

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

PRAVIDLA HRY

OBSAH

Úvod	1	Zásahy	21
Herní materiál	2	Trofeje	22
Příprava hry	5	Kořist	22
Popis desky hrdiny	6	Trvající efekty	23
Průběh hry	9	Volné akce	23
Hlavní principy	10	Závěrečné vyhodnocení	24
Tah hráče	10	Zdraví, zranění, léčení a smrt	25
Pohyb	11	Osobní destičky hrdinů	26
Dílky mapy	12	Předměty	28
Symboly monster a osvobozená pole	13	Elitní monstra	30
Akce těžba	14	Sólová hra	31
Akce obchod	15	Kooperativní režim	34
Akce boj	16	Skoldur	34
Žetony Gaaru	19	Gryf	35
Štíty	19	Příběh Euthie	36
Zranění	20	Rejstřík	39
Modlitba k Shii	21		

ÚVOD

Euthia: Torment of Resurrection je hra pro 1-4 hráče, v níž se každý chopí role jednoho z hrdinů putujícího země a prožívajícího mnohá dobrodružství. Budete bojovat s monstry, osvobozovat obchodní lokace, těžit suroviny, zvyšovat úroveň svého hrdiny a plnit rozmanité úkoly. Přestože v každém scénáři budete mít všichni jeden společný cíl, v kompetitivním režimu hry zvítězí jen jeden – hráč, jehož hrdina dosáhne nejvyšší reputace.

STRATEGICKÁ HRA NA HRDINY



1-4
HRÁČI



14+



30-120 MIN.
NA HRÁČE

HERNÍ MATERIÁL



18 dílků mapy kapitoly I

14 dílků mapy kapitoly II

15 dílků mapy kapitoly III

15 dílků mapy kapitoly IV

14 dílků mapy kapitoly V



1 deska průběhu hry / obchodu



1 figurka draka Farrugy

1 figurka golema

1 figurka gryfa



4 kartónové figurky (po jedné pro golema, draka Farrugy, gryfa a kostel; s plastovými stojánky)



6 desek hrdinů



6 figurek hrdinů



6 přehledových listů (1 pro každého hrdinu)



135 osobních destiček hrdinů (21 pro Maeldura; po 22 pro Áel, Drala a Keleiu; po 24 pro Skoldura a Taesiri)



12 kostek (2 pro každého hrdinu)



1 kostka Dwurtu



6 kartónových figurek hrdinů (s plastovými stojánky)



36 žetonů pevných akcí (2 sady po 3 pro každého hrdinu)



6 žetonů maxima zdraví (1 pro každého hrdinu)



150 žetonů hrdiny (25 pro každého hrdinu)



180 oboustranných žetonů interakce (30 pro každého hrdinu)



60 žetonů obchodu (10 pro každého hrdinu)



72 žetonů zásahů (12 pro každého hrdinu)



73 destiček
kupců



76 destiček
alchymistů



70 destiček
drakobijců



25 destiček
surovin hor



25 destiček
surovin jezer



24 destiček
surovin jeskyní



12 destiček
léčivých lektvarů



12 destiček
šedivých vaků



6 destiček
zásob



12 destiček odměn
lovce



12 destiček odměn
zbrojířky



7 destiček odměn
čarodějky



20 destiček
pokladů úrovně 1



20 destiček
pokladů úrovně 2



20 destiček
pokladů úrovně 3



6 destiček
artefaktů



4 destičky
svitků teleportu



4 destičky
katalyzátorů



4 destičky
amuletů věčnosti



14 karet monster
úrovně 1



14 karet monster
úrovně 2



12 karet monster
úrovně 3



12 karet ovládnání



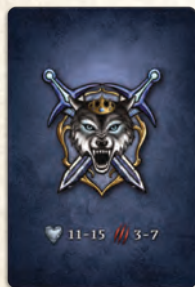
24 stříbrných karet
(8 od každého typu)



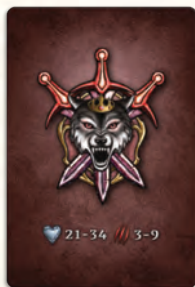
32 zlatých karet
(8 od každého typu a dalších 8
pro sólový/kooperativní režim)



7 karet elitních
monster úrovně 1



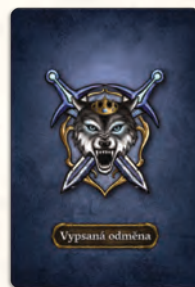
7 karet elitních
monster úrovně 2



6 karet elitních
monster úrovně 3



7 karet vypsaných
odměn úrovně 1



7 karet vypsaných
odměn úrovně 2



6 karet vypsaných
odměn úrovně 3



105 karet setkání – 14 druhů
(po 7 pro každý druh plus 7 pro sólový/kooperativní režim)



1 karta sabotéra
a 1 karta komplicky



4 karty postav



36 bojových karet
(pro sólový/kooperativní režim)



4 karty draka Farrugy



4 karty útoku Farrugy



4 karty draka Mirrezila



7 karet událostí



6 karet legend



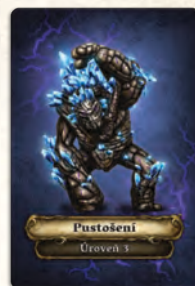
1 karta gryfa



4 karty elementálů



1 karta síly Faer



10 karet pustošení



3 karty revokace (1 pro každou etapu)



64 žetonů zlatých



2 žetony globálních efektů



6 žetonů odznaku



4 žetony reputace



3 oboustranné žetony iniciativy



30 žetonů Gaaru



12 žetonů Dwurtu



15 žetonů chaosu



1 žeton vitality monstra



6 žetonů pohybu



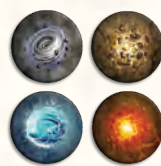
6 žetonů golema (1 pro každého hrdinu)



26 figurek elementálů (po 6 země a vody; po 7 vzduchu a ohně)



26 kartónových figurek elementálů (po 6 země a vody; po 7 vzduchu a ohně; s plastovými stojánky)



60 žetonů esencí (po 15 od každého typu)



110 žetonů drahokamů (po 15 ametystů, smaragdů, onyxi, opálů, rubínů a safírů, po 10 démonitů a diamantů)



12 žetonů obranné magie



31 žetonů trolek (12 typu A a 19 typu B)



18 žetonů revokace (10 pro vzduch/vodu; 8 pro zemi/ohně)



1 žeton síly Faer



1 kostka naděje



1 pravidla hry



1 příloha



1 kniha scénářů



1 přehledový list



1 karta modlitby k Shii

PŘÍPRAVA HRY

Na tomto místě uvádíme přípravu hry v kompetitivním režimu pro 2–4 hráče. Úpravu pro hru v sólovém režimu naleznete na str. 31, pravidla kooperativní hry pak na str. 34. Veškerý herní materiál určený pouze pro sólovou hru je označen symbolem . Ve hře více hráčů se nebude používat, můžete ho nechat v krabici.

VÝBĚR SCÉNÁŘE

Vyberte si scénář z Knihy scénářů. Podle toho budou probíhat další kroky přípravy hry. Pro vaši první hru vám doporučujeme scénář **Hon**.

Ve všech scénářích platí shodná obecná pravidla. Zvláštní pravidla pro daný scénář jsou popsána v **Knize scénářů**.

MAPA

Doprostřed stolu položte startovní dílek s budovou kostela. Pokud scénář používá dílek s knězem, budete na to výslovně upozorněni. Nepoužitý dílek kostela vraťte do krabice.



kostel bez kněze

1. Roztříd'te zbývající dílky mapy podle římských čísel na rubu udávajících kapitolu, do níž dílky patří.
2. Každou kapitolu dílků lícem nahoru setříd'te podle tvaru šipky při dolním okraji dílků:

fixní dílky

dílky s lokacemi setkání (pole s lokací setkání je označené žlutým otázkem)

scénářové dílky
(barevně označené dle typu)

obecné dílky

Poté vytvořte sloupečky dílků podle tabulky přípravy mapy uvedené u každého scénáře.

U každé kapitoly postupujte takto:

1. Použijte všechny fixní dílky.
2. Dílky s lokacemi setkání v předepsané počtu podle kapitoly a počtu hráčů vyberte náhodně, aniž byste se dívali na jejich lícovou stranu.

Poznámka: Startovní dílek s kostelem a knězem (kapitola I) se nepoužívá jako běžný dílek s lokací setkání. Pokud pravidla výslovně neuvádějí jinak, vraťte tento dílek do krabice.

3. Stejně postupujte u obecných dílků.
4. Scénářové dílky pro vybraný scénář přidejte k dílkům odpovídajících kapitol.
5. Všechny nepoužité dílky vraťte do krabice.
6. Všechny vybrané dílky otočené lícem dolů pro každou kapitolu zvlášť zamíchejte a vytvořte sloupeček setříděný podle kapitol tak, aby dílky pro kapitolu s nejnižším číslem ležely nahoře.

Příklad:

Příprava hry pro scénář *Obrana osad ve třech hráčích*

1. Použijte všechny fixní dílky kapitol I, II, III a IV.

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

2. Náhodně vyberte po 1 dílku s lokací setkání kapitol I a II a 2 dílky s lokací setkání kapitoly III.
3. Náhodně vyberte 6 obecných dílků kapitoly I, 4 obecné dílky kapitoly II a po 3 obecných dílcích kapitol III a IV.
4. V tomto scénáři se žádné scénářové dílky nepoužívají.
5. Všechny zbylé dílky vraťte do krabice.
6. Dílky vybrané pro hru lícem dolů pro každou kapitolu zvlášť zamíchejte a vytvořte jednotlivé sloupečky. Ty postavte na sebe do jednoho velkého sloupečku, dílky kapitoly I nahoře, dílky kapitoly IV dole.

VÝBĚR A PŘÍPRAVA HRDINY

Každý hráč si vybere jednoho z hrdinů. Desku zvoleného hrdiny položí před sebe a vezme si ostatní herní materiál příslušící zvolenému hrdinovi. Kartónovou figurku zasuňte do stojánu.

Symbols a barvy hrdinů

Každému hrdinovi náleží jedna barva a symbol. Symbol se objevuje na žetonech hrdiny a počátečních osobních destičkách. Ostatní žetony a destičky jsou v odpovídající barvě.



Áel
(bílý)



Dral
(modrý)



Keleia
(žlutý)



Maeldur
(červený)



Skoldur
(černý)



Taesiri
(fialový)

Poznámka: Abyste lépe porozuměli, jak fungují osobní destičky vašeho hrdiny, doporučujeme si před hrou dobře prostudovat jeho přehledový list.

POPIS DESKY HRDINY

1. Jméno hrdiny a ilustrace
2. Pole pro osobní destičky vašeho hrdiny (symbol esence či zlatého znamena, že pole je zamčené a zatím nedostupné)
3. Pole pro peníze (zlaté)
4. Pole pro žetony akcí
5. Počítadlo zdraví
6. Pole pro destičky vybavení kromě zbraní a štítů (symbol zlatého znamena, že pole je zamčené a zatím nedostupné)
7. Vaky
8. Pole pro žetony Gaaru
9. Pole pro drahokamy a esence



Připravte desku hrdiny dle následujících kroků:

Nastavte počáteční hodnotu zdraví na počítadle, tj. žetonem maxima zdraví zakryjte políčko s hodnotou o jedna vyšší, než je poslední červené políčko, které udává počáteční maximální hodnotu zdraví vašeho hrdiny (1.). Tím nastavíte počáteční maximální zdraví vašeho hrdiny.

Jeden z žetonů vašeho hrdiny umístěte ze strany počítadla tak, aby ukazoval na totéž políčko počítadla. Tento žeton bude ukazovat aktuální zdraví hrdiny, na začátku hry je hodnota shodná s počáteční maximální hodnotou zdraví (2.).

Zbylé žetony hrdiny nechte stranou vedle desky (3.).

Vedle desky připravte svou zásobu žetonů pevných akcí (4.), žetonů obchodu (5.), žetonů interakce (6.) a žetonů zásahu (7.).

Vedle desky připravte i kostky vašeho hrdiny (8.).

Počáteční osobní destičku (či destičky) svého hrdiny (viz popis osobních destiček na str. 26) vyložte lícem nahoru na pole, na němž je uveden stejný symbol jako symbol v pravém dolním rohu osobní destičky (9.).

Ze všech ostatních osobních destiček vašeho hrdiny vytvořte sloupeček lícem dolů setříděný podle hodnoty reputace tak, že destička s nejnižší hodnotou bude nahoře, a připravte ho doleva nahoru vedle své desky (10.). Na pořadí destiček se stejnou hodnotou nezáleží.

Pozor: Na některých osobních destičkách je symbol udávající, při kolika hráčích ve hře se destička použije. Destičky určené pro jiný počet hráčů nechte v krabici. Destičky bez symbolů se použijí vždy.



Tuto destičku použijte vždy.



Tato destička je určena jen pro sólovou hru.



Tuto destičku použijte jen při hře 2–4 hráčů.

Na pole pro žetony Gaaru položte 4 žetony Gaaru (11.).

Vedle desky si připravte figurku svého hrdiny (12.).

Veškerý herní materiál pro hrdiny, které si nikdo nevybral, nechte v krabici.



