných

příběhů (Hrůzyplné stezky), a jednu speciální sadu scénářů určenou pro samostatnou kooperativní kampaň (Vzestup zapomnění).

## HRŮZYPLNÉ STEZKY

Z vraku lodi na nedalekém jezeře vycházejí podivné zvuky. Říká se, že v něm straší duch kapitána. Z jiné části země přicházejí zprávy, že poblíž vykopaného naleziště pokladu zůstal netknutý jakýsi záhadný kámen. Je možné, že spolu tyto dvě události souvisí?

**Délka hry:** Až 20 standardních kol.

**Cíl:** Porazte hlavního bosse před koncem 20. kola.

Jakmile hlavního bosse porazíte, hra okamžitě končí.

Podle toho, ve kterém kole se vám to podaří, dosáhnete určité úrovně vítězství, kterou si můžete porovnat mezi různými průchody Hrůzyplných stezek.

- ♦ **Stříbrné vítězství:** 18. nebo 19. kolo
- ♦ **Zlaté vítězství:** 16. nebo 17. kolo
- ♦ **Diamantové vítězství:** 15. nebo dřívější kolo

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. Z dílků mapy vytvořte dva sloupce podle tabulky – v jednom budou dílky kapitol I, II a III a ve druhém dílky z kapitol IV a V. Používejte fixní dílky ze základní hry. Fixní dílky z rozšíření vraťte do krabice. V tomto scénáři se používají rituální dílky mapy.

Hrůzyplné stezky – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*
	1H	1	1	1	1
	1H	3	3	4	4

\* Konkrétní fixní dílky mapy pro oba sólové režimy jsou uvedené v **Pravidlech hry** na str. 31.

Všechny dílky s lokacemi setkání i karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.

Na horní dílek sloupce kapitol IV a V položte žeton mluvící kamenné hlavy a žeton ducha z lodního vraku. Během hry je umístíte na mapu, jak je popsáno na straně 33.





Vyberte si 1 ze 4 jedinečných příběhů. Každý příběh sestává z 8 karet putování rozdělených do 5 úrovní.

- ◆ **Příběh 1:** Brána, hlavní boss: Zplozenec Faer
- ◆ **Příběh 2:** Vysočina, hlavní boss: Krystalový golem
- ◆ **Příběh 3:** Bažina, hlavní boss: Hydra
- ◆ **Příběh 4:** Klášter, hlavní boss: Behemot

Vezměte všechny karty putování odpovídající vámi zvolenému příběhu (uvedenému na zadní straně karty) a ostatní vraťte do krabice. Z karet putování otočených lícem dolů vytvořte balíček. Kartu s nejvyšší úrovní (uvedenou na zadní straně karty) položte dospod a ostatní karty pokládejte na ni v sestupném pořadí. Otočte první dvě karty putování (označené jako „Putování I“).

Vedle balíčku putování umístěte kartu Stopy bosse.



Zamíchejte destičky odměn za putování, vytvořte z nich sloupeček a umístěte jej lícem dolů poblíž.

Zamíchejte žetony stop a žetony runových kamenů a vytvořte z nich dva oddělené sloupečky. Umístěte je lícem dolů poblíž.

Vedle žetonů runových kamenů umístěte žetony prokleté schopnosti a poškozené zbroje.



Zamíchejte destičky kompasu a žetony lokalit a vytvořte z nich dva oddělené sloupečky. Umístěte je lícem dolů poblíž.

Poblíž umístěte také žetony vitality monstra, žeton zranění monstra a žeton iniciativy „1“.



Použijte elitní monstra úrovní 1, 2 a 3 (viz **Pravidla hry, strana 30**).

Hráč začíná hru s **léčivým lektvarem**.

**Důležité:** Než začnete sadu scénářů Hrůzyplné stezky hrát, přidejte do sloupečku osobních destiček odpovídající osobní destičky z rozšíření

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Při hraní sady scénářů Hrůzyplné stezky postupujte podle pravidel režimu Hrátky s ohněm popsaných v **Pravidlech hry** , na straně 26.

### MLUVÍCÍ KAMENNÁ HLAVA A DUCH Z LODNÍHO VRAKU

Jakmile ze sloupečku vyložíte poslední dílek mapy (kapitola III), musíte přerušit svůj tah a na určité lokality na mapě okamžitě umístit žetony mluvící kamenné hlavy a ducha z loďního vraku.

- ◆ **Mluvící kamenná hlava:** Poklad úrovně 1
- ◆ **Duch z loďního vraku:** Jezero

Otočte vrchní destičku kompasu a podle pravidel **kompasu** na **straně 2** určete obě lokality. Následně na ně položte odpovídající žeton. Jestliže se na daném poli nacházejí jakékoli žetony hrdiny či interakce, přesuňte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Použij se při případném závěrečném vyhodnocení na konci hry. Pole jsou až do konce hry považována za osvobozená.

**Poznámka:** Na polích s mluvící kamennou hlavou a duchem z loďního vraku už nemůžete najít poklad ani provádět akci těžba.

## PLNĚNÍ ÚKOLŮ BĚHEM PUTOVÁNÍ

Každý příběh sestává z pěti úrovní putování. Jakmile dokončíte stávající úroveň putování (splněním všech úkolů na otočených kartách putování), odhodte kartu či karty této dokončené úrovně a otočte kartu/karty putování další úrovně.

- ♦ Putování I, II a III: 2 karty putování
- ♦ Putování IV a V: 1 karta putování

Putování dokončíte splněním požadavků úkolu, které jsou uvedeny na kartě. Pokud požadavky splníte, okamžitě získáte odměnu uvedenou na kartě.

V některých případech můžete odměnu získat pouze na určitém poli. Více najdete v části **Odměna – doplňující informace na straně 38.**

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



## PODROBNĚJŠÍ POPIS POŽADAVKŮ ÚKOLŮ



**Pro splnění:** V uvedené obchodní lokaci odhodte libovolnou destičku suroviny daného typu.



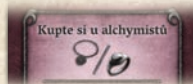
**Pro splnění:** V uvedené lokalitě odhodte vyobrazené trofeje (2 trofeje úrovně 1, 1 trofej úrovně 2, 2 trofeje úrovně 2 nebo 1 trofej úrovně 3).



**Pro splnění:** V uvedené lokalitě odhodte vyobrazené předměty (3 léčivé lektvary, libovolný amulet/prsten, 2 zlaté karty, 2 libovolné drahokamy, 4 zlaté karty a démonický kámen).



**Pro splnění:** Konfrontujte daný typ elementála. U alchymistů navíc odhodte daný typ esence.



**Pro splnění:** V uvedené lokalitě si zakupte vyobrazené předměty (3 léčivé

lektvary nebo libovolný amulet/prsten).

Porazte elitní monstrum a získajte vypsanou odměnu

**Pro splnění:** Porazte libovolné elitní monstrum a získajte odměnu uvedenou na příslušné kartě vypsané odměny.

**Poznámka:** Po otočení této karty putování musíte porazit nové elitní monstrum. Elitní monstra poražená dříve ve hře se nepočítají.

Mějte sadu zbroje

**Pro splnění:** Mějte sadu zbroje složenou ze 3 nebo více částí.

Mějte vybaveny 4 části zbroje, amulet a prsten

**Pro splnění:** Mějte vybavené libovolné 4 části zbroje, libovolný amulet a libovolný prsten.

Během následujících 4 kol  
2 části dračí, krakové, a/nebo krystalové zbroje a 1 prsten

**Pro splnění:** Vstupte na pole s mluvící kamennou hlavou, kde získáte 20 zlatých. Také na poli s mluvící kamennou hlavou odhodte 2 části dračí, krakové a/nebo krystalové zbroje a libovolný prsten.

Tento úkol musíte splnit během 4 kol následujících po otočení karty putování. Pokud úkol do té doby nesplníte, vaše putování nebylo zdárné a hra na konci daného kola končí. Toto kolo si můžete označit žetonem jiného hrdiny na počítadle kol.