DESKA PRŮBĚHU HRY / OBCHODU

Desku průběhu hry / obchodu položte na stůl na vhodné místo stranou.

Náhodně určete začínajícího hráče. Jeden jeho žeton hrdiny položte na políčko 1 počítadla kol (1.). Začínající hráč se v průběhu hry nemění.

Každý hráč položí jeden svůj žeton hrdiny na políčko „0“ počítadla reputace (2.), pokud nestanoví pravidla pro zvolený scénář něco jiného.

Poblíž desky položte žetony reputace (3.). Tyto žetony použijete, pokud v průběhu hry získá hrdina 50, 100 a další násobek 50 bodů reputace.

Roztřídte destičky kupců, alchymistů a drakobijců podle druhů (viz symbol na rubové straně), každou hromádku zvlášť zamíchejte a vytvořte z ní sloupeček lícem dolů. Všechny sloupečky položte nad desku průběhu hry / obchodu ve stejném pořadí jako jsou odpovídající lokace na desce (4.).

Z každého sloupečku 4 destičky otočte a vyložte je lícem nahoru na odpovídající pole na desce průběhu hry / obchodu, tzn. 4 destičky kupců do sloupce vlevo, 4 destičky alchymistů do sloupce uprostřed a 4 destičky drakobijců do sloupce vpravo (5.).

Poblíž desky průběhu hry / obchodu připravte sloupečky destiček léčivých lektvarů a šedivých vaků (6.).

Pod deskou průběhu hry / obchodu ponechte místo na odhazovací hromádky destiček jednotlivých druhů.



PŘÍPRAVA DALŠÍCH PRVKŮ

1. Přehledový list položte na stůl, aby byl v průběhu hry po ruce.
2. Kartu modlitby k Shii vyložte na stůl a položte vedle ni kostku naděje prázdnou stranou nahoru.
3. Připravte balíček karet setkání setříděný podle druhu karet.

Poznámka: Další prvky herního materiálu pro setkání můžete prozatím nechat stranou, přijdou do hry později.



4. Roztříd'te destičky surovin podle druhů (viz symbol na rubové straně), každou hromádku zvlášť zamíchejte a vytvořte z ní sloupeček lícem dolů.



5. Stejně postupujte u destiček pokladů.



6. Roztříd'te karty monster podle úrovně obtížnosti (udává ji barva a počet mečů). Každý balíček zvlášť zamíchejte a položte na stůl lícem dolů.



7. Roztříd'te zlaté a stříbrné karty od sebe, každý balíček zvlášť zamíchejte a položte na stůl lícem dolů.

Poznámka: Karty se symbolem jednoho hráče se použijí výhradně v sólové či kooperativní hře, v jiném případě je nechte v krabici.



8. Připravte karty ovládání podle počtu hráčů:

- ♦ hra 2 hráčů: všechny karty ovládání nechte v krabici,
- ♦ hra 3 a 4 hráčů: všechny karty ovládání se symboly hrdinů ve hře zamíchejte a položte na stůl lícem dolů, ostatní karty ovládání nechte v krabici.

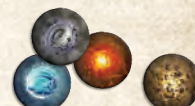


Vedle každé hromádky ponechte místo na odhazovací hromádky destiček a karet uvedených druhů.

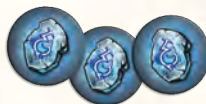
9. Na vhodné místo připravte zásobu následujících prvků:



žetony drahokamů



žetony esencí



žetony Gaaru



žetony chaosu



žetony pohybu



žetony globálních efektů



žetony zlatých



karty elementálů (lícem nahoru)

Poznámka: Bojové karty nechte v krabici. Používají se pouze v sólové či kooperativní hře.

Každý scénář obsahuje dodatečné specifické instrukce pro přípravu hry.



Příklad přípravy hry kompetitivního scénáře „Obrana osad“ pro 4 hráče

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na kola. Na začátku každého kola všichni hráči provedou následující kroky:

1. Položte na příslušná pole své desky hrdiny 3 žetony pevných akcí – 1 žeton těžby, 1 žeton obchodu a 1 žeton boje.



2. Všechny využité osobní destičky i ostatní předměty aktivujte – tj. natočte do pozice „aktivní“.



3. Všechny neaktivní žetony drahokamů aktivujte – otočte je aktivní stranou nahoru.



Každé kolo zahajuje svým tahem začínající hráč, další hráči následují po směru hodinových ručiček.

TAH HRÁČE

Na začátku svého prvního tahu postavte figurku svého hrdiny na obrázek kostela uprostřed startovního dílku.



Poznámka: Některé scénáře mohou určit jinou startovní lokaci.

Ve svém tahu budete využívat své žetony pevných akcí, předměty a schopnosti hrdiny k pohybu po mapě a provádění pevných akcí těžba, obchod a boj. Počet bodů pohybu a pevných akcí k dispozici je omezen. Kromě toho můžete provést libovolný počet volných akcí. Všechny zmíněné činnosti můžete provádět v **libovolném pořadí** a podrobněji budou popsány dále.

Pokud vám na konci tahu zbydou nějaké nevyužité žetony pevných akcí, můžete jeden z nich připravit na pole pro 4. žeton pevné akce na své desce hrdiny. Ostatní žetony pevných akcí ze své desky hrdiny vraťte do své zásoby. Na začátku příštího tahu tak budete mít 4 žetony pevných akcí místo tří (viz dále).

Pokud jste ve svém tahu splnili úkol některé karty setkání, otočte novou kartu z příslušného balíčku (pokud to je možné) a vyložte ji lícem nahoru tak, aby u každého balíčku setkání ležely 2 karty lícem nahoru.

KONEC KOLA

Jakmile provedou svůj tah všichni hráči, kolo končí. Pokud právě neskončila hra, následuje další kolo. Žeton hrđiny začínajícího hráče na počítadle kol desky průběhu hry posuňte na další políčko a na tahu je opět začínající hráč.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile se dohraje počet kol předepsaný ve zvoleném scénáři.

Poté následuje závěrečné vyhodnocení a určení vítěze (viz str. 24).



HLAVNÍ PRINCIPY

DOBÍRACÍ BALÍČKY A SLOUPEČKY

Kdykoli v průběhu hry dojdou karty či destičky v nějakém dobíracím balíčku/sloupečku, zamíchejte příslušnou odhazovací hromádku a vytvořte nový dobírací balíček/sloupeček. Karty setkání jsou výjimkou (ty se tímto způsobem neobnovují).

OBCHODOVÁNÍ MEZI HRÁČI

Pokud není výslovně určeno jinak, nikdo nikdy nesmí dávat jakýkoliv herní materiál jinému hráči či mu ho brát (dokonce ani v kooperativním režimu).

VYČERPÁNÍ OBECNÉ ZÁSoby

Zásoba žetonů není omezena. Pokud potřebujete více kusů, než je v zásobě, použijte jakoukoliv jinou vhodnou náhradu.

PRIORITA PRAVIDEL

Text a instrukce na herním materiálu, speciální pravidla scénářů a vše, co je uvedeno v Příloze, má přednost před obecnými pravidly hry.

TAH HRÁČE

Ve svém tahu můžete provádět následující činnosti v libovolném pořadí:

- ♦ **Pohyb:** Můžete spotřebovat body pohybu, které vám poskytují vaše schopnosti, různé předměty a žetony pevných akcí.

- ♦ **Pevné akce – těžba, obchod, boj:** Využijte žeton příslušné pevné akce či schopnost, abyste provedli danou akci. Máte-li k dispozici více žetonů pevných akcí či schopností, které umožňují provedení těžké akce, můžete ji ve svém tahu provést víckrát – při využití každého žetonu či schopnosti jednou.



Tato destička schopnosti umožňuje provést akci obchod.

- ♦ **Volné akce:** Volné akce lze provádět jen v určitých lokacích. Při provedení volné akce nemusíte využít žádný žeton akce či schopnost – neboli nestojí žádnou akci – a můžete jich ve svém tahu provést libovolné množství. Volnou akci však nemůžete přerušit pevnou akci.



žetony pohybu

Svůj pohyb můžete kdykoli přerušit, provést libovolný počet pevných či volných akcí a poté pohyb dokončit. Využijte žetony pohybu, abyste neztratili přehled, kolik bodů pohybu máte ještě k dispozici.

Příklad: Pokud máte k dispozici 2 body pohybu, můžete 1 z nich spotřebovat k pohybu na vedlejší pole s monstrem, provést zde akci boj a po jejím dokončení pokračovat v pohybu za zbývající bod pohybu.

ŽETONY PEVNÝCH AKCÍ

Na každém žetonu pevné akce najdete dva údaje:




počet bodů pohybu k dispozici

druh pevné akce

Chcete-li žeton pevné akce využít, odhodte ho ze své desky (vraťte do své zásoby). Můžete buď získat uvedený počet bodů pohybu, nebo provést uvedenou pevnou akci. Každý žeton pevné akce lze v jednom tahu využít jen jednou.


HOD KOSTKAMI ZA HRDINU

V různých okamžicích během hry budete provádět hod kostkami za svého hrdinu. Hodte oběma kostkami a jejich hodnoty sečtěte. Výsledek hodu lze různými způsoby modifikovat:

Předmět nebo schopnost se symbolem  umožňuje modifikovat výsledek o uvedenou hodnotu. Při jednom hodu můžete využít libovolné množství takových předmětů.



příklady symbolů čtyřlístku na předmětech a schopnosti

Za každý žeton Gaaru , který spotřebujete (vrátíte do obecné zásoby), musíte opakovat hod jednou kostkou a k výsledku hodu přičíst 2. Při jednom hodu můžete využít více žetonů Gaaru, stejně tak jich můžete použít více postupně po sobě. Platí konečný dosažený výsledek.

Hod za hrdinu může být na určitých polích ovlivněn schopností elementála vzduchu či země. Ovlivňují-li pole s hrdinou oba, uplatní se nejprve schopnost elementála vzduchu, poté elementála země. Schopnosti elementálů viz Příloha, str. 19.



působení elementála vzduchu

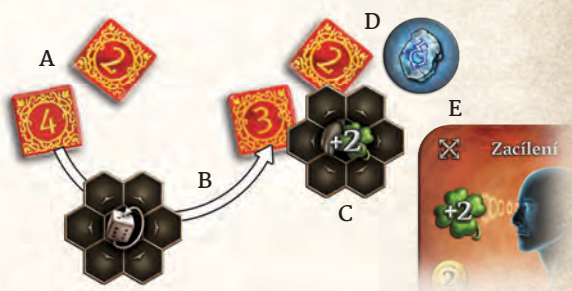


působení elementála země

Příklad: V rámci volné akce konfrontujete elementála země, což zahrnuje hod kostkami za vašeho hrdinu. Na vedlejším poli je navíc elementál vzduchu.




V rámci vašeho hodu vám padne 2 a 4 (A). Působením schopnosti elementála vzduchu musíte otočit kostku s vyšší hodnotou na protilehlou stranu, z 4 se stane 3 (B). Kvůli schopnosti elementála země přičtete 2, tj. průběžný součet je zatím $2 + 3 + 2 = 7$ (C). Spotřebujete 1 žeton Gaaru a opakujete hod kostkou, na níž padlo 2 (D). Za použití Gaaru však přičtete 2. Další průběžný součet je $2 + 3 + 2 + 2 = 9$. Nakonec využijete svoji schopnost *Zacílení* a přičtete 2 (E). Celkový výsledek hodu tak je 11.



POHYB

BODY POHYBU

Hodnota uvedená v symbolu  udává počet bodů pohybu, které získáte při použití daného předmětu, schopnosti či žetonu pevné akce.

Přesun z jednoho pole herního plánu na sousední stojí 1 bod pohybu (pozor, ne z dílku na dílek – na dílcích mapy je vyznačeno více polí). Na speciálních dílcích platí výjimky, viz str. 14.

Pohyb může probíhat skrz pole obsazená libovolným počtem hrdinů či na takovém poli skončit. Na konci vašeho tahu jsou veškeré zbývající body pohybu ztraceny.

PŘILOŽENÍ NOVÉHO DÍLKU MAPY

Kdykoli se hrdina dostane na okrajové pole herního plánu a sloupeček připravených dílků ještě není spotřebován, přikládejte shora ze sloupečku nové dílky mapy tak dlouho, dokud nebude pole s hrdinou zcela obklopeno jinými poli mapy. Přikládání nových dílků přerušuje pohyb hrdiny. Při přikládání nových dílků se řiďte následujícími pravidly:

1. Zvolte místo sousedící s polem s hrdinou, kde chybí mapový dílek.
2. Nový dílek vyložte na toto místo tak, aby byl vždy orientován správně – viz příklad, v orientaci dílků vám pomohou symboly dole a nahoře.
3. Takto pokračujte tak dlouho, dokud pole s hrdinou není zcela obklopeno 6 jinými poli.

4. Pokračujte ve svém přerušném tahu.

Pozor:

Pokud je na vyloženém dílku pole s lokací setkání, připravte karty a destičky tohoto setkání, viz str. 13.

Pokud je na vyloženém dílku pole s elementálem, ihned začne působit jeho efekt, viz str. 13.

Vzhledem k tomu, že mapu lze během hry rozšiřovat libovolným směrem, může se stát, že bude v některém směru příliš velká. Můžete se před začátkem hry domluvit, že ji omezíte třeba pomocí desek hrdinů, okrajem stolu nebo libovolně jinak.



Příklad: Máte k dispozici 2 body pohybu. Spotřebujete první a přesunete hrdinu z pole s kostelem na vedlejší pole startovního dílku. Protože jste dosáhli okraje mapy, váš pohyb je přerušeno. Doberte nové dílky a správně je přiložte tak, aby pole s hrdinou bylo zcela obklopeno jinými poli. Přiložíte celkem 3 nové dílky.



Ve sloupečku zbývají k dispozici jen 2 dílky kapitoly I, takže třetí příkládaný dílek bude kapitoly II. Dílky budete přikládat postupně, jeden po druhém.

Teprve poté můžete využít svůj druhý bod pohybu. Opět dosáhnete okraje mapy. Ihned otočte a přiložte další dílek.



DÍLKY MAPY

Na každém dílku mapy jsou vyznačena 3 šestiúhelníková pole. Na zadní straně dílku je uvedena kapitola.

Na lícové straně každého dílku jsou uvedeny symboly udávající druh dílku (viz výše), které vám zároveň pomohou dílek správně orientovat.

Jednotlivá pole mapy mohou být různých druhů – mohou na nich být vyznačeny různé lokace:

- ♦ **Kostel:** Kostel je vyznačen uprostřed startovního dílku na křižovatce jeho 3 polí.
- ♦ **Naleziště (hory, jezera, jeskyně):** V těchto lokacích můžete získat suroviny.
- ♦ **Poklad:** V těchto lokacích můžete najít poklad.
- ♦ **Elementálové:** Pole s elementálem a všechna sousedící pole jsou ovlivněna schopností elementála.
- ♦ **Portál:** Mezi těmito lokacemi se můžete volně přesouvat.
- ♦ **Obchodní lokace (kupci, alchymisté, věže drakobijců):** Zde můžete kupovat a prodávat různé předměty, např. zbroj, šperky, lektvary atd.
- ♦ **Setkání:** Každá lokace setkání je označena symbolem . Zde můžete plnit úkoly.
- ♦ **Legendární lokace:** Tyto lokace se vyskytují jen v některých scénářích. Můžete na nich plnit legendární úkoly.
- ♦ **Ostatní lokace:** Tyto dílky se používají pouze při hraní určitých scénářů. Postupujte dle kroků přípravy daného scénáře uvedených v *Knize scénářů*.



SETKÁNÍ

Přiložíte-li k hernímu plánu dílek mapy s lokací setkání, vezměte karty setkání příslušející dané lokaci, zamíchejte je, lícem dolů odpočítejte počet odpovídající počtu hráčů +2 a vytvořte balíček stále lícem dolů. Zbylé karty vraťte do krabice, aniž by se na ně někdo díval.

- ♦ 2 hráči: 4 karty
- ♦ 3 hráči: 5 karet
- ♦ 4 hráči: 6 karet

2 vrchní karty otočte lícem nahoru a vyložte na stůl vedle balíčku.



Úkoly vyznačené na kartách může plnit kterýkoli hráč jako volnou akci, je-li jeho hrdina na daném poli, viz str. 24.

Je-li na kartě vyznačena destička odměny daného setkání, příslušné destičky zamíchejte, vytvořte jejich sloupeček a položte lícem dolů poblíž vyložených karet.

Další podrobnosti o setkáních naleznete v Příloze, str. 21.

Destičky odměn jsou vyznačeny na kartách setkání lovce, zbrojírky a čarodějky.

TELEPORT

Portály a různé další efekty mohou teleportovat hrdinu na jiné pole. Teleportace nestojí žádné body pohybu – prostě přesuňte hrdinu na cílové pole.

Pokud přesun směřuje na pole s neporaženým monstrem, musí bezprostředně následovat akce boj jako obvykle, viz rámeček vpravo nahoře na této straně.

Teleport na střed speciálního dílku není možný, pokud všechna pole tohoto dílku nejsou osvobozená (viz rámeček vpravo nahoře).


PORTÁLY

Z pole s portálem můžete hrdinu bez spotřebování bodu pohybu teleportovat na libovolné jiné pole s portálem.



Další využití téhož portálu je v daném tahu možné pouze po odchodu a opětovném návratu na dané pole.

DALŠÍ MOŽNOSTI TELEPORTACE

Některé karty a destičky také umožňují teleportaci (na příslušné kartě či destičce je uveden symbol  s číslem). Při jejich využití přesuňte hrdinu o maximálně tolik polí, kolik odpovídá číslu.

Poznámka: Střed speciálního dílku je ve vzdálenosti 1 od ostatních polí na témže dílku.

SYMBOLY MONSTER A OSVOBOZENÁ POLE

Na určitých polích jsou vyznačeny symboly monster. Počet mečů udává úroveň monstra. Čím vyšší úroveň, tím nebezpečnější monstrem, ale také tím větší odměna za jeho poražení.

Na pole s neporaženým monstrem může hrdina vstoupit pouze tehdy, pokud bezprostředně poté provede akci boj. Není tedy možné na takové pole vstoupit, pokud nemáte akci boj k dispozici.

Neporažené monstrem se nachází na takovém poli, kde je vyznačen symbol monstra, ale neleží na něm žádný žeton hrdiny, obchodu nebo interakce.

Určité akce lze provádět výhradně na osvobozených polích. Osvobozené pole je takové, na němž není žádné neporažené monstrem.

Další podrobnosti o monstrech viz Akce boj na str. 16.



úroveň 1
(jeden meč)



úroveň 2
(dva meče)



úroveň 3
(tři meče)

Příklad použití svitku umožňujícího teleport až o 3 pole do pevnosti žoldáků.



ELEMENTÁLOVÉ

Pole s elementálem a všechna sousedící pole jsou ovlivněna jeho schopností.



Jakmile vstoupí hrdina na pole ovlivněné elementálem ohně či jakmile je přiložen takový dílek, že pole s hrdinou začne elementál ohně ovlivňovat, utrpí hrdina 2 zranění. Podrobnosti o zraněních a léčení viz str. 25.



Při vstupu na pole ovlivněné elementálem vody či jakmile je přiložen takový dílek, že pole s hrdinou začne elementál vody ovlivňovat, vyléčí si hrdina 2 zranění.

Schopnosti elementálů ohně a vody se vyhodnocují stejně i v případě, že se na ovlivněná pole hrdina teleportuje.

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

Příklad: Pohyb na pole obklopené 3 elementály vody hrdinovi vyléčí pouze 2 zranění.

Je-li pole ovlivněno elementálem vody i ohně, efekty se vyruší a hrdina neutrpí ani si nevyhléčí žádná zranění.

Elementálové vzduchu a země ovlivňují hody kostkami za hrdiny (v boji i hody kostkami za monstra), jak bylo uvedeno dříve.

Příklad: Máte k dispozici 2 body pohybu a zdraví vašeho hrdiny je 4. Spotřebujete první bod pohybu a přesunete hrdinu na pole ovlivněné elementálem ohně. Utrpí 2 zranění, jeho zdraví klesne na 2. Přesunete ho na další pole, které je rovněž ovlivněno elementálem ohně, navíc dvěma elementály vody. Schopnost elementála vody působí pouze jednou. Schopnosti elementálů ohně a vody se vyruší a hrdinovi se nestane nic.



SPECIÁLNÍ DÍLKY

Některé dílky mapy jsou speciální:

- ◆ Dílek s kostelem (startovní dílek)
- ◆ Věže drakobijců (obchodní lokace)
- ◆ Pevnost žoldáků (setkání)
- ◆ Lord (setkání)
- ◆ Legendární dílky



věže drakobijců

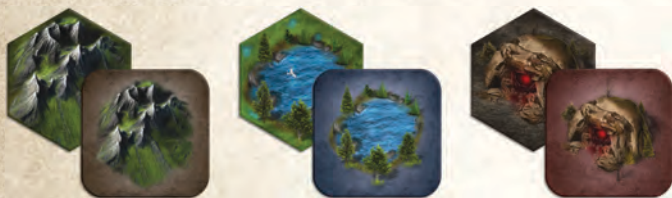
Na těchto dílcích platí všechna pravidla pohybu, jen se považují za 4 pole herního plánu místo 3. Křižovatka uprostřed dílku se považuje za samostatné pole, lze se na něj přesunout jen z ostatních polí tohoto dílku.

Mezi běžnými poli tohoto dílku je možné se pohybovat normálně, pohyb nemusí vést přes střed speciálního dílku.

Ze středu je možný jen pohyb na ostatní pole tohoto dílku. Pohyb do středu a z něj vyžaduje obvyklý 1 bod pohybu a není možné na něj vstoupit, pokud všechna běžná pole tohoto dílku nejsou osvobozená.

AKCE TĚŽBA

Je-li váš hrdina na poli naleziště a máte-li k dispozici příslušný žeton akce či schopnost, můžete provést akci těžba – doberte si vrchní destičku odpovídající suroviny z připraveného sloupečku a umístěte ji do svého vaku (viz str. 27). Pole naleziště mohou být typu hory, jezero nebo jeskyně.




Každý hrdina může na každém poli naleziště ve hře provést akci těžba jen jednou za celou hru. Použijte svoje žetony interakce (stranou s kladívky nahoru), abyste zaznamenali, na kterých polích jste už těžbu provedli. Na poli, kde leží právě 1 váš žeton, nesmíte těžbu provádět. Pokud na daném poli leží žetony jiných hráčů, musíte každému příslušnému hráči (jehož 1 nebo 2 žetony leží na daném poli) za provedení akce těžba zaplatit 1 zlatý.

Na poli naleziště mohou ležet 2 žetony interakce jednoho hráče v důsledku porážení monstra na tomto poli (viz podrobnosti v odst. Boj). V takovém případě může příslušný hráč na tomto poli akci těžba provést kdykoli a 1 svůj žeton odhodí. Žádnému hráči, který má na daném poli svůj žeton interakce, 1 zlatý neplatí.



SYMBOL DŮLNÍHO VOZÍKU

Máte-li k dispozici předmět či schopnost se symbolem , při provádění akce těžba si doberte 3 destičky suroviny z příslušného sloupečku místo 1. Jednu z nich si vyberte, zbylé dvě odhodte na odhazovací hromádku. Během jedné akce těžba lze využít nejvýše jeden takový symbol.

DESTIČKY SUROVIN

Surovin existuje celá řada druhů. Je možné je prodat či využít při plnění nějakého úkolu.

V dolní části destičky suroviny jsou uvedeny informace platné v případě prodeje dané suroviny (viz str. 16).



AKCE OBCHOD

Tuto akci lze provádět v obchodních lokacích, jimiž jsou kupci, alchymisté a věže drakobijců.



kupci



alchymisté



věže drakobijců

S kupci či alchymisty lze obchodovat pouze v případě, že příslušné pole herního plánu je osvobozené. V případě věží drakobijců musí být osvobozená všechna 3 pole daného dílku a hrdina musí stát v jeho středu.

Když osvobodíte pole s obchodní lokací, položte na něj svůj žeton obchodu. Na každém poli může ležet vždy maximálně 1 žeton obchodu.


Samotná akce se provádí takto:

1. Leží-li na daném poli žeton jiného hráče, musíte mu zaplatit poplatek 1 zlatý. Nemáte-li, musíte nejprve prodat nějaký svůj předmět, abyste měli na zaplacení poplatku.
2. Můžete provést následující obchodní transakce v libovolném pořadí a množství:
 - ◆ nákup předmětu
 - ◆ prodej předmětu
 - ◆ léčení
 - ◆ nákup Gaaru (jen ve věžích drakobijců)
 - ◆ vyložení nové osobní destičky
 - ◆ učení
 - ◆ odemčení pole pro osobní destičku nebo destičku vybavení na své desce

NÁKUP PŘEDMĚTU

Každý druh obchodního místa má na desce průběhu hry / obchodu svá 4 pole nabídky.

CENA

Jsou-li na destičce předmětu uvedena v symbolu  dvě čísla, první udává nákupní cenu, číslo v závorce udává prodejní cenu.

Schopnosti mají uvedenou pouze cenu za učení. Nemohou být prodány.

Suroviny mají pouze prodejní cenu. Nemohou být nakoupeny.



kupní a prodejní cena



cena učení



prodejní cena suroviny

Můžete si koupit jeden ze 4 předmětů v nabídce za uvedenou kupní cenu. Kdykoli si někdo koupí nějaký předmět, hned nabídku doplňte novou destičkou z příslušného sloupečku. Po pořízení předmětu si můžete prohlédnout nově objevený předmět a až poté se rozhodnout k nákupu dalšího předmětu.

Pořízený předmět můžete hned využít, vybavit jím hrdinu nebo uložit do vaku (viz str. 28).

VÝMĚNA NABÍDKY

V kterémkoli okamžiku během obchodní akce můžete úplně vyměnit nabídku v obchodní lokaci, kde je váš hrdina. Můžete tak učinit před i po nákupu předmětu, nebo si nemusíte koupit nic.