**Příklad:** Kartu putování otočíte v 6. kole. Úkol musíte splnit do konce 10. kola.

Odemkněte si všechna pole na osobní destičky

**Pro splnění:** Odemkněte si všechny 3 pole na osobní destičky na desce hrdiny.

Proveďte akci těžba v horách

**Pro splnění:** Na poli s horami proveďte akci těžba.

Proveďte akci těžba dvakrát během jednoho tahu

**Pro splnění:** Dosáhněte 15 bodů reputace. Také během jednoho tahu proveďte dvě akce těžba.

Osvobodte aspoň dvě jeskyně

**Pro splnění:** Osvobodte alespoň dvě jeskyně.

Najděte poklad

**Pro splnění:** Najděte poklad úrovně 3.

Porazte na poli ovlivněném elementálem vzduchu/ohně bez použití žetonů Gaaru/Dwurtu

**Pro splnění:** Na poli ovlivněném elementálem vzduchu či ohně porazte monstrum úrovně 2 bez použití žetonů Gaaru či Dwurtu.

Porazte jedno po druhém

**Pro splnění:** Pokud se váš hrdina nachází na poli s portálem na dílku mapy s věžemi drakobijců, můžete se pokusit porazit dvě monstra úrovně 2, jedno po druhém. Použijte jen jednu akci boj, ale proveďte 2 plnohodnotné boje (každý včetně fáze První rány). Obě monstra mají dodatečnou 1 vitalitu. V obou bojích vedle karty monstra položte žeton vitality monstra s hodnotou 1.

Než začnete bojovat s druhým monstrem, nejdřív získajte odměnu za poražení prvního monstra. V každém boji postupujte podle běžných pravidel boje.

#### Poznámky:

Jelikož odměnu získáte ihned po poražení prvního ze dvou monster, může se stát, že v průběhu plnění úkolu překročíte hranici 35 bodů reputace. V takovém případě už žádnou další odměnu z karty monstra nezískáváte.

Pokud hrajete za Taesiri, za každé monstrum úrovně 2, které v tomto boji porazíte, si na svou schopnost Kniha moci umístíte žeton hrdiny.

Jestli během kteréhokoli z těchto dvou bojů váš hrdina zemře, tuto část úkolu jste nesplnili. Postupujte podle obvyklých pravidel smrti a oživení v boji, viz **Pravidla hry, strana 25**. O splnění této části úkolu se můžete pokusit znovu. Opět musíte porazit obě monstra (bez ohledu na to, zda jste jedno z nich již dříve porazili, či nikoli).

### RUNOVÉ KAMENY – PUTOVÁNÍ II



**Pro splnění:** Dokončete 3 runové kameny na mapě.

Jakmile dokončíte putování I a otočíte karty putování II, umístěte na mapu první runový kámen. Otočte vrchní žeton lokality a zvolte pole s danou lokalitou podle

následujících pravidel:

1. Pokud daná lokalita na mapě není nebo na ní stojí nějaká blokující figurka (kromě elementálů), nejedná se o platnou lokalitu. Otáčejte další žetony lokalit, dokud nenarazíte na platnou lokalitu. Je-li sloupeček lokalit prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový sloupeček.
2. Na mapě zvolte lokalitu odpovídajícího typu, na které nestojí žádná figurka (kromě elementálů). Pokud je takových lokalit více, otočte vrchní destičku kompasu a lokalitu určete podle pravidel **kompasu ze strany 2**.
3. Na zvolenou lokalitu položte žeton lokality. Případné žetony hrdiny, interakce či obchodu z tohoto pole položte na právě umístěný žeton lokality. Pole je až do konce hry osvobozené a s danou lokalitou můžete interagovat jako obvykle.
4. Na právě umístěný žeton lokality položte lícem nahoru vrchní runový kámen.
5. Všechny otočené žetony lokalit odhodte na příslušnou odhazovací hromádku.



Vstoupíte-li na pole s runovým kamenem, můžete odhodit předměty / zlaté / stříbrné či zlaté karty vyobrazené na žetonu a položit jeden svůj žeton hrdiny na kartu putování Runové kameny. Žeton runového kamene odhodte na příslušnou odhazovací hromádku a umístěte na mapu nový runový kámen (podle kroků popsaných výše).



Je-li na runovém kameni vyobrazen symbol svitku, musíte odhodit libovolný svitek, abyste na kartu mohli položit žeton hrdiny.

Jakmile na kartu putování Runové kameny umístíte třetí žeton hrdiny, další runový kámen na mapu neumísťujte.

Abyste putování dokončili a získali odměnu, **musíte vstoupit na pole s mluvící kamennou hlavou**.

### VEDLEJŠÍ BOSS – PUTOVÁNÍ III



**Pro splnění:** Porazte vedlejšího bossa.

Jakmile splníte podmínku uvedenou na kartě putování Vedlejší boss (viz **Podmínky vedlejšího bossa na straně 36**), položte na mapu žeton iniciativy o hodnotě 1. Otočte vrchní žeton lokality a zvolte pole s danou lokalitou podle následujících pravidel.

1. Pokud daná lokalita na mapě není nebo na ní stojí nějaká blokující figurka (kromě elementálů), nejedná se o platnou lokalitu. Otáčejte další žetony lokalit, dokud nenarazíte na platnou lokalitu. Je-li sloupeček lokalit prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní nový sloupeček.
2. Na mapě zvolte lokalitu odpovídajícího typu, na které nestojí žádná figurka (kromě elementálů). Pokud je takových lokalit více, otočte vrchní destičku kompasu a lokalitu určete podle pravidel **kompasu ze strany 2**.
3. Na zvolenou lokalitu položte žeton lokality. Případné žetony hrdiny, interakce či obchodu z tohoto pole položte na právě umístěný žeton lokality. S lokalitou **nelze** interagovat, dokud vedlejšího bossa neporazíte.
4. Na právě umístěný žeton lokality položte žeton iniciativy 1.
5. Všechny otočené žetony lokalit odhodte na příslušnou odhazovací hromádku.

Pokud vstoupíte na pole s žetonem iniciativy 1, můžete provést akci boj a bojovat s vedlejším bossem uvedeným na kartě putování.

V balíčku elitních monster najdete kartu odpovídajícího elitního monstra, nebo v balíčku monster úrovně 2 z rozšíření či v krabici najdete kartu Trola. (To, kde kartu Trola máte, záleží na úrovni obtížnosti u nových karet monster, se kterou hrajete, viz **Pravidla hry , strana 17**).

Postupujte podle běžných pravidel boje s normálním monstrem či elitním monstrem s tou výjimkou, že **nezískáte** odměnu vyobrazenou na kartě vypsané odměny či na zadní straně karty monstra.



Karta trola z rozšíření

Na některých kartách putování Vedlejší boss je uvedena sada symbolů (částečně překrývají ilustraci vedlejšího bossa), které určují jeho sílu. Podle typu vedlejšího bossa umístěte vedle karty monstra či elitního monstra žetony zranění monstra (viz níže), vitality monstra (viz níže), dodatečné žetony Gaaru a/nebo chaosu a/nebo do zlaté zásoby přidejte zlaté karty.



Žetony zranění monstra      Žetony vitality monstra

- ♦ **Žeton zranění monstra:** Značí dodatečná zranění, která vedlejší boss každé kolo způsobuje.
- ♦ **Žeton vitality monstra:** Značí dodatečnou vitalitu vedlejšího bossa.

**Příklad:** Bojujete se zuřivým trole. Vedle karty monstra umístěte žeton vitality monstra stranou s hodnotou +3 vzhůru a žeton zranění monstra stranou s hodnotou +2 vzhůru. Také vedle karty monstra položte dodatečný žeton chaosu (celkem tam budou 3) a do zlaté zásoby přidejte 2 dodatečné zlaté karty. Zuřivý trol nyní má 15 bodů vitality a každé kolo boje vám způsobuje dodatečná 2 zranění.



Po boji pokračujte následovně:

- ♦ Vraťte kartu elitního monstra do balíčku elitních monster.
- ♦ Kartu trola umístěte na odpovídající odhazovací hromádku, nebo ji vraťte do krabice.

Pokud vedlejšího bossa porazíte, odeberte z mapy žeton iniciativy 1. Pole je až do konce hry osvobozené a s danou lokalitou můžete interagovat jako obvykle.

#### PODMÍNKY VEDLEJŠÍHO BOSSE



**Brána – Vyznavač Faer:** V ruce mějte alespoň 3 zlaté karty.



**Vysočina – Trol (výjimka):** V případě vedlejšího bossa zuřivého trola před rozhodnutím o lokalitě neplatí žádná podmínka, musíte ho však porazit v rámci 3 kol po otočení karty putování. Pokud ho neporazíte, vaše putování

nebylo zdárné a hra na konci daného kola končí. Toto kolo si můžete označit žetonem jiného hrdiny na počítadle kol.

**Příklad:** Kartu putování s vedlejším bossem zuřivým trole otáčíte v 10. kole. Musíte ho porazit do konce 13. kola.



**Bažina – Ještěří náčelník:** Mějte sadu zbroje složenou ze 3 nebo více částí.



**Klášter – Mnich:** Podle hrdiny, za kterého hrajete, mějte u sebe minimálně 3 žetony Gaaru nebo Dwurtu.

#### PUTOVÁNÍ IV – STOPY

**Splnění:** Najděte 3 stopy, které vás zavedou k hlavnímu bossovi.

Pokud se váš hrdina nachází na jedné z lokalit vyobrazených na kartě putování, můžete jako volnou akci hodit oběma svými kostkami a hledat stopy. Tento hod se nepovažuje za hod za hrdinu a **nemůžete** jej nijak modifikovat. Na tento hod **nemají** vliv ani okolní elementálové. Za každý žeton stop umístěný na mapě si však k hodu přičtete 2.



**Lokality Brány:** Kupci, poklady úrovně 2, jezera



**Lokality Vysočiny:** Portály, věže drakobijců, kostel



**Lokality Bažiny:** Poklady úrovně 1, elementálové vzduchu, alchymisté



**Lokality Kláštera:** Hory, elementálové země, elementálové vody

Pokud je výsledná hodnota hodu 8/9 (v závislosti na kartě putování) nebo více, položte na kartu putování Stopy svůj žeton hrdiny.

Lokality nalezený stop  
Potřebný výsledek hodu  
Odměna



Bez ohledu na výsledek hodu si vezměte vrchní žeton stop a okamžitě vyhodnoňte oba efekty vyobrazené na jeho lícové straně. Vrchní efekt je negativní, zatímco ten spodní je pozitivní. Poté žeton stop položte lícem dolů (tj. stranou se symbolem stopy s +2 vzhůru) na pole, na kterém se nachází váš hrdina.

Negativní efekt

Pozitivní efekt




Efekt +2 stopy

Na některých žetonech stop je vyobrazen žeton prokleté schopnosti nebo poškozené zbroje. Více podrobností o nich najdete v částech Prokleté schopnosti a Poškozená zbroj níže.



Na poli, na kterém je položený žeton stop, už stopy nemůžete hledat.

Jakmile na kartu putování Stopy položíte třetí žeton hrdiny, **musíte vstoupit na pole s duchem z loďního vraku**, abyste dokončili putování a získali odměnu. Vaše pátrání po stopách je tím u konce a s jejich pomocí můžete najít hlavního bosse. Postupujte následovně:

- Otočte všechny žetony stop na mapě stranou s efektem vzhůru.
- Hoďte si jednou kostkou. Tento hod se nepovažuje za hod za hrdinu a **nemůžete** jej nijak modifikovat. Na tento hod **nemají** vliv ani okolní elementálové.
- V závislosti na výsledku hodů vyberte ten žeton stop, jehož lokační číslo (uvedené v symbolu pole na pravé straně žetonu) odpovídá podmínce uvedené na kartě Stopy bosse. 
- Na pole s odpovídajícím žetonem stop položte žeton iniciativy 1.
- Odeberte z mapy všechny žetony stop.

**Příklad:** Žetony stop na mapě mají lokační čísla 6, 13 a 21. Hoďte jednou kostkou a padne vám 4. Musíte si vybrat ten žeton stop, jehož lokační číslo je nejbližší číslu 14. Tomu odpovídá žeton stop s lokačním číslem 13. Na pole s daným žetonem stop položte žeton iniciativy 1. Pak z mapy odeberte všechny žetony stop.



Hlavní boss se nachází na poli s žetonem iniciativy 1.

### PROKLETÁ SCHOPNOST

Kdykoli si v rámci efektu žetonu stop vezmete žeton prokleté schopnosti, vyberte si jednu ze svých **naučených** schopností (včetně schopností První rány) a položte ho na ni. Nesmíte použít žádný efekt schopnosti, na jejíž destičce je položený žeton prokleté schopnosti.



Od této chvíle si musíte ode všech hodů za hrdinu odečítat součet hodnot čtyřlístků ze všech žetonů prokletých schopností na svých osobních destičkách.

**Příklad:** Na osobních destičkách máte položené 2 žetony prokletých schopností. Dokud si příslušné osobní destičky neodeberete z desky hrdiny, od všech hodů za hrdinu si musíte odečítat 2.



Na každé schopnosti nebo schopnosti První rány můžete mít položený pouze jeden žeton prokleté schopnosti. Pokud nemáte dostatečný počet schopností (vč. schopností První rány), žeton prokleté schopnosti dejte na příslušnou odhazovací hromádku. Jeho efekt se nepoužije.

Effektu prokleté schopnosti se zbavíte jedině tak, že si danou schopnost odeberete z desky hrdiny. Žeton prokleté schopnosti ponechte na dané schopnosti. Pokud se někdy danou schopnost či schopnost První rány znovu naučíte, efekt prokleté schopnosti se na ni stále vztahuje.

### POŠKOZENÁ ZBROJ

Kdykoli si v rámci efektu žetonu stop vezmete žeton poškozené zbroje, vyberte si jednu část **vybavené** zbroje a položte ho na ni. Za každý žeton poškozené zbroje umístěný na vaší vybavené zbroji si okamžitě odečtete 1 bod od modifikátorů vaku. Kromě toho přestávají platit **veškeré** efekty takto zasažené zbroje i drahokamy na ní umístěné (včetně modifikátorů vaku). Pokud se vám v rámci tohoto efektu sníží zdraví, týká se to pouze maximálního zdraví (své stávající zdraví si **nesnižujete**).



**Příklad:** Na své krystalové boty jste umístili žeton poškozené zbroje. Od této chvíle bohužel nebudete moct využívat jejich efekt teleportace, vaše maximální zdraví se sníží o 2 a přestává platit modifikátor vaku. Od modifikátorů vaku si odečtete 2 body (1 za žeton poškozené zbroje a 1 za modifikátor +1 krystalových bot, který již neplatí). Kromě toho již nemůžete využívat ani efekt safíru umístěného na destičce krystalových bot.



Každý kus zbroje na sobě může mít položený pouze jeden žeton poškozené zbroje. Pokud nemáte dostatečný počet částí zbroje, žeton poškozené zbroje dejte na příslušnou odhazovací hromádku. Jeho efekt se nepoužije.

Effekt poškozené zbroje na zbroji, kterou přenášíte ve vaku, na vás nemá vliv, dokud si zbroj nevybavíte. Pokud zbroj s žetonem poškozené zbroje odhodíte z desky hrdiny nebo ji prodáte v obchodní lokaci, žeton poškozené zbroje odhodíte.

### HLAVNÍ BOSS – PUTOVÁNÍ V

**Splnění: Porazte hlavního bosse.**

Pokud vstoupíte na pole s žetonem iniciativy 1 (poté, co určíte lokalitu hlavního bosse), **musíte** provést akci boj a s hlavním bossem bojovat.

Postupujte podle běžných pravidel boje s normálním monstrem s výjimkou toho, že nezískáte běžnou odměnu. Bezprostředně po boji s hlavním bossem hra končí, viz **Závěr sady scénářů** níže.



Karty putování  
s hlavním bossem

## ODMĚNA – DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE

### ČASOVÁNÍ



Abyste získali odměnu, musíte být na poli s mluvící kamennou hlavou.



Abyste získali odměnu, musíte být na poli s duchem z lodního vraku.

Ve všech ostatních případech odměnu získáváte okamžitě po splnění všech částí úkolu na kartě putování.

### ODMĚNY



Doberete si 2/3/4 destičky odměny za putování. Jednu si nechte a ostatní odhodte.



(Vyložení zdarma,  
bez kupování)

Vyberte si jednu či vícero z následujících možností:

- ♦ Můžete si odemknout libovolný počet polí na osobní destičky a na vybavení jako obvykle, včetně zaplacení potřebné ceny (buď to příslušné esence, nebo počtu zlatých).
- ♦ Osobní destičky můžete vyložit podle standardních pravidel s tou výjimkou, že za ně nemusíte platit 1 zlatý.
- ♦ Můžete se naučit jednu či více schopností jako obvykle, včetně zaplacení ceny za učení, umístění schopnosti na desku hrdiny a odebrání jiné destičky hrdiny, pokud je to potřeba, stejně jako v obchodní lokaci.