První výměna je zdarma, každá další výměna během téže jedné akce obchod stojí 1 zlatý. Pokud si to můžete dovolit, můžete nabídku měnit libovolněkrát.



nabídka kupců

Výměna nabídky:

1. Destičky všech 4 odstraněných předmětů z nabídky odhodte na příslušnou odhazovací hromádku.
2. Na uvolněná pole nabídky doplňte nové destičky z příslušného doplňovacího sloupečku.



VYLOŽENÉ DESTIČKY VYBAVENÍ

Můžete nakoupit i kteroukoli ze svých vyložených osobních destiček, které jsou vybavením – zbraně a štíty (viz str. 29).

PRODEJ PŘEDMĚTU

Můžete prodat svůj libovolný předmět za prodejní cenu.

- ◆ Prodáte-li destičku, odhodte ji na příslušnou odhazovací hromádku.
- ◆ Prodáte-li drahokam či esenci, vraťte je zpět do obecné zásoby.
- ◆ Prodáte-li vybavení na osobní destičce, vyřaďte ji trvale ze hry.

Pokud na destičce prodáváného předmětu leží nějaké drahokamy, nelze je prodat zvlášť. Každý drahokam (aktivní i neaktivní) však zvyšuje prodejní cenu předmětu o 1 zlatý.

Samotné drahokamy, které neleží na destičkách předmětů, nebo esence, které neleží na destičkách schopností, lze prodat každý či každou za 2 zlaté.

Žetony Gaaru a Dwurtu jsou neprodejně.

SUROVINY

Prodáte-li surovinu, vezměte si zlaté či drahokamy a zaznamenejte získanou reputaci na počítadle, jak je

AKCE BOJ

Dostane-li se hrdina na pole s neporaženým monstrem (tj. pole není osvobozené, neleží na něm žádný žeton hrdiny, obchodu či interakce), musíte provést akci boj hned po přesunu hrdiny na dané pole. Nemáte-li k dispozici žádný žeton pevné akce boj, nemůže hrdina na dané pole vůbec vstoupit. Zbývající body pohybu můžete využít po boji (pokud váš hrdina boj přežije).

Vyskytuje-li se na určitém poli herního plánu monstrem, je třeba ho nejprve porazit. Do té doby není žádná interakce na daném poli možná. Tomu říkáme **osvobodit pole**.

Po porážce monstra získáte kořist uvedenou na daném poli a odměnu uvedenou na zadní straně karty monstra.

Boj probíhá jako série jednotlivých kol boje, v nichž se monstrem a hrdina střídají ve vzájemných útocích tak dlouho, dokud není monstrem poraženo, nebo hrdina mrtev.

uvedeno na destičce prodávané suroviny. Symbol má význam „nebo“, tj. získáte jedno nebo druhé, nikoliv obojí.

LÉČENÍ

Za 1 zlatý si váš hrdina vyléčí tolik zranění, kolik je uvedeno v symbolu na desce průběhu hry / obchodu – viz zdraví a léčení na str. 25.



kupci

alchymisté

věže
drakobijců

NÁKUP GAARU

Ve věžích drakobijců lze nakoupit Gaar, každý žeton po 1 zlatém.

VYLOŽENÍ NOVÉ OSOBNÍ DESTIČKY / UČENÍ / ODEMČENÍ POLE PRO DESTIČKU NA DESCE HRDINY

Tyto možnosti jsou popsány v odst. Osobní destičky na str. 26 a Předměty na str. 28.



PŘED BOJEM



Nejprve nastavte kostku naděje prázdnou stranou nahoru. V průběhu boje ji může hrdina využít ke svému prospěchu.

V tuto chvíli můžete hrdinu vybavit libovolným vybavením, jež máte na desce hrdiny, případně sbalit to, čímž je vybaven.

Také máte poslední možnost využít předměty či schopnosti, které lze používat mimo boj.

PŘÍPRAVA BOJE

URČENÍ HRÁČE-MONSTRA

Monstrum v boji proti hrdinovi ovládá jeden ze soupeřů. Říkáme mu hráč-monstrum, pro vás, hráče za hrdinu, používáme pojem hráč-hrdina.

Ve hře 2 hráčů je hráčem-monstrem váš soupeř.

Ve hře 3 a 4 hráčů se hráč-monstrum určí náhodně – otočte vrchní kartu z balíčku karet ovládání. Je-li to karta hráče-hrdiny, vezme si ji hráč-hrdina do ruky (A) a otočí se další karta. Je-li to opět karta hráče-hrdiny, odhodte ji (B) a pokračujte v otáčení dalších karet, dokud neotočíte kartu jiného hráče. To bude hráč-monstrum. Jeho kartu také odhodte (C). Kartu hráče-hrdiny si hráč bere do ruky pouze v případě, že žádnou kartu ovládání ještě v ruce nemá, tj. každý hráč může vždy mít v ruce pouze jednu kartu ovládání.



Kdykoliv již v balíčku karet ovládání nejsou karty, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček karet ovládání. Poté pokračujte v otáčení karet, jak je popsáno výše.



PŘEVZETÍ KONTROLY NAD MONSTREM

Hráč, který má v ruce svou kartu ovládání, se může aktivně rozhodnout, že se stane hráčem-monstrem on. Vynese z ruky svou kartu ovládání dříve, než se začnou otáčet karty ovládání z balíčku. Chce-li takto hrát za monstrum více hráčů, rozhodněte mezi nimi náhodně. Určený hráč svou kartu ovládání odhodí, ostatní si ji mohou ponechat v ruce.

SETKÁNÍ S MONSTREM

Hráč-monstrum otočí vrchní kartu z balíčku karet monster příslušné úrovně (jak je vyznačeno na daném poli na mapě).

Na rubu karet monster je uvedeno několik informací vztahujících se k monstru. Karty leží v balíčku lícem dolů, takže tyto informace na rubu vám pomohou udělat si předem představu, na jaké monstrum asi narazíte.



Hráč-monstrum vyloží kartu monstra před sebe na stůl a dobere zdroje uvedené v záhlaví karty pod názvem monstra:

- 1. stříbrné nebo zlaté karty

Hráč-monstrum si dobere do ruky uvedený počet stříbrných nebo zlatých karet z příslušných balíčků. V tuto chvíli se žádný limit karet v ruce neprověřuje (viz str. 22).

- 2. žetony chaosu
- 3. žetony Gaaru

Tyto žetony položte vedle karty monstra, aby se nepletly s žetony patřícími hráči-monstru (resp. jeho hrdinovi). Po boji se tyto žetony, které nebudou použity, zase vrátí do obecné zásoby.

- vzduch
- země

Pokud probíhá boj na poli ovlivněném elementálem vzduchu a/nebo země, položte vedle karty monstra také příslušný žeton či žetony globálních efektů, abyste nezapomněli jejich efekty aplikovat.

PRŮBĚH BOJE

Každý boj probíhá v pevně daných krocích:

- 1. První rána: Máte-li destičku se symbolem První rány, můžete ji využít a jednu zaútočit před prvním kolem boje.
- 2. Jednotlivá kola boje: Monstrum a váš hrdina útočí jeden na druhého v sérii kol boje, dokud není monstrum poraženo, nebo váš hrdina nezemře.
- 3. Konec boje: Pokud je monstrum poraženo, osvobodíte dané pole na mapě, získáte odměnu (pokud splňujete podmínku na kartě monstra) a kořist. Pokud zemře váš hrdina, je oživen v kostele.



PRVNÍ RÁNA

Hrdina provede První ránu podle obvyklých pravidel pro celou Fázi útoku hrdiny (str. 20) s následujícími výjimkami:

- ♦ V kroku A nemůže hráč-monstrum zahrát efekty karty Prokletí a při hraní za Taesiri nemůžete použít schopnost Umlčení.
- ♦ V kroku B si hrdina může vybrat pouze zbraň či schopnost s časováním ⚡.

Příklad zbraně
První rány



Příklad schopnosti
První rány



JEDNOTLIVÁ KOLA BOJE

Každé kolo boje se skládá ze 4 fází v pevném pořadí. Tato kola se opakují tak dlouho, dokud není monstrum poraženo, nebo hrdina nezemře.

1. Fáze léčení hrdiny
2. Fáze útoku monstra
3. Fáze léčení hrdiny
4. Fáze útoku hrdiny

1. A 3. FÁZE LÉČENÍ HRDINY

V těchto fázích může hráč-hrdina využít následující destičky s efektem léčení:

- ♦ svitky a lektvary
- ♦ drahokamy a esence
- ♦ předměty a osobní destičky s časováním ✕

Hráč-monstrum v těchto fázích nemůže dělat nic.



příklad lektvaru
a svitku



opál, diamant
a esence vody



příklad předmětu
a schopnosti

2. FÁZE ÚTOKU MONSTRA

Tato fáze se skládá z následujících bodů v pevném pořadí.

A. PŘED ÚTOČNÝM HODEM MONSTRA

Nejprve může hráč-hrdina použít esenci vzduchu a schopnosti/předměty s časováním ⚡.

Poté se zruší všechny efekty 🍀 na stříbrných a zlatých kartách zahráných v předchozím kole boje (nebo na kartě elitního monstra, viz Speciální efekty v boji, str. 31). Odhoďte zlaté a/nebo stříbrné karty na příslušné odhazovací

hromádky. Další takové karty lze znovu zahrát v odpovídajícím kroku boje.

Poté může hráč-monstrum zahrát stříbrné a zlaté karty s časováním ⚡ (spolu s potřebným žetonem chaosu).

Podrobnosti o stříbrných a zlatých kartách viz str. 22.

B. ÚTOČNÝ HOD MONSTRA

Hráč-monstrum hodí dvěma kostkami. Součet hodnot udává sílu útoku monstra.

Následuje vyhodnocení těchto efektů v uvedeném pořadí:

1. **Modlitba k Shii:** Je-li síla útoku monstra 10 a vyšší, nastavte na kostce naděje o 1 vyšší hodnotu.
2. **Schopnosti elementálů:** Pokud probíhá boj na poli ovlivněném schopností elementála vzduchu a/nebo země, aplikují se odpovídající efekty:
 - ♦ **Elementál vzduchu:** Pokud na kostkách padly různé hodnoty, kostku s vyšší hodnotou otočte na protilehlou stranu. Pokud padly na obou kostkách stejné hodnoty, nic se nestane.
 - ♦ **Elementál země:** Síla útoku se zvyšuje o 2.

C. PO ÚTOČNÉM HODU MONSTRA

POUŽITÍ ŽETONŮ GAARU A HRANÍ STŘÍBRNÝCH ČI ZLATÝCH KARET

- ♦ Hráč-monstrum smí použít 1 žeton Gaaru, tj. dle obvyklých pravidel opakuje hod jednou kostkou a přičte 2 k síle útoku monstra nebo smí zahrát stříbrné či zlaté karty s časováním ⚡ – viz str. 23.
- ♦ Poté smí 1 žeton Gaaru použít hráč-hrdina – opakuje hod jednou kostkou a od síly útoku monstra 2 odečte.

Více informací o žetonech Gaaru naleznete na následující straně.

Takto se oba hráči postupně střídají tak dlouho, dokud mají zájem používat žetony Gaaru či (v případě hráče-monstra) hrát stříbrné či zlaté karty.

Následně může hráč-hrdina využít libovolné množství svých předmětů (včetně štítů) či schopností s časováním ⚡.

Žádný z hráčů již v tuto chvíli nemůže používat žetony Gaaru a hráč-monstrum nesmí reagovat hraním dalších karet.



přičtete



odečtete

Veškeré hodnoty v symbolu zaječí packy se vždy vztahují k síle útoku monstra.



ŽETONY GAARU

Žetony Gaaru může k ovlivnění síly útoku v boji používat jak hráč-hrdina, tak hráč-monstrum.

Ve fázi útoku monstra mohou žetony Gaaru používat oba hráči.

Ve fázi útoku hrdiny může Gaar používat pouze hráč-hrdina, pokud není v určitých případech výslovně uvedeno jinak.

Hráč-monstrum smí používat pouze žetony Gaaru umístěné vedle karty monstra (svoje vlastní žetony z desky hrdiny použít nesmí). Použitý žeton Gaaru vždy položte vedle kostky, kterou jste opakovali hod, odpovídající stranou nahoru: Modrá strana znamená přičtení 2 k síle útoku, červená odečtení 2. Po vyhodnocení útoku vraťte všechny použité žetony Gaaru do obecné zásoby.




přičtete 2



odečtete 2

ŠTÍTY

Štíty jsou vybavení, které se vykládá na pole desky hrdiny pro osobní destičky se symbolem .

Štíty lze využít ve fázi útoku monstra po útočném hodu monstra opakovaně, v každém kole boje znovu. Není třeba je na začátku kola nijak aktivovat a nejsou poté využité (tj. neaktivní).

Význam symbolů na destičkách štítů:



Síla útoku monstra se snižuje o uvedenou hodnotu.



Monstrum způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu.

Poznámka: I v případě boje proti elitnímu monstru s imunitou (viz str. 31) monstrum způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu (pokud nějaká svým útokem způsobí).