**Vezměte si předměty**

až za **6**

z nabídky alchymistů

**Vezměte si předměty**

až za **8**

z nabídky kupců

Z nabídky alchymistů/kupců si vyberte předměty, jejichž celková nákupní cena je 6/8. Pak volná místa v nabídce zaplňte novými destičkami alchymistů/kupců.

**Jednu část zbroje  
si ponechte**

Vyberte si jednu odhozenou část zbroje (za splnění úkolu) a nechte si ji.

## ZÁVĚR SADY SCÉNÁŘŮ

- ♦ Pokud hlavního bosse porazíte (i pokud váš hrdina na konci boje zemře), Euthie je zachráněna. Získáte 10 bodů reputace.
- ♦ Jestliže hlavního bosse do konce 20. kola neporazíte, selhali jste.

**Poznámka:** Na konci hry není nutné provádět závěrečné vyhodnocení. Můžete se však rozhodnout ho přesto provést, pokud vás zajímá, jak úspěšné vaše sólové putování Euthií bylo.

## VZESTUP ZAPOMNĚNÍ

*Konečně se to povedlo! Sjednotili jsme všechny euthijské národy a zabránili magii Faer, aby otrávil hrdinům mysl! Ale ještě tu přece jen něco zbývá... Spojte své síly! Vyřešte poslední úkol, abychom všichni mohli žít v míru. Doufejme již navěky.*

**Délka hry:** Až 20 standardních kol.

**Cíl:** Porazte všechny závěrečné bosse před koncem 20. kola.

### ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Pokud v textu není uvedeno jinak, při hraní scénáře Vzestup zapomnění postupujte podle pravidel režimu **Společenstvo** popsaných v **Pravidlech hry** na straně 28 (a to i při boji s elitními monstry, přísluhovači a závěrečnými bossy ve scénářích III, IV a V).

Vzestup zapomnění je samostatná kooperativní kampaň sestávající z 5 oddělených scénářů, které je potřeba hrát v určeném pořadí. Přípravu hry a pravidla jednotlivých scénářů najdete na straně 40.

Vaše skupina má na dokončení všech scénářů celkem 20 kol. To znamená, že po skončení jednoho scénáře počítejte

kola dál, jako by hra nebyla přerušena. Kola se počítají podle počtu otočených karet společenstva (viz strana 39).

Scénář IV je volitelný a můžete ho přeskočit, což znamená, že můžete odehrát scénáře I–III a potom navázat scénářem V.

Po dokončení cíle stávajícího scénáře se vaše skupina může rozhodnout scénář na konci libovolného kola uzavřít (s výjimkou scénáře IV, viz strana 42).

**Příklad:** Vaše skupina dokončí cíl prvního scénáře ve 4. kole. Můžete se rozhodnout scénář uzavřít na konci 4. kola, nebo můžete pokračovat ve hře stávajícího scénáře (abyste získali víc zdrojů, zakoupili další předměty atd.) až do konce jakéhokoliv z následujících kol.

Doporučujeme vám pročíst si cíle všech scénářů před tím, než se pustíte do hraní, abyste měli představu, kolik kol vám každý scénář může zabrat.

Po uzavření scénáře si hru můžete uložit (viz strana 39) nebo okamžitě pokračovat následujícím scénářem. Pokud si hru chcete uložit, hodí se mít po ruce fotoaparát nebo telefon a vyfotit si všechny desky hráčů. Jestliže si desky hráčů vyfotit nemůžete, informace z nich si opište (tj. nachystejte si tužku a papír).

Před začátkem hry si vezměte jeden záznamový arch a do odpovídajících polí na jeho přední straně vyplňte jména všech hráčů a jejich hrdinů. Pak zaškrtněte relevantní políčka týkající se všech již odemčených polí na vybavení na deskách hrdiny všech hráčů.

**Příklad:** Vzestup zapomnění hraji Míša, Petr a Jana.

Vyberou si hrdiny Keleiu, Eltreu a Maeldura. Svá jména i jména hrdinů pak zapíšou na list. Zaškrtnou následující políčka: U Keleii: helma, kyrys, chrániče, boty a rukavice; u Eltreu: kyrys, chrániče, amulet a prsten; a u Maeldura: boty, rukavice, amulet a prsten.

VZESTUP ZAPOMNĚNÍ - Záznamový arch				
Odemčená pole				
Jméno	Míša	Petr	Jana	
Hrdina	Keleia	Eltreu	Maeldur	
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Na začátku každého scénáře hrdinové začínají uprostřed daného startovního dílku mapy jako obvykle.

Kromě standardních pravidel rituálů Faer a Pegase, která najdete v **Pravidlech hry** na straně 25, v některých scénářích Vzestupu zapomnění platí i speciální pravidla.

## KONEC SCÉNÁŘE

### HRDINOVÉ

Všechny osobní destičky, vybavení a další předměty z desky hrdiny se přenášejí do následujícího scénáře.

Zdraví hrdiny si obnovte na maximum.

O případné nevyužité žetony akcí na desce hrdiny přicházíte. Na začátku příštího kola (tj. prvního kola následujícího scénáře) si tedy na příslušná pole na desce hrdiny jako obvykle položte 1 žeton těžby, 1 žeton obchodu a 1 žeton boje.

### DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL

V průběhu všech 5 scénářů se kola počítají podle počtu karet společenstva, které otáčíte z balíčku společenstva (připraveného před zahájením prvního scénáře). Na začátku prvního kola následujícího scénáře otočíte další kartu společenstva. Balíček nemíchejte a všechny odhozené karty nechte na odhazovací hromádce.

Také stříbrná i zlatá zásoba zůstávají beze změny.

Pokud se rozhodnete okamžitě navázat hraním následujícího scénáře, obnovte nabídky ve všech obchodních lokacích. Všechny ostatní balíčky karet a sloupečky destiček mohou zůstat, jak jsou, jako byste pokračovali ve hraní jediného nepřetržitého scénáře.

Stávající mapu seberte ze stolu a podle pokynů v přípravě hry následujícího scénáře přichystejte nový sloupeček dílku mapy. Také si připravte všechny herní materiál, který daný scénář vyžaduje.

## ULOŽENÍ HRY

Pokud si nepřejete ihned pokračovat v hraní dalšího scénáře, můžete si podle následujících pravidel hru „uložit“.

## HRDINOVÉ

Každý hráč:

1. Vyfoťte si svou desku hrdiny, abyste si snáze vzpomněli na umístění všech svých předmětů (drahokamů a esencí na schopnostech a vybavení, předmětů ve vacích atd.). Případně si tyto informace zapište.

2. Na přední straně záznamového archu zaškrtněte všechna políčka vztahující se ke všem polím na osobní destičky a vybavení, které máte na konci uzavřeného scénáře odemčené.

**Poznámka:** Kdykoli si odemknete pole na osobní destičku nebo na vybavení, zůstane odemčené v průběhu všech následujících scénářů.



3. Ze všech odhozených (nebo v případě zbraní prodaných) osobních destiček vytvořte sloupeček a postavte ho lícem dolů. Navrch sloupečku položte oddělovač – odhozeno.



4. Ze všech vyložených (nikoli však naučených nebo zakoupených) osobních destiček vytvořte sloupeček a postavte ho lícem dolů. Navrch sloupečku položte oddělovač – vyloženo.



5. Ze všech osobních destiček, které ještě nebyly vyloženy, vytvořte sloupeček a postavte ho lícem dolů. Navrch sloupečku položte oddělovač – nevyloženo.



6. Ze všech osobních destiček z vaší desky hrdiny (naučených i zakoupených) vytvořte sloupeček.

7. Sloupečky uložte odděleně (např. v uzavíratelných sáčcích), nebo sloupečky vytvořené ve 2.-5. kroku spojte v jeden velký sloupeček a uložte ho v odpovídající kartónové věži. Sloupeček odhozených osobních destiček bude dole a osobní destičky z desky hrdiny nahoře. Oddělovače ponechte vložené mezi jednotlivými sloupečky.

8. Všechny ostatní materiál z vaší desky hrdiny uložte na jedno místo (např. do velkého uzavíratelného sáčku).

9. Po uzavření prvního scénáře do příslušného pole na zadní straně záznamového archu zapište jméno svého hrdiny. Na konci tohoto a každého následného scénáře do sloupečku odpovídajícímu právě uzavřenému scénáři zapište reputaci svého hrdiny.

Hrdina	I	II	III	IV	V
Keleia					
Eltreu					
Maeldur					

10. Prostor na poznámky můžete využít k zapsání jakýchkoli specifických informací, které byste si měli zapamatovat do následujícího scénáře (zaměření Eltreiných fámulů, Hoxirovy vyvolané přísluhovače atd.).



## DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL

Na zadní stranu záznamového archu napište číslo kola, ve kterém jste scénář uzavřeli. Balíček společenstva a odhozené karty společenstva uložte zvlášť.

Také si poznačte počet stříbrných a zlatých karet ve stříbrné a zlaté zásobě. Stříbrnou a zlatou zásobu uložte zvlášť.

Scénář kampaně					
	I	II	III	IV	V
Dokonalost v kole					
Počet karet ve stříbrné zásobě					
Počet karet ve zlaté zásobě					

## ZAHÁJENÍ NÁSLEDUJÍCÍHO SCÉNÁŘE

Připravte si všechny uložený herní materiál. V případě potřeby použijte fotografii své desky hrdiny.

Všechny materiál s výjimkou výše zmíněného připravte stejně, jako byste začínali hrát novou hru.

## SCÉNÁŘ I

**Cíl scénáře:** V závislosti na počtu hráčů osvobodte minimálně určitý počet polí.

- ♦ 2 hráči: 4 pole
- ♦ 3 hráči: 6 polí
- ♦ 4 hráči: 8 polí

Jakmile daný počet polí osvobodíte, můžete scénář na konci libovolného kola uzavřít.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. V tomto scénáři **nesmíte** použít startovní dílek s rotundou. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky ze základní hry. Fixní dílky z rozšíření vraťte do krabice. V tomto scénáři se používá rituální dílek mapy z kapitoly I. Dílky mapy kapitol II, III, IV a V se v tomto scénáři nepoužívají.



Rituální dílek mapy kapitoly I

Každý hráč začíná hru s léčivým lektvarem.

Elitní monstra jakékoli úrovně se v tomto scénáři nepoužívají.

## SCÉNÁŘ II

**Cíl scénáře:** Dokončete 3 rituály. V závislosti na počtu hráčů na každé ze 3 polí s rituálem Faer umístěte určitý počet drahokamů a esencí. Na stejné rituální pole nemůžete umístit různé typy drahokamů či esencí a zároveň nesmíte

umístit drahokam či esenci stejného typu na více než jedno rituální pole.

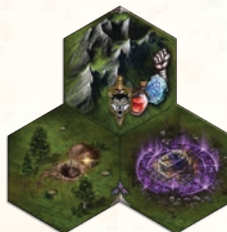
- ♦ 2 hráči: 2 drahokamy stejného typu a 1 esence
- ♦ 3 hráči: 3 drahokamy stejného typu a 1 esence
- ♦ 4 hráči: 3 drahokamy stejného typu a 2 esence stejného typu

Jakmile na každé z rituálních polí položíte daný počet drahokamů a esencí, můžete scénář na konci libovolného kola uzavřít.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. V tomto scénáři **nesmíte** použít startovní dílek s rotundou. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky ze základní hry. Fixní dílky z rozšíření vraťte do krabice. V tomto scénáři se používají rituální dílky mapy kapitol I, II a III. Dílky mapy kapitol IV a V se v tomto scénáři nepoužívají.

Scénář II, Vzestup zapomnění – příprava mapy

Kapitola		I	II	III
	2-4H	-	3	3
	2-4H	-	1	-
	2-4H	1	1	1
	2H	2	3	-
	3H	2	4	1
	4H	2	5	2



Rituální dílek mapy kapitoly I



Rituální dílek mapy kapitoly II



Rituální dílek mapy kapitoly III

Elitní monstra jakékoli úrovně se v tomto scénáři nepoužívají.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### UMIŠTĚVÁNÍ DRAHOKAMŮ A ESENCÍ

Kdykoli vstoupíte na pole s rituálem Faer, můžete na něj položit drahokam a/nebo esenci (popř. více drahokamů a esencí).

Drahokamy a esence nemusíte na pole položit všechny najednou ani je tam nemusí položit tentýž hrdina. Na jedno rituální pole se musejí pokládat drahokamy a esence stejného typu a na každém rituálním poli musí být jiný typ drahokamu a esence.



**Příklad:** Ve hře 3 hráčů musíte na každé ze 3 polí s rituálem Faer položit 3 drahokamy a 1 esenci. Na jednom z rituálních polí je aktuálně položený smaragd a esence vzduchu. K dokončení rituálu musíte na pole položit další 2 smaragdy.



Na druhém rituálním poli již leží 2 safíry. K dokončení rituálu musíte na pole položit další 1 safír a esenci jiného typu než vzduch. Položte tam esenci země.



Na třetím rituálním poli neleží žádná drahokamy ani esence.

K dokončení rituálu tam musíte umístit 3 drahokamy stejného typu, ale už to nesmí být smaragdy ani safíry, a 1 esenci jiného typu než vzduch a země.



Drahokamy a esence položené na poli s rituálem Faer z něj nesmíte odebírat a na konci scénáře je odhodíte.

## SCÉNÁŘ III

**Cíl scénáře:** V závislosti na počtu hráčů splňte úkoly z určitého počtu karet legendy.

- ♦ 2 nebo 3 hráči: Úkoly ze 2 karet legendy
- ♦ 4 hráči: Úkoly ze 3 karet legendy

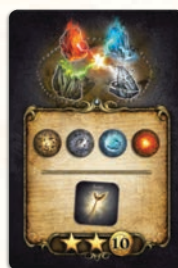
Jakmile daný počet úkolů splníte, můžete scénář na konci libovolného kola uzavřít.

**Příprava hry:** Ve hře 2–3 hráčů si náhodně vyberte 2 karty legend z kapitoly IV (Rituál živlů, Zničená knihovna, Temná bariéra) a spolu s odpovídajícími destičkami artefaktů je položte lícem vzhůru poblíž. Ve hře 4 hráčů se používají všechny 3 karty legend (a artefakty) z kapitoly IV.

Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem bez kněze. V tomto scénáři **nesmíte** použít startovní dílek s rotundou. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy.

### Scénář III, Vzestup zapomnění – příprava mapy

Kapitola	II	III	IV
	2-4H	3	3
	2H	-	1
	3-4H	-	2
	2-4H	-	1
	2-3H	-	2
	4H	-	3
	2H	-	1
	3H	-	2
	4H	-	3

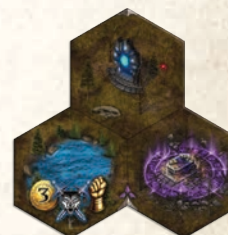


Karty legend a destičky artefaktů kapitoly IV

Používejte fixní dílky z rozšíření . Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice. V tomto scénáři se používají rituální dílky mapy kapitol III a IV. Dílky mapy kapitol I, II a V se v tomto scénáři nepoužívají (s výjimkou startovního dílku). V tomto scénáři se používají legendární dílky mapy z kapitoly IV. Ve hře 2–3 hráčů se používají pouze legendární dílky mapy odpovídající vybraným kartám legendy. Legendární dílky mapy jsou speciální dílky.



Rituální dílek mapy kapitoly III



Rituální dílek mapy kapitoly IV



Dílky mapy legendy z kapitoly IV

Použijte elitní monstra úrovně 1 (viz Pravidla hry, strana 30).

Z elitních monster úrovně 2 vytvořte balíček, zamíchejte ho a položte ho lícem dolů poblíž. Vedle něj položte balíček vypsaných odměn lícem dolů.

**Poznámka:** Pravidla pro elitní monstra úrovně 2 v tomto scénáři jsou jiná. Podrobnosti najdete níže.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### STRÁŽCE LEGENDY

V závislosti na počtu hráčů jsou některé legendární dílky mapy střeženy elitním monstrem úrovně 2.

- ♦ 2 hráči: první vyložený legendární dílek mapy
- ♦ 3 hráči: oba legendární dílky mapy
- ♦ 4 hráči: všechny 3 legendární dílky mapy

Pokud vyložíte legendární dílek mapy, který je střežen elitním monstrem úrovně 2, doberte si vrchní kartu elitního monstra úrovně 2 a položte ji lícem vzhůru na právě vyložený legendární dílek mapy. Kdykoli vstoupíte na jedno z polí legendárního dílku mapy, na kterém je karta elitního monstra, musíte okamžitě provést akci boj a s daným elitním monstrem bojovat (podle pravidel režimu Společenstvo). Jestliže vám už nezůstávají žádné žetony akce boj, nemůžete na pole vůbec vstoupit.