Síla následujícího útoku hrdiny se snižuje o uvedenou hodnotu. Abyste na to nezapomněli, můžete na destičku štítu položit jeden svůj žeton hrdiny a po svém následujícím útoku ho zase odstranit.



Příklad: Hráči-monstru padne na kostkách 6 a 2, základní síla útoku je tedy 8. V tuto chvíli nechce využít žádný žeton Gaaru. Hráč-hrdina spotřebuje 1 žeton Gaaru, položí ho červenou stranou nahoru, opakuje hod kostkou, na níž padlo 6, a padne mu 4.



Síla útoku se změnila na $4 + 2 - 2 = 4$. Teď využije žeton Gaaru i hráč-monstrum, položí ho modrou stranou nahoru a opakuje hod kostkou s hodnotou 2, padne mu 5.



Síla útoku se změnila na $4 + 5 - 2 + 2 = 9$. Hráč-hrdina spotřebuje další žeton Gaaru, položí ho červenou stranou nahoru, opakuje hod kostkou s hodnotou 5, ale padne mu 6!



Síla útoku se změnila na $4 + 6 - 2 + 2 - 2 = 8$. Žádný z hráčů další žetony Gaaru použít nechce.

Hráč-hrdina na závěr využije svou schopnost Úhyb.



Výsledná síla útoku tak je $4 + 6 - 2 + 2 - 2 - 2 = 6$.

D. ZRANĚNÍ HRDINY

Výsledná síla útoku je součet obou hodnot na kostkách upravený pomocí všech použitých efektů, které sílu útoku modifikují.

Podle výsledné síly útoku se dle diagramu ve spodní části karty monstra zjistí, jak velká je základní hodnota zranění, kterou monstrum hrdinovi způsobí.

Počet zranění mohou ještě modifikovat efekty všech případně zahrnutých stříbrných a zlatých karet a dále použitých předmětů a schopností. Může se stát, že hrdina nakonec neutrpí zranění žádné, viz Zranění dále.

ZRANĚNÍ



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



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



Znaménko minus: Způsobené zranění se zmenšuje o uvedenou hodnotu (nemůže však klesnout pod 0).

Poznámky:

- ♦ Všechny efekty se znaménkem plus jsou započítány před efekty se znaménkem minus.
- ♦ Efekty se znaménky (plus i minus) se uplatní pouze v případě, že hrdina utrpí alespoň 1 zranění, jinak nemají žádný efekt.

Příklad: Monstrem je vážka.

- ♦ Je-li síla útoku pod 4, nezpůsobí hrdinovi žádné zranění.
- ♦ Síla útoku od 4 do 7 způsobí 1 zranění.
- ♦ Síla útoku od 8 do 11 způsobí 2 zranění.
- ♦ Síla útoku 12 a vyšší způsobí 3 zranění.



Tento symbol znamená hojení monstra. Odhodte žetony zásahů z karty monstra v uvedené hodnotě.

4. FÁZE ÚTOKU HRDINY

A. PŘED ÚTOČNÝM HODEM HRDINY

Nejprve může hráč-monstrum zahrát jednu nebo více stříbrných karet Prokletí. Od této chvíle až do začátku dalšího kola boje nesmí hráč-monstrum zahrát žádnou další stříbrnou či zlatou kartu.

Poté může hráč-hrdina využít libovolné předměty či schopnosti s časováním nebo jednu či více esencí ohně (viz Příloha, str. 19).

B. ÚTOČNÝ HOD HRDINY

Hráč-hrdina musí zvolit jednu zbraň či útočnou schopnost s časováním , kterou má k dispozici. Použití zbraně (viz Příloha, str. 18) prostě oznámí. Naproti tomu schopnost je nutně využít, a bude tedy znovu k dispozici až po aktivaci, tj. na začátku následujícího kola hry.



zbraň



útočná schopnost

Hráč za hrdinu hodí dvěma kostkami. Součet hodnot udává sílu útoku hrdiny.

Následuje vyhodnocení těchto efektů v uvedeném pořadí:

1. **Modlitba k Shii:** Je-li síla útoku hrdiny 5 a nižší, nastavte na kostce naděje o 1 vyšší hodnotu.
2. **Schopnosti elementálů:** Pokud probíhá boj na poli ovlivněném schopností elementála vzduchu a/nebo země, aplikují se odpovídající efekty:
 - ♦ **Elementál vzduchu:** Pokud na kostkách padly různé hodnoty, kostku s vyšší hodnotou otočte na protilehlou stranu. Pokud padly na obou kostkách stejné hodnoty, nestane se nic.
 - ♦ **Elementál země:** Síla útoku se zvyšuje o 2.

C. PO ÚTOČNÉM HODU HRDINY

Hráč-hrdina může sílu útoku modifikovat pomocí žetonů Gaaru a efektů stejně jako při jakémkoliv jiném hodu za hrdinu, viz str. 10.

Hráč-hrdina může též:

- ♦ použít jakýkoliv počet předmětů a schopností s časováním ,
- ♦ využít kostku naděje.

Hráč-monstrum v této fázi nemůže používat žádné žetony Gaaru ani hrát žádné karty.

Postih k hodu hrdiny: Ve spodní části některých karet monstra je uveden symbol čtyřlístku se záporným číslem. Uvedenou hodnotu odečtete od síly útoku hrdiny.



postih k hodu hrdiny

Příklad: Na kartě monstra vážka je uveden symbol , od síly útoku hrdiny proti ní se tedy bude vždy odečítat 4.

D. PŘIDĚLENÍ ZÁSAHŮ MONSTRU

Výsledná síla útoku je součet obou hodnot na kostkách upravený pomocí všech použitých efektů, které sílu útoku modifikují.

Podle výsledné síly útoku se dle diagramu na destičce použité zbraně či útočné schopnosti provede příslušný efekt či efekty. Před samotným uštědřením zásahů monstru je třeba aplikovat všechny efekty všech zahranych stříbrných a zlatých karet, použitých předmětů a schopností. Díky těmto efektům je možné, že monstru nebudou uštědřeny žádné zásahy, viz Zásahy na další straně.

Přidělte monstru žetony zásahů v příslušné hodnotě. Jakmile počet zásahů monstra dosáhne hodnoty jeho vitality vyznačené na kartě monstra nebo ji přesáhne, je monstrum poraženo.

vitalita monstra



MODLITBA K SHII

Kdykoli během boje hráč-hrdina hodí dvěma kostkami (při útočném hodu nebo při použití schopnosti) a padne mu 5 či méně před využitím modifikací hodu, nastavte na kostce naděje o 1 vyšší hodnotu.

Padne-li hráči-monstru na kostkách hodnota 10 a vyšší před využitím modifikací hodu v kterémkoliv kole boje, nastavte na kostce naděje o 1 vyšší hodnotu.

Kostku naděje může využít pouze hráč-hrdina. Během boje může snížit hodnotu na kostce naděje a získat výhodu uvedenou na přehledové kartě:

- Po jakémkoliv hodu může snížit hodnotu o 1 a zvýšit výsledek hodu o 1.
- Kdykoliv během boje může snížit hodnotu o 2 a získat 1 žeton Gaaru.
- Po jakémkoliv hodu může snížit hodnotu o 3 a zvýšit výsledek hodu o 1 a uštvěřit monstra 1 zásah.



Využití výhody lze opakovat, např. snížit hodnotu o 2 a zvýšit výsledek hodu o 2.

Poznámka: Snížení hodnoty o 2 a získání 1 žetonu Gaaru je možné využít i na konci boje.

ZÁSAHY

2

Číslice bez znamének: Monstrum utrží uvedený počet zásahů.

+3

Znaménko plus: Pokud hrdina uštvěří monstra alespoň 1 zásah, utrží monstrum další zásahy v uvedené hodnotě. V opačném případě nemá tento symbol žádný efekt.

-1

Znaménko minus: Počet uštvěřených zásahů se snižuje o uvedenou hodnotu (nemůže však klesnout pod 0).

Poznámky:

- Všechny efekty se znaménkem plus jsou započítány před efekty se znaménkem minus.
- Efekty se znaménky (plus i minus) se uplatní pouze v případě, že monstrum utrží alespoň 1 zranění, jinak nemají žádný efekt.

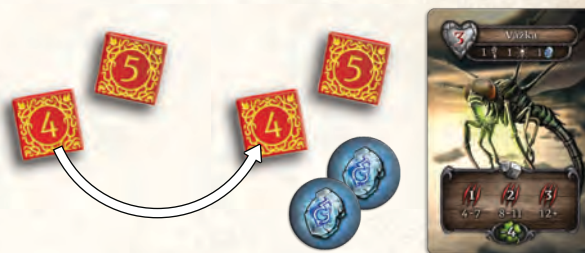
Příklad: Maeldur bojuje s vážkou. Hráč za Maeldura se rozhodne, že využije svou ohnivou hůl. Hodí kostkami a padne mu 4 + 1. Není to moc, ale zato může o 1 zvýšit hodnotu na kostce naděje. Ještě horší je, že vážka má na své kartě uvedený postih k hodu hrdiny -4. Síla útoku je nyní $4 + 1 - 4 = 1$.



Hráč za Maeldura využije 1 žeton Gaaru, aby k síle útoku přičetl 2 a opakuje hod kostkou, na které padlo 1. Padne 5. Síla útoku se změní na $4 + 5 - 4 + 2 = 7$.



Využije další žeton Gaaru, aby k síle útoku přičetl další 2 a opakuje hod kostkou s hodnotou 4. Padne znovu 4. Síla útoku se díky druhému žetonu Gaaru změní na $4 + 5 - 4 + 2 + 2 = 9$.



Zbývající vitalita vážky je 3. Nyní by utržila 2 zásahy. Hráč za Maeldura se rozhodne využít kostku naděje – sníží její hodnotu o 1, aby zvýšil sílu svého útoku ještě o 1, a vážku s konečnou platností zdoł!



KONEC BOJE

Boj trvá, dokud není monstrum poraženo, nebo hrdina mrtev.

PORÁŽKA MONSTRA

Po porážce monstra proveďte následující kroky:

- Je-li vaše reputace v rozmezí uvedeném na kartě monstra, získáte uvedenou odměnu.
Příklad: Je-li reputace hrdiny, který porazil toto monstrum, mezi 0 a 15, získá 1 bod reputace, 1 smaragd a 2 stříbrné karty.



2. Kartu monstra si nechte jako trofej, nebo ji odhodte na příslušnou odhazovací hromádku.
3. Vezměte si celou kořist uvedenou na právě osvobozeném poli.
4. Nespoteřované žetony Gaaru a chaosu za monstrem vraťte do obecné zásoby a zahrané stříbrné a zlaté karty odhodte na příslušné odhazovací hromádky. Hráč-monstrem zkontroluje, kolik stříbrných a zlatých karet mu zbylo v ruce, 5 si jich smí nechat, ostatní odhodí (nebo vymění 4 stříbrné karty za 1 zlatou, viz dále).
5. Snižte hodnotu kostky naděje zase na 0 a za každé 2 body si doberte po 1 žetonu Gaaru. Případný zbylý bod propadne.
6. Na osvobozené pole umístěte jeden nebo dva své žetony podle toho, jakého druhu osvobozené pole je:



Šlo-li o obchodní lokaci, položte na pole svůj žeton obchodu. V případě věží drakobijců umístěte žeton obchodu na dané pole, nikoli na střed dílku.



Šlo-li o pole naleziště, položte na něj 2 své žetony interakce, symbolem kladívek nahoru. Pokud kdykoli poté provedete na tomto poli akci těžba, jeden z žetonů odhodíte (viz Akce těžba na str. 14). Akci těžba můžete provést hned po ukončení boje.



V ostatních případech položte na dané pole svůj žeton hrdiny.

7. Máte-li více předmětů než místa pro ně, musíte přebytečné použít či odhodit.

Výjimka: V případě, že boj proběhl na obchodní lokaci, můžete ihned provést akci obchod a místo odhození přebytečné předměty prodat.

Pole, kde proběhl boj, je od tohoto okamžiku osvobozené a kterýkoli hrdina na ně může až do konce hry vstoupit.

Máte-li stále k dispozici nějaké body pohybu či můžete-li provádět další akce, váš tah přerušovaný bojem pokračuje.

SMRT HRDINY

Pokud hrdina zemřel, přichází o případné zbylé body započatého pohybu a přesune se do kostela. I v tomto případě snižte hodnotu kostky naděje zase na 0 a za každé 2 body si doberte po 1 žetonu Gaaru.

Máte-li stále k dispozici nějaké žetony pevných akcí, osobní destičky či předměty, které generují body pohybu či umožňují provést další akce, můžete ve svém tahu pokračovat (všechny podrobnosti o oživení v kostele viz str. 25).

STŘÍBRNÉ A ZLATÉ KARTY

Tyto karty představují zvláštní schopnosti monster. Dají se získat různým způsobem, ale použít se dají jen při hře za monstrem v boji.



TROFEJE

Kartu poraženého monstra si můžete nechat jako trofej. Může se hodit při plnění nějakého úkolu. Na trofej však musíte mít místo ve vaku (kartu položte do vaku otočenou o 90°). Nemáte-li, musíte z vaku něco odhodit, jinak si trofej vzít nesmíte.