Úkol z karty legendy (viz níže) můžete splnit pouze po porážce elitního monstra úrovně 2 na odpovídajícím legendárním dílku mapy.

### NAPLNĚNÍ LEGENDY

První hrdina, který se přesune doprostřed legendárního dílku mapy a splní výchozí kritéria úkolu, si může vzít artefakt. Výchozí kritéria může splnit pouze jeden hráč. Tato kritéria jsou popsána na kartě legendy a podrobně vysvětlena v Příloze na straně 26.

Artefakt je předmět a musíte ho přenášet ve vaku.

Pokud přenášíte artefakt a vstoupíte na pole s Pegasem, jako volnou akci můžete artefakt odhodit a získat odměnu uvedenou na odpovídající kartě legendy. Pak danou kartu legendy otočte lícem dolů.

Jakmile jsou všechny karty legend otočené lícem dolů, můžete scénář na konci libovolného kola uzavřít.



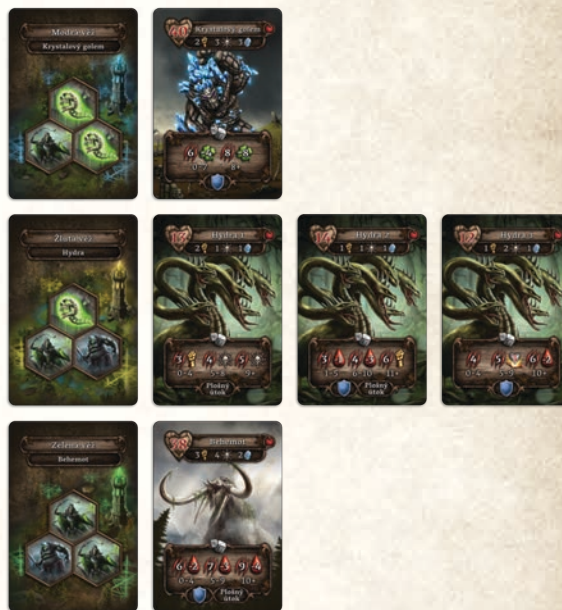
## PO SCÉNÁŘI III

Náhodně vyberte karty magie věže v počtu odpovídajícím počtu hráčů (tzn. ve hře 4 hráčů použijete všechny karty).

Všechny karty závěrečných bossů odpovídajících zvoleným kartám magie věže (uvedeno pod názvem věže) položte stranou s červenou tečkou vzhůru vedle karet magie věže.



**Příklad:** Ve hře 3 hráčů byly náhodně zvoleny tyto karty magie věže: Modrá věž, Žlutá věž a Zelená věž. Vedle karet magie věže umístíte závěrečné bossy Krystalového golema, všechny 3 hydry a Behemota stranou s červenou tečkou vzhůru.



V tuto chvíli si můžete přečíst pravidla scénářů IV a V, než se však pustíte do přípravy kteréhokoli z nich, musíte se rozhodnout scénář IV buď odehrát, nebo přeskočit a místo něj okamžitě hrát scénář V. Také se můžete podívat na strany karet závěrečných bossů se zelenou tečkou, které vám rozhodování mohou usnadnit.

**Důležité:** Pokud se scénář IV rozhodnete přeskočit, bude scénář V mnohem obtížnější. Proto byste tak měli učinit, jen pokud máte pocit, že vám nezůstává dostatek kol, nebo pokud se chcete pokusit závěrečné bossy porazit v jejich plné síle.

## SCÉNÁŘ IV – VOLITELNÝ

**Cíl scénáře:** Osvobodte věže, abyste oslabili závěrečné bossy ve scénáři V.

Tento scénář smíte uzavřít na konci libovolného kola.

**Příprava hry:** Jako startovní dílek použijte dílek s kostelem a knězem. Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky z rozšíření . Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice. V tomto scénáři se používá dílek mapy s rotundou a rituální dílky mapy kapitol IV a V. Použijte dílky mapy s věží odpovídající zvoleným kartám magie věže, viz část Po scénáři III výše. S výjimkou startovního dílku, dílku s rotundou a dílky s věžemi se dílky mapy z kapitol I a II v tomto scénáři nepoužívají.

Scénář IV, Vzestup zapomnění – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV	V
 2-4H	Rotunda	-	3	-	3
 2-4H	-	-	-	1	1
 2-4H	!	!	!	!	-
 2H	-	-	-	3	2
 3H	-	-	-	4	3
 4H	-	-	-	5	4



Dílek mapy s kostelem a knězem



Dílek mapy s rotundou



Rituální dílek mapy kapitoly IV



Rituální dílek mapy kapitoly V



Dílků mapy s věží

Jeden z hráčů si pak vezme vytvořený sloupeček dílků mapy a začne ho míchat (ano, všechny kapitoly se smíchají dohromady). Jiný hráč ho v libovolnou chvíli zastaví vyčlením slova „stop“. Pak sloupeček dílků mapy položte na stůl.

Roztřídte karty přísluhovačů do hromádek podle jejich typu a položte je lícem vzhůru poblíž. Všechny karty přísluhovačů, na kterých je vyobrazený stejný přísluhovač, jsou identické.

Vedle nich položte kartu odměn stranou s odměnami přísluhovačů vzhůru.



Karty přísluhovačů

Karta odměn

Poblíž lícem nahoru položte speciální kartu setkání s Knězem. **Nepoužívejte** karty setkání s Knězem ze základní hry.

Všechny ostatní dílky s lokacemi setkání i karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.

Použijte elitní monstra úrovně 2 (viz Pravidla hry, strana 30).



Speciální karta setkání s Knězem

### SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

#### SMRT HRDINY

Kdykoli váš hrdina zemře, oživí se v kostele, nikoli v rotundě.

#### ÚKOL SPECIÁLNÍHO SETKÁNÍ S KNĚZEM

Pokud v průběhu scénáře IV splníte úkol na speciální kartě setkání s Knězem, použijte jako startovní dílek scénáře V dílek mapy s rotundou. Jinak **musíte** použít startovní dílek s kostelem bez kněze, viz strana 44.

#### OSVOBOZENÍ VĚŽE

Jakmile vyložíte dílek mapy s věží, postavte na pole kolem věže figurky přísluhovačů podle vyobrazení na odpovídající kartě magie věže.

**Příklad:** Jakmile vyložíte dílek mapy s modrou věží, na jeho horní a pravé pole postavte figurky létajících lebek a na levé pole figurku nemrtvého šlechtice.



Kdykoli vstoupíte na jedno z polí dílku mapy s věží, na kterém jsou přísluhovači, musíte okamžitě provést akci boj a bojovat se všemi 3 přísluhovači najednou (podle pravidel režimu Společenstvo). Jestliže vám už nezbyvají žádné žetony akce boj, nemůžete na pole vůbec vstoupit.

**Poznámka:** Ostatní pravidla boje s přísluhovači zůstávají v platnosti jako obvykle, viz strana 3.

Pokud všechny 3 přísluhovače na dílku s věží v rámci jedné akce boj porazíte, otočte kartu odpovídajícího závěrečného bosse (nebo všechny 3 karty hydry) stranou se zelenou

tečkou vzhůru. Obtížnost závěrečného bosse se v posledním scénáři snižuje.



Zelená tečka

Pokud jste všechny 3 přísluhovače v rámci jediné akce boj neporazili, kartu závěrečného bosse neotáčejte. V takovém případě ponechte figurky přísluhovačů na dílku mapy s věží. Některý z hrdinů se je může pokusit porazit později.

## SCÉNÁŘ V

**Cíl scénáře:** V závislosti na počtu hráčů porazte všechny závěrečné bosse na mapě.

- ♦ 2 hráči: 2 závěreční bossové
- ♦ 3 hráči: 3 závěreční bossové
- ♦ 4 hráči: 4 závěreční bossové

Jakmile daný počet závěrečných bossů porazíte (nebo vyhostíte, viz níže), scénář na konci stávajícího kola končí.

**Příprava hry:** Použijte startovní dílek mapy s ohledem na váš případný postup ve scénáři IV:

- ♦ Pokud jste během scénáře IV splnili úkol ze speciální karty setkání s Knězem, použijte startovní dílek s rotundou.
- ♦ Pokud jste během scénáře IV úkol ze speciální karty setkání s Knězem nesplnili nebo jste scénář IV vůbec nehráli, použijte startovní dílek s kostelem bez kněze.