KOŘIST

Na polích s monstrem (tzn. s vyobrazeným symbolem monstra) je pomocí symbolů uvedená kořist (na obou stranách symbolu monstra). Tuto kořist získá hráč za hrdinu, který monstrem porazí.



získáváte x zlatých



doberte si žeton Gaaru



doberte si destičku léčivého lektvaru





doberte si stříbrnou kartu



doberte si zlatou kartu

Příklad: Porazíte-li monstrem v této lokaci, získáte 3 zlaté, 1 destičku léčivého lektvaru, 1 žeton Gaaru a 1 stříbrnou kartu.



Určité předměty nebo schopnosti umožňují získat stříbrnou nebo zlatou kartu (na příslušné destičce či žetonu je uveden symbol , resp. ).







příklady efektů

V kterémkoli okamžiku můžete odhodit bez efektu 4 stříbrné karty a dobrat si z balíčku 1 zlatou.

V průběhu boje neplatí žádný limit na počet karet v ruce. Mimo boj však smíte mít v ruce maximálně 5 karet (stříbrných a zlatých dohromady). Kdykoli získáte další kartu a máte více než 5 karet v ruce, musíte si vyměnit 4 stříbrné za 1 zlatou, jak je uvedeno výše, nebo přebytečné karty odhodit.

V boji používá hráč za monstrem svoje karty z ruky, ale žetony Gaaru a chaosu patříci monstrem.

Symbol časování v levém horním rohu karty udává, kdy se daná karta může zahrát:

-  před útočným hodem monstra
-  po útočném hodu monstra
-  před útočným hodem monstra nebo po něm
-  před útočným hodem hrdiny

Na stříbrných kartách jsou uvedena 2 oddělená pole se symboly efektů, na zlatých 3.



stříbrná karta zlatá karta


Aby mohl hráč-monstrum kartu zahrát, musí spotřebovat 1 žeton chaosu. Pak může provést efekt v horním poli zahrané karty.

Chce-li provést efekt ve spodním poli stříbrné karty nebo v prostředním poli zlaté karty, musí zahrát dvě stejné karty (společně se spotřebovaným žetonem chaosu).



Chce-li provést efekt ve spodním poli zlaté karty, musí zahrát dokonce 3 stejné karty (společně se spotřebovaným žetonem chaosu).

Zahrané karty vyložte poblíž karty monstra, abyste nezapomněli efekt v boji aplikovat. Karty jsou odhozeny do příslušných hromádek dle typu a zahraneho efektu:

- ♦ Pokud karty mají trvajicí efekt (viz dále), odhodte je po skončení boje.
- ♦ Pokud je součástí zahraneho efektu na kartě  , odhodte karty během následujícího kroku A Fáze útoku monstra poté, co hráč-hrdina použije své schopnosti či předměty, viz str. 18.
- ♦ V ostatních případech odhodte karty na konci daného kola boje.

Efekty všech karet jsou popsány v Příloze, str. 20.

Poznámka: Při hrání efektu na kartě vždy spotřebujete 1 žeton chaosu bez ohledu na to, kolik stejných karet zahrajete.

Příklad: Hrajete za kyklopa. Před bojem za něj doberete 2 žetony chaosu (A).

V prvním kole boje před útočným hodem monstra využijete 1 žeton chaosu a zahrajete kartu Běsnění (B). Ta působí tak, že pokud způsobíte hrdinovi alespoň 1 zranění, způsobíte mu další 2. Navíc se od následující síly útoku hrdiny odečte 2. Druhý žeton chaosu využijete tak, že ve Fázi útoku hrdiny před útočným hodem hrdiny zahrajete 2 karty Prokletí (C). Od síly útoku hrdiny se odečte 4 a hrdina kyklopovi uštedří o 1 zásah méně.



TRVAJÍCÍ EFEKTY

Některé karty mají déle působící efekt. Je uveden hned pod názvem karty. Jakmile je karta zahrána, tento efekt působí po celou zbývající dobu boje. Abyste na to nezapomněli, nechte kartu ležet na stole vedle karty monstra.

Podrobnější vysvětlení těchto efektů naleznete v Příloze, str. 20.

Trvajicí efekt



VOLNÉ AKCE

Kromě pevných akcí popsaných výše můžete v lokacích, kde je to možné, ve svém tahu provést zdarma libovolné množství volných akcí.

Pamatujte: Volnou akcí nemůžete přerušit akci pevnou.

NÁVŠTĚVA KOSTELA

Kostel se nachází ve středu startovního dílku. Ve většině scénářů bude váš hrdina na tomto poli začínat hru a na tomto poli se bude oživovat, pokud zemře. Je-li váš hrdina v kostele, můžete provádět v libovolném pořadí a množství tyto volné akce:



- ♦ Za 1 zlatý si vyléčit 6 zranění
- ♦ Za 1 zlatý si koupit 1 léčivý lektvar

Pozor: Kostel není obchodní lokace. Jiné obchodní transakce zde provádět nelze.

NALEZENÍ POKLADU

Kdykoli vstoupí hrdina na lokaci poklad, na níž neleží žádný žeton hrdiny, můžete sem položit svůj žeton hrdiny a dobrat si vrchní destičku pokladu z odpovídajícího sloupečku. Nemáte-li na něj místo, můžete odhodit či využít jiný předmět a uvolnit tak místo pro



poklad, nebo destičku pokladu ihned využít či odhodit. Váš žeton hrdiny v této lokaci v každém případě zůstává do konce hry a nikdo tu žádný další poklad najít nemůže.

Pokud je na lokaci s pokladem zároveň monstrum, musíte nejdřív monstrum porazit (do té doby není pole osvobozené, jak bylo popsáno výše).

V žádné lokaci s pokladem tak nikdy nemůže ležet více než jeden žeton hrdiny.

KONFRONTACE ELEMENTÁLA



Vstoupí-li váš hrdina na pole s elementálem, může ho konfrontovat. Každého elementála může každý hrdina konfrontovat jen jednou a není to povinné – pohyb hrdiny může pokračovat dál nebo může na poli s elementálem skončit.

Postupujte takto:

1. Zaplatíte po 1 zlatém všem hráčům, jejichž žeton interakce na daném poli leží. Nemáte-li na zaplacení, nemůžete elementála konfrontovat.
2. Položte na dané pole svůj žeton interakce stranou elementála nahoru.
3. Proveďte hod za hrdinu (lze ho modifikovat všemi obvyklými způsoby), přičemž případně působí i obvyklé schopnosti elementálů vzduchu a/nebo země.
4. Vyhodnoťte výsledek podle tabulky na kartě příslušného elementála.

Podrobný popis všech efektů je uveden v Příloze, str. 20.

Pozor: Není-li výsledek hodu v rozpětí uvedeném na kartě elementála, nestane se nic, ale i tak platí, že váš hrdina tohoto elementála už znovu konfrontovat nesmí, což připomíná váš žeton interakce na daném poli.

Na efekty elementálů působících na okolní pole nemají žetony interakce hrdinů žádný vliv.

Pokud hrdina během konfrontace elementála zemře, nezíská nic. Další podrobnosti viz str. 25.

PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Stojí-li váš hrdina na lokaci setkání, můžete jako volnou akci splnit uvedený úkol jedné nebo obou příslušných karet setkání. V takovém případě získáte uvedenou odměnu a kartu úkolu si nechte lícem dolů vedle své desky hrdiny. Bude mít význam při závěrečném vyhodnocení. Nové karty setkání vyložíte až po skončení svého tahu.

Karty setkání jsou podrobněji popsány v Příloze, str. 21.

Příklad: Váš hrdina vstoupí na lokaci se správcem. Dle vyložené karty správce můžete vrátit do společné zásoby 1 smaragd nebo 1 rubín, abyste úkol splnili. Kartu setkání si nechte pro závěrečné vyhodnocení. Poté získáte 1 bod reputace a 3 zlaté.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí po předem stanoveném počtu kol podle zvoleného scénáře.

Prvním krokem je sečtení hodnoty vašeho jmění:

1. Spočítejte hodnotu všech osobních destiček vašeho hrdiny vyložených na desce: u schopností jsou to náklady učení, u zbraní a štítů kupní cena. Vezměte si z obecné zásoby odpovídající obnos ve zlatých a destičky poté z desky odhodte.
Poznámka: Esence umístěné na destičkách schopností se nijak nezapočítávají, tj. nemají žádnou hodnotu.
2. U všech odemčených polí pro osobní destičky na desce hrdiny (včetně těch, z nichž jste právě odhodili osobní destičky hrdiny) spočítejte na nich uvedenou cenu za odemčení a vezměte si odpovídající obnos ve zlatých z obecné zásoby.
3. Každý žeton esence a drahokamu na své desce hrdiny vyměňte za 2 zlaté, včetně drahokamů na destičkách vybavení. Netýká se to však žetonů esencí na destičkách schopností (ty již byly odhozeny, viz bod 1. výše).
4. Spočítejte kupní cenu všech destiček předmětů na desce, vezměte si z obecné zásoby odpovídající obnos ve zlatých a destičky odhodte.
5. U všech ostatních odemčených polí pro destičky vybavení na desce hrdiny (včetně těch, z nichž jste právě

odhodili destičky vybavení) spočítejte na nich uvedenou cenu za odemčení a vezměte si odpovídající obnos ve zlatých z obecné zásoby.

6. Všechny destičky surovin vyměňte za tu z vyznačených odměn, která zahrnuje i reputaci. Započítejte si reputaci a vezměte si i zlaté. Pokud ani jedna z možností nezahrnuje reputaci, prodáte destičku za vyšší prodejní cenu.

Příklad: Za surový diamant dostanete 2 zlaté a 3 body reputace, za surový safír 4 zlaté.



surový diamant



surový safír

7. Nakonec vyměňte všechny zlaté za reputaci v poměru 5 zlatých za 1 bod reputace. Přebytké zlaté propadají.

Dále získá každý hráč reputaci podle bodovací tabulky za svoje žetony umístěné na mapě a za splněné úkoly.



Žetony hrdiny – za nalezené poklady, osvobozená pole jiná než naleziště a obchodní lokace



Žetony interakce – elementálové, naleziště



Žetony obchodu – osvobozené lokace kupci a alchymisté a všechna pole kolem osvobozených věží drakobijců



Žetony jiných hrdinů – žetony hrdinů, které jste porazili v boji za monstrem



Úkoly – karty za splněné úkoly



Elitní monstra – počet poražených elitních monster

Smrt – ztrácíte 2 body reputace pokaždé, když váš hrdina zemřel v boji (neboli za každý vlastní žeton hrdiny, který získali soupeři), viz dále.

Hráč, který dosáhl nejvyšší reputace, vítězí. V případě shody rozhoduje počet zbylých stříbrných a zlatých karet – zlaté karty se počítají za 4 stříbrné. Trvá-li stále shoda, o vítězi musí rozhodnout další bitva o osud země Euthie!

4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

* Každé zabití vašeho hrdiny v boji = -2 body reputace na konci hry



ZDRAVÍ, ZRANĚNÍ, LÉČENÍ A SMRT

Zdraví vašeho hrdiny se zaznamenává na počítadle zdraví na vaší desce hrdiny. Za každé utrpění zranění se snižuje o 1. Klesne-li na nulu , je hrdina mrtev a ožije se v kostele.



zdraví hrdiny



zranění



V okamžiku léčení se zvýší zdraví vašeho hrdiny o hodnotu uvedenou na tomto symbolu.

Další informace o symbolu zdraví hrdiny na destičkách naleznete na str. 27.

SMRT A OŽIVENÍ

Pokud zdraví hrdiny klesne na nulu , zemřel. Může se tak stát kdykoli, kdy utrpí zranění, nejčastěji ovšem v boji.

Smrtí hrdiny boj končí.

Poté proveďte následující kroky:

1. Kartu monstra vraťte lícem dolů navrch příslušného dobíracího balíčku.
2. Nespoteřované žetony Gaaru a chaosu za monstrem vraťte do obecné zásoby.
3. Zahrané stříbrné a zlaté karty odhoďte na příslušné odhazovací hromádky.
4. Předejte hráči-monstru jeden svůj žeton hrdiny, uloží si ho na svou desku (třeba na obrázek svého hrdiny).
5. Přesuňte figurku svého hrdiny do kostela.
6. Nastavte zdraví hrdiny na maximum.
7. Doberte si 3 žetony Gaaru.
8. Doberte si 1 zlatou kartu.
9. Přicházíte o všechny zbývající body započatého pohybu.
10. Máte-li stále k dispozici nějaké žetony pevných akcí, osobní destičky či předměty, které generují body pohybu či umožňují provést další akce, můžete ve svém tahu pokračovat.

MAXIMÁLNÍ HODNOTA ZDRAVÍ



Zdraví vašeho hrdiny nikdy nemůže překročit vymezené maximum.

Různé efekty vám umožní zvýšit maximální hodnotu zdraví.

Příklad: Maeldurovo počáteční maximální zdraví je 6. Má však 4 předměty, které maximální zdraví zvyšují: Koženou helmu (+1), kožené chrániče (+1) s žetonem rubínu položeným na daném místě (+1), kroužkové rukavice (+2). Aktuálně je maximální hodnota Maeldurova zdraví 11.