Podle tabulky vytvořte sloupeček dílků mapy. Používejte fixní dílky z rozšíření . Fixní dílky ze základní hry vraťte do krabice. V tomto scénáři se používá dílek Doupě nekromanta a rituální dílky mapy kapitol IV a V. Dílky mapy kapitol I, II a III se v tomto scénáři nepoužívají (s výjimkou startovního dílku). Všechny dílky s lokacemi setkání i karty setkání vraťte do krabice. V tomto scénáři se nepoužívají.



Doupě nekromanta



Rituální dílek mapy kapitoly IV



Rituální dílek mapy kapitoly V

Karty závěrečných bossů, které jste připravili po scénáři III (viz strana 42), nechte poblíž. Pokud jste karty v průběhu scénáře IV otočili (viz strana 43), nechte je tak. Vedle karet závěrečných bossů položte kartu s odměnami bosse.

Roztřídte karty přísluhovačů Létaující lebka a Nemrtvý šlechtic do hromádek a položte je lícem vzhůru poblíž. Všechny karty přísluhovačů, na kterých je vyobrazený stejný přísluhovač, jsou



Karta s odměnami bosse

## Scénář V, Vzestup zapomnění – příprava mapy

Kapitola	IV	V	
	2-4H	-	3
	2-4H	1	1
	2-4H	-	1
	2H	3	3
	3H	4	4
	4H	5	5

identické. Vedle karet přísluhovačů položte kartu odměn stranou s odměnami přísluhovačů vzhůru.

Poblíž položte 2 žetony obranné magie.



Karty přísluhovačů



Karta odměn



Žetony obranné magie

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

### PŘÍCHOD ZÁVĚREČNÝCH BOSSŮ

Jakmile dojde k vyložení první lokality níže uvedených typů, položte na pole s ní figurku odpovídajícího závěrečného bosse.

- ♦ Pole s rituálem Faer: Hydra
- ♦ Jeskyně: Behemot
- ♦ Elementál ohně: Krystalový golem
- ♦ Doupě nekromanta: Zplozenec Faer; navíc na jakákoli dvě pole dílku s Doupětem nekromanta postavte jednu figurku přísluhovače Létaující lebka a jednu figurku přísluhovače Nemrtvý šlechtic (na každé pole jednu z nich).

Od tohoto okamžiku již hrdinové s lokalitou na tomto poli nesmí interagovat.

### ÚTOK NA ZÁVĚREČNÉHO BOSSE

Jakmile vstoupíte na pole se závěrečným bossem nebo libovolné pole na dílku Doupě nekromanta, musíte provést akci boj a se závěrečným bossem bojovat. Jestliže vám už nezůstávají žádné žetony akce boj, nemůžete na pole vůbec vstoupit.

V případě hydry musíte bojovat se všemi 3 hlavami najednou (podle pravidel režimu Společenstvo). Každou z hlav zastupuje jedna karta závěrečného bosse Hydra.

V případě zplozence Faer musíte bojovat se závěrečným bossem i s oběma jeho přísluhovači najednou (podle pravidel režimu Společenstvo).





Karty závěrečného bosse s hydrou




Karta závěrečného bosse se zplozencem Faer a karty přísluhovači

**Poznámka:** Ostatní pravidla boje s přísluhovači zůstávají v platnosti jako obvykle, viz strana 3.

Pokud se vám podaří porazit všechny nepřátele, kteří jsou součástí boje (bez ohledu na to, zda byli nějakí hrdinové v boji zabiti), porazili jste závěrečného bosse, tj. 3 hlavy hydry, zplozence Faer spolu s jeho přísluhovači a/nebo monstrem, které je vyobrazeno na stávající kartě společenstva (viz Pravidla hry , strana 29). Vezměte si odměnu odpovídající poraženému závěrečnému bossovi podle vyobrazení na kartě s odměnami bosse, a pokud je to potřeba, postupujte podle

běžných pravidel pro odměny za společný boj, viz Pravidla hry , strana 33.

V závislosti na závěrečném bossovi postupujte následovně:

- ♦ **Krystalový golem nebo Behemot:** Na pole, na němž jste závěrečného bosse porazili, položte žeton obranné magie. 
- ♦ **Hydra:** Od této chvíle můžete s lokalitou rituálu Faer interagovat jako obvykle.
- ♦ **Zplozenec Faer:** Od této chvíle nemá Doupe nekromanta žádný význam.

Pokud v boji neporazíte všechny nepřátele, závěrečného bosse se vám porazit nepodařilo. Podařilo se vám jej pouze vyhostit. Bosse (a případné další nepřátele, kteří se boje účastnili) odeberte z mapy a/nebo ze hry. Se závěrečným bossem už **nesmíte** znovu bojovat a nepodaří se vám dosáhnout nejlepšího uzavření sady scénářů.

## ZÁVĚR SADY SCÉNÁŘŮ

- ♦ Pokud jsou všichni závěreční bossové poraženi (nikoli vyhoštěni), hrdinům se podařilo Euthii ochránit!
- ♦ Jestliže do konce 20. kola porazíte pouze některé ze závěrečných bossů, hrdinům se podařilo ochránit jen část Euthie. Příště se musíte víc snažit!
- ♦ Pokud jste do konce 20. kola neporazili žádného závěrečného bosse (a to i v případě, že jste některé z nich vyhostili), hrdinové selhali.

## HLAVNÍ CÍLE A ÚROVNĚ VÍTĚZSTVÍ – SPOLEČENSTVO

Každý scénář má tři úrovně vítězství – stříbrnou (nejnižší), zlatou a diamantovou (nejvyšší). Abyste v kooperativním herním režimu Společenstvo zvítězili, musíte dokončit hlavní cíl zvoleného scénáře. Tím v daném scénáři získáte stříbrnou úroveň vítězství. Pokud se vám však podaří splnit požadavky vyšších úrovní vítězství, můžete získat i zlatou či diamantovou úroveň.



Stříbrná (hlavní cíl) Zlatá Diamantová

Při určování úrovně vítězství scénáře sečtěte relevantní cíle, kterých každý hráč dosáhl, a porovnejte je s tabulkou.

**Příklad:** Dokončili jste scénář Hon ve 2 hráčích. Jeden hráč porazil dvě monstra úrovně 2 a druhý hráč porazil jedno. Oba hráči splnili jeden osobní úkol. Celkem jste porazili 3 monstra úrovně 2 a splnili jste 2 osobní úkoly. Získáváte tedy zlatou úroveň vítězství. Pokud by každý z hráčů splnil ještě jeden osobní úkol, získali byste diamantovou úroveň vítězství.

Některé scénáře mají na určité úrovně vítězství další specifické požadavky, zatímco jiné scénáře mají pro hraní v režimu Společenstvo zvláštní pravidla. Obojí najdete v části s příslušným scénářem.

## SCÉNÁŘE ZE ZÁKLADNÍ HRY

### HON

Porazte minimálně uvedený počet monster úrovně 2 a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet poražených monster úrovně 2	1	2	3	2	3	4	3	4	5
Počet splněných osobních úkolů	2	2	3	3	3	4	4	4	5

### BEZPROSTŘEDNÍ HROZBA

Vyhraje hru v dané či vyšší obtížnosti a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky na straně 46.

### SMRT HRDINY

Kdykoli váš hrdina zemře (s výjimkou poslední bitvy), postupujte podle pravidel režimu Společenstvo.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Obtížnost scénáře Bezprostřední hrozba	Z	T	H	Z	T	H	Z	T	H
Počet splněných osobních úkolů	2	2	3	3	3	4	4	4	5

Z - Základní, T - Těžká, H - Hrdinská

### POSLEDNÍ BITVA

Poslední bitva se řídí pravidly boje z režimu Společenstvo s následující výjimkou: karta společenstva se během tohoto boje nepoužívá, tj. monstra nemají žádnou dodatečnou vitalitu, nezpůsobují dodatečná zranění ani neprovádějí dodatečnou akci chaosu a v boji nejsou žádní dodateční nepřátelé ani plošné útoky.

Před poslední bitvou přidejte stříbrné a zlaté karty uvedené v tabulce 2 na straně 4 Knihy scénářů a na kartách monster a elitních monster v linii nepřátel do stávající stříbrné a zlaté zásoby.

### SPOLUPRÁCE HRDINŮ

Namísto pravidel z části Spolupráce hrdinů (viz **Kniha scénářů, strana 4**) postupujte podle pravidel z části „Léčení jiného hrdiny“ režimu Společenstvo popsaných v **Pravidlech hry** na straně 31. To znamená, že když během fáze útoku nepřítel na jiného hrdinu zaútočí monstrem, nesmíte opakovat hod kostkou monstra pomocí žetonů Gaaru vašeho hrdiny.