Pokud hrdina zemře mimo boj, postupujte takto:

1. Přesuňte figurku svého hrdiny do kostela.
2. Nastavte zdraví hrdiny na maximum.
3. Vaše reputace klesne o 2 (min. na 0).
4. Přicházíte o všechny zbývající body započatého pohybu.
5. Jste-li na tahu a máte-li stále k dispozici nějaké žetony pevných akcí, osobní destičky či předměty, které generují body pohybu či umožňují provést další akce, můžete ve svém tahu pokračovat.

Příklad: Použili jste žeton pevné akce obchod a hodláte využít 2 body pohybu. Jeden využijete pro přesun na pole s monstrem. Musíte okamžitě provést pevnou akci boj k boji s monstrem, přičemž vám stále zbývá 1 bod pohybu.

Boj bohužel skončil smrtí vašeho hrdiny. Přesuňte figurku do kostela, zbylý bod pohybu propadá. Jste však stále na tahu, máte ještě k dispozici žeton pevné akce těžba, který můžete využít k pohybu z kostela pryč.






OSOBNÍ DESTIČKY HRDINŮ

Každý hrdina má svou specifickou sadu osobních destiček odlišných od ostatních hrdinů. Kromě počátečních osobních destiček je na jejich rubové straně uveden symbol reputace s určitou hodnotou. Ta udává, jakou minimální reputaci musí váš hrdina mít, abyste si směli danou destičku využít.



Počáteční osobní destička

Symbol v pravém dolním rohu na lícové straně destičky udává, jakého druhu osobní destička je:

-  vybavení
-  schopnost
-  schopnost První rány



Osobní destičky vybavení (zbraní a štítů) mají hnědé pozadí.

Destičky schopností (včetně schopností První rány) mají pozadí v barvě vašeho hrdiny.

VYLOŽENÍ OSOBNÍ DESTIČKY HRDINY

V obchodní lokaci můžete utratit 1 zlatý a vyložit všechny destičky, na nichž je uvedena hodnota odpovídající vaší reputaci či hodnota nižší. Položte je lícem nahoru vedle své desky. Tyto destičky máte nyní v zásobě k dispozici. Vždy zaplatíte pouze 1 zlatý, bez ohledu na počet vyložených destiček!

Z destiček se stejnou hodnotou reputace si však můžete nyní vybrat jednu a druhou vyřadit ze hry.



Poznámka: Pokud později reputace vašeho hrdiny zase klesne, s vyloženými osobními destičkami se nestane nic, nepřijedete o ně.



Tento symbol na počítadle reputace upozorňuje na hodnoty odpovídající osobním destičkám.

UČENÍ

Provádíte-li akci obchod v obchodní lokaci, jednou z možností je učení. Znamená to, že můžete některou vyloženou osobní destičku schopnosti (včetně schopností První rány) ze své zásoby přesunout na svou desku hrdiny. V žádném jiném okamžiku to udělat nesmíte.

Pokud jsou na destičce uvedené nějaké náklady, zaplatte je do obecné zásoby. Poté destičku položte na odemčené pole pro osobní destičky na desce, které má v pravém dolním rohu stejný symbol jako daná destička.



V průběhu učení můžete také zdarma přesunout osobní destičku z jednoho pole na desce na jiné odemčené pole se stejným symbolem.

Stejně tak můžete destičku schopnosti přesunout z desky zpět do své zásoby, stále lícem nahoru, abyste uvolnili místo pro jinou schopnost. Pokud byste odstraněnou schopnost chtěli v budoucnu opět využívat, musíte znovu provést učení a zaplatit náklady.

OSOBNÍ DESTIČKY ZBRANÍ A ŠTÍTŮ

Osobní destičky zbraní a štítů se namísto učení kupují. Děje se tak v průběhu akce obchod v libovolné obchodní lokaci. Zaplatte kupní cenu a položte destičku na odpovídající odemčené pole pro osobní destičky na své desce nebo do jednoho z vašich vaků.



Zbraně a štíty patří mezi vybavení i předměty a pro tyto destičky platí pravidla pro předměty (viz str. 28). Můžete jimi hrdinu kdykoli mimo boj vybavit a zase je sbalit. Když je prodáte, vyřadte je ze hry.

ZAMČENÁ POLE

Na začátku hry jsou pole se symboly esencí a zlatých na desce hrdiny zamčená. Lze je odemknout pouze v rámci akce obchod spotřebováním vyznačených esencí či utracením vyznačeného obnosu ve zlatých. Poté jsou tato pole k dispozici po celý zbytek hry.



Odemčená pole, na která hned neumístíte žádnou destičku, označte žetonem hrdiny, abyste neztratili přehled, která pole už máte odemčená a která ještě ne.

VYUŽITÍ SCHOPNOSTI

Každou schopnost, kterou máte k dispozici (její destička leží na odpovídajícím poli desky hrdiny), můžete využít jen jednou za tah. Poté natočte destičku o 90° vpravo, aby bylo zřejmé, že je vlastnost využita. Aktivovat ji budete moci zase na začátku příštího tahu.



Poznámka: Pokud destičku odstraníte z desky hrdiny, zůstává ve své stávající pozici (využitá či aktivní). Stejně jako v případě ostatních destiček se odstraněná destička vedle vaší desky hrdiny aktivuje na začátku dalšího kola jako obvykle.











SYMBOLY ČASOVÁNÍ

Symbole časování určují, kdy je možné efekt dané destičky využít. Většina efektů destiček se vyhodnocuje ihned, některé efekty se však aplikují později. Detailní popis každé destičky naleznete v **Příloze**.

Některé destičky mají na sobě uvedeno více různých efektů s různým časováním. V těchto případech je symbol časování vyobrazen tak, že částečně překrývá symbol daného efektu, například schopnost Finta.



Destičky a efekty bez symbolu časování mohou být využity pouze mimo boj nebo před bojem.


-  Permanentní efekt aplikovaný vždy. Destička s tímto symbolem se při využití nikdy nenatáčí o 90° vpravo.
-  Efekt je možné využít jak v boji, tak mimo boj.
-  Efekt je možné využít během přípravy boje.
-  Tento symbol je pouze na zbraních a schopnostech První rány, tzn. je možné je využít během První rány.
-  Tento symbol je pouze na zbraních a útočných schopnostech, tzn. je možné je využít v kroku B ve Fázi útoku hrdiny.
-  Efekt je možné využít v kroku A ve Fázi útoku monstra.
-  Efekt je možné využít v krocích A a C ve Fázi útoku monstra.
-  Efekt je možné využít v kroku C ve Fázi útoku monstra.
-  Efekt je možné využít v kroku A ve Fázi útoku hrdiny.
-  Efekt je možné využít v kroku C ve Fázi útoku hrdiny.

Poznámka:

Symbole časování mohou být dále uvedeny na destičkách svitků, lektvarů, šperků, zbraní a štítů, stejně tak na stříbrných a zlatých kartách.

Na žetonech drahokamů a esencí nejsou uvedeny žádné symbole časování, nicméně musíte dodržovat pravidla pro časování jejich efektů. Podrobnosti naleznete v **Příloze, str. 18**.

PERMANENTNÍ EFEKTY


Schopnosti, na jejichž destičce je uveden symbol časování , mají permanentní efekt a není třeba je na každý tah znovu aktivovat.

Příklad: Taesirina schopnost *Spánek ji trvale chrání proti schopnostem elementálů, jejichž esence leží, se vás netýkají*.




Všechny schopnosti hrdinů jsou podrobně popsány v **Příloze, str. 3**.

VAKY

Symbol  na předmětu označuje permanentní efekt, který platí, i když je destička využita.


Tyto symbole modifikují počet vaků, které má hrdina k dispozici.

Hrdina vždy začíná partii s 3 vaků k dispozici, jak je vyznačeno vpravo na desce hrdiny.

To představuje maximum, které platí, i když součet hodnot symbolů  na vašich předmětech je vyšší než 0.

Je-li však součet hodnot těchto symbolů záporný, znamená to, že má hrdina k dispozici vaků méně – překryjte pole vaku na desce záslepkou ve formě destičky šedivého vaku. Byl-li na daném poli nějaký předmět, musíte ho odhodit, využít nebo umístit jinde (pokud můžete).


Pozor: Součet hodnot těchto symbolů nesmí být nikdy menší než -3! Pokud by taková situace měla nastat, musíte si zvolit jinou kombinaci vybavení a schopností.

Příklad: Vybavíte hrdinu novým koženým kyrysem koupeným u alchymistů a součet hodnot vašich symbolů  se změní na -1. Jedno ze svých polí vaků na desce musíte překrýt zaslepující destičkou šedivého vaku.



Upozornění: Kdykoli vybavujete hrdinu novým vybavením či ho chcete sbalit, ujistěte se, že máte správně nastaven počet vaků.

ZDRAVÍ

Symbole  mají rovněž permanentní efekt, i když je daná destička využita.

Maximální hodnota zdraví vašeho hrdiny může být upravena vybavením, jímž je vybaven. Jakmile takovým předmětem hrdinu vybavíte, zvýší se odpovídajícím způsobem maximální hodnota zdraví i aktuální hodnota zdraví hrdiny.

Když daný předmět sbalíte, maximální hodnota zdraví i aktuální hodnota zdraví zase příslušným způsobem klesnou.

Pozor: Nemůžete sbalit vybavení, jež by aktuální hodnotu zdraví hrdiny snížilo na 0, leda byste ho zároveň vybavili jiným vybavením, které by jeho zdraví zase zvýšilo na kladnou hodnotu.

Příklad: Maximální hodnota zdraví hrdiny je 8. Aktuální hodnota zdraví vašeho hrdiny je 2. Můžete sbalit kroužkové chrániče, jimiž je vybaven a jež hrdinovi propůjčují 2, a hned ho vybavit plátovými chrániči, které mu propůjčují 3. Maximální hodnota zdraví se změní na 9 a aktuální hodnota zdraví se zvýší na 3.



EFEKTY S ČASOVÁNÍM JEDNOU ZA KOLO

Podobně jako u schopností i ostatní destičky, jejichž efekt není permanentní, můžete využít jen jednou za tah. Destičku natočte o 90° vpravo, aby bylo zřejmé, že je destička využita. Aktivovat ji budete moci zase na začátku příštího kola.

Drahokamy na destičkách vybavení jsou na destičkách nezávislé, lze je použít bez ohledu na to, zda je destička využita nebo ne.

Všechny efekty s tímto časováním jsou podrobně popsány v Příloze.



PŘEDMĚTY

Pojem „předměty“ zahrnuje řadu různých prvků. Podrobnější informace naleznete v Příloze, str. 15.

Lze je přechovávat na různých místech na vaší desce:

- Pole pro žetony Gaaru** – na nich lze přechovávat jen žetony Gaaru, jeden na každém poli
- Pole pro drahokamy a esence** – na nich lze přechovávat jen žetony drahokamů a esencí, jeden na každém poli
- Pole vaků** – na každém lze skladovat maximálně 1 předmět
- Pole pro vybavení** – na tato pole se vykládají jen destičky uvedeného druhu (tj. dle ilustrace) a na 1 pole se vejde jen 1 předmět
- Pole pro zbraně a štíty** – na tato pole lze vykládat jen zbraně a štíty, ať už na osobních destičkách, nebo destičkách ostatních, a opět se na každé pole vejde jen 1 předmět



Typy předmětů



PŘECHOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Kdykoli získáte nějaký předmět, musíte ho hned využít, vybavit jím hrdinu (jde-li o vybavení) nebo ho uložit do vaku či na příslušné pole na desce hrdiny. Mezi těmito poli je můžete mimo boj libovolně přesouvat.

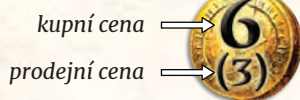
Na konci každé akce (pevné či volné) musíte využít či odhodit všechny předměty, které nemáte kam uložit. Vraťte je do příslušné zásoby či na příslušnou odhazovací hromádku.

Výjimka: Získáte-li předmět jako odměnu po boji v obchodní lokaci, můžete hned po boji provést akci obchod a přebytečné předměty prodat, abyste je nemuseli odhodit.

VYBAVENÍ

Jak už bylo zmíněno, určitá podmnožina předmětů se nazývá vybavení. Platí pro ně všechna pravidla pro předměty plus určitá dodatečná omezení.

Na každé destičce vybavení je uvedena kupní a prodejní cena.



Aby bylo možné využít efekt vybavení, musí být hrdina předmětem vybaven. **Ve vaku vybavení nepůsobí.** Hrdinu vybavíte vybavením tak, že příslušnou destičku vyložíte na příslušné odemčené pole na desce hrdiny.

- ♦ Zbraně a štíty se vykládají na pole vlevo s odpovídajícím symbolem.
- ♦ Zbroj a šperky se vykládají na pole vpravo s odpovídajícím symbolem.

Na žádné pole nelze vyložit předmět jiného druhu, než pro jaký je pole specificky určeno a které udává ilustrace či symbol na daném poli.

Vzhledem k tomu, že i vybavení patří mezi předměty, lze ho mimo boj libovolně měnit.