### KOLIZE

Scénář Kolize **nelze** hrát podle pravidel režimu Společenstvo.

### REVOKACE ELEMENTÁLŮ

Scénář Revokace elementálů **nelze** hrát podle pravidel režimu Společenstvo.

### SLUŽBA LORDOVI

Splňte minimálně daný počet lordových úkolů a osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet splněných lordových úkolů	2	3	4	3	4	5	4	5	6
Počet splněných osobních úkolů	2	2	3	3	3	4	4	4	5

## VZÝVÁNÍ MAGIE FAER

Splňte minimálně daný počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet splněných osobních úkolů	2	3	4	3	4	6	4	5	8

### OSOBNÍ ÚKOLY

Během přípravy hry si doberte **jak** počáteční, **tak** pokročilé osobní úkoly v počtu odpovídajícím počtu hráčů plus 1 a umístěte je lícem vzhůru vedle balíčku. Každý z hráčů si pak zvolí jeden počáteční a jeden pokročilý úkol (v libovolně dohodnutém pořadí). Tyto úkoly budou jejich osobními úkoly, které musí splnit. Zbývající karty počátečních a pokročilých osobních úkolů vraťte do krabice.

### VZHŮRU DOLŮ!

Zapečte propasti (podle pravidel scénáře) a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů (pokud nějaké) podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet splněných osobních úkolů	0	2	3	0	3	5	0	4	7

### KRÁČEJÍCÍ POHROMA

Osvobodte krystalového golema a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet splněných osobních úkolů	0	1	2	0	2	3	0	3	4

### ZBAVOVÁNÍ GOLEMA VLIVU MAGIE FAER

Nemusíte sledovat (pomocí žetonů golema jednotlivých hrdinů na počítadle reputace), kolik magie Faer se již podařilo z golema dostat každému jednotlivému hrdinovi. Žeton síly Faer se posouvá pokaždé, když některý hrdina porazí elitní monstrem, a také za použití stříbrných a zlatých karet monstrem v boji, podle standardních pravidel.

## OBRANA OSAD

Před koncem uvedeného kola porazte draka Farrugu a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Nejpozdější kolo, v němž musíte porazit Farrugu	14	14	13	14	14	13	14	14	13
Počet splněných osobních úkolů	2	3	4	3	5	6	4	7	8

## KARTY SPOLEČENSTVA

Během 2 speciálních kol útoků Farrugy se karty společenstva nepoužívají, což znamená, že si během těchto 2 kol hrdinové nemohou vyměňovat předměty.

## HROZBA JMÉNEM MIRREZILA

Porazte draka Mirrezila (s dodatečnou podmínkou na diamantové úrovni), ubraňte svou skupinu minimálně před daným počtem událostí (jak skupinu bránit najdete níže) a splňte minimálně daný počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Podmínky porážky Mirrezila	x	x	!	x	x	!	x	x	!
Počet událostí, před kterými musíte ubránit skupinu	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Počet splněných osobních úkolů	2	3	3	3	4	5	4	5	7

x - žádná, ! - Během boje nesmí zemřít žádný hrdina

## SPRÁDÁNÍ OBRANNÉ MAGIE A OBRANA SKUPINY

Negativní efekt karty události smíte ignorovat pouze tehdy, mají-li pod jedním ze svých žetonů hrdiny žeton obranné magie lícem vzhůru **všichni** hráči. Pokud k tomu dojde, ubránili jste skupinu před událostí, kterou si proto můžete započítat k úrovni vítězství vašeho scénáře.

**Poznámka:** Odměnu získá každý hráč okamžitě po spředení obranné magie jako obvykle.

## VYMÍTÁNÍ BRASATHA

Před koncem uvedeného kola zažehňte draka Brasatha a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky vpravo.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Nejpozdější kolo, v němž musíte Brasatha vyhostit	20	18	16	20	18	16	20	18	16
Počet splněných osobních úkolů	4	5	6	6	8	9	8	11	12

## NAPLNĚNÍ LEGENDY

Výchozí kritéria legendy musí splnit pouze **jeden** hrdina. Pokud je součástí výchozích kritérií boj, efekty momentálně vyložené karty společenstva **neuplatňujte**.

## SCÉNÁŘE Z ROZŠÍŘENÍ

### NEZKROTNÁ DIVOČINA

Scénář Nezkrotná divočina **nelze** hrát podle pravidel režimu Společenstvo.

### MLHA NEKROMANCIE

Zvítězte ve hře o uvedené či vyšší obtížnosti a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Úroveň obtížnosti scénáře Mlha nekromancie	T	T	H	T	T	H	T	T	H
Počet splněných osobních úkolů	0	1	2	0	2	3	0	2	4

T - Těžká, H - Hrdinská

### LOV HLAV

Porazte hydru (s přidanou podmínkou na diamantové úrovni) ve hře o uvedené či vyšší obtížnosti podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Úroveň obtížnosti scénáře Lov hlav	H	L	L	H	L	L	H	L	L
Podmínky porážení hydry	x	x	!	x	x	!	x	x	!

H - Hrdinská, L - Legendární, x - žádná, ! - Každý hrdina musí hydře ušetřit min. 22 zásahů

## VZESTUP ŽENCE DUŠÍ

Zvítězte ve hře o uvedené či vyšší obtížnosti a splňte minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Úroveň obtížnosti scénáře Vzestup žence duší	H	L	L	H	L	L	H	L	L
Počet splněných osobních úkolů	0	0	2	0	0	3	0	0	4

H - Hrdinská, L - Legendární

### BOJ S PŘISLUHOVAČEM

Postupujte podle běžných pravidel boje z režimu Společenstva.

### ÚTOK NA VĚŽ / ŽKÁZA ŽENCE DUŠÍ

Po poražení přísluhovače ve společném boji dvou hráčů na dílku s věží nebo doupětem nekromanta smí na věž/Adrighora zaútočit jen **jeden** z nich.

### STŘET S ĎÁBLEM

Všichni hráči musí porazit všechny tři aspekty zplozence Faer. Také musíte splnit minimálně uvedený počet osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet splněných osobních úkolů	0	2	4	0	3	6	0	4	8

### ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Jakmile **všichni** hrdinové porazí všechny 3 aspekty, hra na konci stávajícího kola končí.

### SETKÁNÍ S PŘISLUHOVAČEM

Pokud dva hráči ve společném boji porazí přísluhovače, oba mohou otočit žeton obranné magie na svých deskách hrdiny aktivní stranou vzhůru (pokud je měli otočeny neaktivní stranou vzhůru).

### BOJ S ASPEKTEM

Postupujte dle standardních pravidel boje s monstrem. Pravidla režimu Společenstvo se během tohoto boje neuplatňují.

## ZHOUBA Z PODSVĚTÍ

Porazte všechny 3 nemrtvé a splňte minimálně uvedený počet **pokročilých** osobních úkolů podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet splněných pokročilých osobních úkolů	0	1	2	0	2	3	0	2	4

### OSOBNÍ ÚKOLY

Během přípravy hry místo počátečních osobních úkolů použijte **pokročilé** osobní úkoly (podle stejných pravidel jako by se jednalo o úkoly počáteční).

### KARTY SPOLEČENSTVA

Balíček společenstva vytvoříte z následujícího počtu karet společenstva:

- ♦ 2 karty s označením I (náhodně zvolené)
- ♦ všech 7 karet s označením II
- ♦ 1 karta s označením III (náhodně zvolená)

### PARALELNÍ DIMENZE

Mystickou bariéru musí prolomit **všichni** hráči. Také musí minimálně uvedený počet hráčů porazit Brasatha (s přidanou podmínkou na diamantové úrovni) podle tabulky níže.

Počet hráčů									
Úroveň vítězství									
Počet hráčů, kteří musí porazit Brasatha	1	2	2	2	3	3	2	4	4
Podmínky porážení Brasatha	x	x	!	x	x	!	x	x	!

x - žádné, ! - Hrdinové musí Brasatha porazit ve stejném kole

### PRŮZKUM PARALELNÍ DIMENZE

V paralelní dimenzi se může nacházet v jednu chvíli pouze jeden hrdina, proto se boj s Brasathem řídí standardními pravidly boje s monstrem. Pravidla boje režimu Společenstvo se na tento boj **neuplatňují**.