Při výměně vybavení dbejte, abyste nezměnili jeho stav, tj. využití vybavení (natočené o 90°) tak zůstává až do začátku dalšího kola.

Pozor: Schopnosti nejsou vybavení a lze je měnit jen učněním v průběhu akce obchod.

ZAMČENÁ POLE

Na začátku hry jsou pole se symboly zlatých na desce hrdiny zamčená. Lze je odemknout pouze v rámci akce obchod utracením vyznačeného obnosu ve zlatých. Poté jsou tato pole k dispozici po celý zbytek hry.

Odemčená pole, na která hned neumístíte žádnou destičku, označte žetonem hrdiny, abyste neztratili přehled, která pole už máte odemčená a která ještě ne.

DRAHOKAMY

Na určitých destičkách vybavení jsou vyznačena políčka pro drahokamy. Můžete je sem pokládat kdykoli mimo boj a pokládají se aktivní stranou nahoru.

Toto vybavení má dvě políčka na drahokamy.



Příklady vybavení



zbraně



štíty



zbroj



šperky



aktivní



neaktivní

Drahokam položený na destičku vybavení nelze odhodit, vyměnit za jiný, prodat či použít při plnění úkolu. Zvyšují však prodejní cenu vybavení při jeho prodeji (viz str. 16).

Drahokam na vybavení lze využít, dokud je aktivní. Drahokamy skladované na poli pro drahokamy a esence nebo ve vaku nelze využít. Když vybavení s drahokamem sbalíte nebo jím znovu hrdinu vybavíte, zůstane drahokam ve stejném stavu – aktivní nebo neaktivní.

Drahokam na vybavení využijete tak, že žeton otočíte na druhou stranu. Aktivovat ho můžete znovu vždy jen na začátku dalšího kola hry (zase žeton otočíte aktivní stranou nahoru).

Využití drahokamu na vybavení je na vybavení nezávislé. Efekty všech drahokamů jsou popsány v Příloze, str. 18.

Příklad: Váš hrdina je vybaven dračími rukavicemi. Toto vybavení má permanentní efekty 2 2 a také efekt s časováním jednou za kolo (uvedený vpravo dole), využitelný mimo boj.




Aktivní smaragd můžete využít ke zvýšení výsledku jakéhokoliv hodu za hrdinu o 1, využitím aktivního démonitu získáte 1 zlatou kartu. Tyto drahokamy jsou vyobrazeny vlevo.


SADY ZBROJE


Sada zbroje je sada alespoň 3, 4 nebo 5 různých dílů zbroje stejného druhu (udává ilustrace a barva pozadí destičky).

Na určitých destičkách schopností a předmětů je uveden symbol sady zbroje. Abyste mohli daný efekt využít, musí být hrdina v danou chvíli vybaven příslušnou sadou zbroje o uvedené minimální velikosti.

Poznámka: Destičku můžete vyložit na odpovídající pole na desce hrdiny i v případě, že hrdina není vybaven příslušnou sadou zbroje. Nemůžete však v takovém případě využít její efekt.

 Sada zbroje o min. 3 dílech

 Sada zbroje o min. 4 dílech

 Sada zbroje o 5 dílech

Příklad: Keleiiinu schopnost Finta můžete využít jen v případě, že je vybavena sadou zbroje o min. 3 dílech.



Je-li na destičce více symbolů sad zbroje, platí pro ně různé efekty a lze je využít podle toho, kolikadílnou sadou zbroje téhož druhu je hrdina vybaven.

Příklad: Hrdina je vybaven tímto amuletem. Je-li zároveň vybaven trojdílnou sadou zbroje téhož druhu, můžete amulet využít a vyléčit hrdinovi 2 zranění. Je-li vybaven alespoň čtyřdílnou sadou zbroje, můžete mu vyléčit ještě o 1 zranění více, celkem tedy 3.



ESENCE

Ve hře se vyskytují 4 druhy esencí, každá přísluší jednomu elementálovi (jednomu živlu). Lze je získat různě; konfrontací elementála, najít jako poklad, nakoupit ve věžích drakobijců apod.

Jedná se o předměty a skládají se na poli pro drahokamy a esence nebo ve vaku.

Esence se dá použít mnoha způsoby:

- ♦ prodat za 2 zlaté (v rámci akce obchod, viz str. 16)
- ♦ odhodit k využití jejich efektu (viz Příloha, str. 19)
- ♦ odhodit k odemčení pole na desce hrdiny (viz str. 26)
- ♦ odhodit ke splnění úkolu (viz Příloha, str. 21)
- ♦ odhodit k využití efektu určité schopnosti (viz Příloha, str. 13)



esence
vzduchu



esence
země



esence
vody



esence
ohně

ELITNÍ MONSTRA

Elitní monstra jsou silnější než běžná monstra. Vyskytují se ve 3 úrovních.



úroveň 1



úroveň 2



úroveň 3

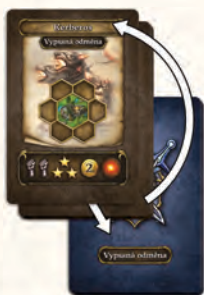
S elitními monstry je možné hrát v kterémkoli scénáři, i když to není v instrukcích pro přípravu hry výslovně uvedeno. Můžete si možnosti hry přizpůsobit svým preferencím a zkušenostem. Začátečnickům však takovéto úpravy nedoporučujeme.

Poznámka: Elitní monstra nenahrazují běžná monstra.

PŘÍPRAVA HRY

V každém scénáři se dozvíte, jaká elitní monstra si pro něj máte připravit. Není-li výslovně uvedeno něco jiného, postupujte takto:

1. Roztřídte karty vypsanych odměn podle úrovně dané barvou a počtem mečů.
2. Z karet každé úrovně náhodně připravte karty v počtu hráčů plus 2.
3. Ostatní karty vypsanych odměn vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
4. Balíčky vybraných karet zvlášť zamíchejte.
5. Vytvořte jeden balíček tak, že karty nejvyšší úrovně budou nahoře, nejvyšší dole.



6. Roztřídte karty elitních monster do balíčků podle úrovně a připravte na stůl lícem dolů poblíž karet vypsanych odměn.

7. Vrchní kartu vypsane odměny otočte lícem nahoru (můžete ji položit navrch balíčku). Vyhledejte kartu odpovídajícího elitního monstra a také ji vyložte lícem nahoru.

DOUPĚ ELITNÍHO MONSTRA

Ve hře se vyskytují 3 druhy doupat elitních monster. Obrázek na kartě vypsane odměny udává, na jakém poli musí hrdina stát, aby mohl svést boj s daným elitním monstrem. Stojí-li hrdina na osvobozeném poli odpovídajícím doupěti monstra, může provést akci boj, aby s elitním monstrem bojoval.



Hrdina musí stát na poli daného druhu.



Hrdina musí stát na poli sousedícím s polem daného druhu.



Hrdina musí stát na jednom z polí uvedeného speciálního dílku, ale ne v jeho středu.

BOJ S ELITNÍM MONSTREM

Boj probíhá podle všech obvyklých pravidel. Na líčové straně karty elitního monstra je uvedena jeho vitalita a zranění, která může způsobit, společně s dalšími speciálními efekty.

Po porážce elitního monstra získáte odměnu uvedenou na kartě vypsané odměny. Kartu si položte lícem dolů ke své desce hrdiny, bude se počítat při závěrečném vyhodnocení.



Na pole, kde boj probíhal, nepokládejte svůj žeton hrdiny a nelze na něm získat žádnou kořist.

Kartu poraženého elitního monstra si můžete nechat jako trofej a použít ji ke splnění úkolu. Úrovně odpovídají úrovním běžných monster.

Pokud elitní monstrem porazíte, na konci svého tahu otočte lícem nahoru novou kartu vypsané odměny a odpovídajícího elitního monstra.

Zemře-li hrdina v boji proti elitnímu monstrem, postupujte jako obvykle (viz str. 25), jen kartu příslušného monstra i kartu vypsané odměny vraťte lícem nahoru navrch příslušného balíčku.

Poznámky:

Nelze bojovat proti jinému elitnímu monstrem než tomu, jehož karta vypsané odměny je vyložena lícem nahoru.

Porazíte-li všechna elitní monstra připravená pro daný scénář, žádná další do hry nepřijdou.

Na rozdíl od ostatních monster není získání odměny za jejich porážení ničím podmíněno, nezáleží tedy na reputaci hrdiny.

SPECIÁLNÍ EFEKTY V BOJI

Kromě obvyklé možnosti hrdinu zranit může elitní monstrem působit dalšími efekty:



Výsledky všech hodů za hrdinu se od této chvíle snižují o uvedenou hodnotu až do průběhu kroku A Fáze útoku monstra v příštím kole boje, viz str. 18.



Hráč-monstrem si dobere do ruky stříbrnou, resp. zlatou kartu.



Monstrem se vyhojí uvedený počet zásahů.



Hráč-hrdina si sníží zdraví na 0, tzn. je mrtev.

Imunita




Symbol imunity na kartě elitního monstra znamená, že je imunní vůči všem efektům hrdiny kromě zásahů. Existují následující výjimky:

- ◆ Efekt zranění na štítu, viz str. 19.
- ◆ Schopnosti Magická bariéra a Posvátné brnění, viz Příloha na str. 3 a 4.
- ◆ Schopnost Zmrzačení, viz Příloha na str. 9.

Rovněž na takové monstrem nepůsobí schopnosti elementálů (na hrdinu mají vliv jako obvykle) a efekt esence vzduchu.

Efektům, které nemají vliv na monstrem, se nijak nezabraňuje.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Při závěrečném vyhodnocení získá každý hráč dodatečnou reputaci podle toho, kolik elitních monster porazil (kolik karet vypsaných odměn získal). Poměr udává tabulka se závěrečným vyhodnocením na str. 25 a je označen symbolem .

SÓLOVÁ HRA

V sólové hře platí všechna pravidla základní hry s odlišnostmi uvedenými v této části.

PŘÍPRAVA HRŮ

- ◆ Použijte pouze 2 fixní dílky pro každou kapitulu, viz obrázek. Lze je rozeznat i podle symbolu jednoho hráče nad symbolem fixního dílku při spodním okraji dílku.
- ◆ Připravte si navíc 2 kostky libovolného jiného hrdiny, budou to kostky monstra.
- ◆ Karty ovládnutí můžete nechat v krabici, v sólové hře se nepoužijí.
- ◆ Zamíchejte balíček bojových karet a položte ho lícem dolů na stůl.



symbol jednoho hráče



bojové karty

- ◆ Zlaté karty Ovládnutí duše ze základního balíčku vyřadte a nahraďte je kartami se symbolem na lícové straně.



ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

SETKÁNÍ

V případě setkání s čarodějkou použijte karty pro sólovou hru. Zamíchejte je a 2 náhodně určené vyřadte a vraťte zpět do krabice spolu s kartami určenými pro hru více hráčů. Poté z balíčku 2 vrchní karty vyložte lícem nahoru jako obvykle.

U všech ostatních karet setkání příslušný balíček karet zamíchejte a náhodně určené 4 vraťte do krabice. Následně opět 2 vrchní karty z balíčku vyložte.

Destičky odměny čarodějky se v sólové hře nepoužijí.

STŘÍBRNÉ A ZLATÉ KARTY

Místo hráče-monstra slouží k ovládní monstra bojové karty monstra. Stříbrné a zlaté karty se i nadále používají, nechte vedle bojových karet na stole místo pro stříbrnou zásobu a zlatou zásobu.

- Na začátku každého kola hry přidejte do stříbrné zásoby jednu novou stříbrnou kartu.



stříbrná
zásoba

zlatá
zásoba

- Kdykoli si budete dobírat stříbrnou nebo zlatou kartu, přidejte jednu kartu téhož druhu do odpovídající zásoby.

Poznámka: Nikdy nepřidávejte zlatou kartu do zlaté zásoby při výměně 4 stříbrných karet za 1 zlatou.

- Kdykoli bude ve stříbrné zásobě 4 a více karet, odhodte z ní 4 stříbrné karty a přidejte 1 zlatou kartu do zlaté zásoby.
- Počet karet ve zlaté zásobě není omezen.

Vy budete nadále získávat stříbrné a zlaté karty jako odměnu, ale nebudete je nikdy používat k ovládní monstra. V kterémkoli okamžiku můžete:

- Odhodit 4 stříbrné karty a vzít si 1 zlatý.
- Odhodit 1 zlatou kartu a vzít si 1 zlatý.
- Využít je podle konkrétních podmínek zvoleného scénáře.

Nadále platí maximální limit 5 karet v ruce (viz str. 22).

Z odhazovaných stříbrných a zlatých karet nevytvářejte odhazovací hromádky, ale vračejte je dospodu příslušného doplňovacího balíčku.

BOJ

Jediné změny v pravidlech boje nastávají při dobírání stříbrných a zlatých karet za monstrem a ve Fázi útoku monstra.

Při vyložení karty monstra přidejte na ní uvedené stříbrné a zlaté karty do příslušné zásoby. Případně vyměňte 4 stříbrné karty v zásobě za 1 zlatou, jak bylo uvedeno výše.

V kroku B. Útočný hod monstra neházejte kostkami, ale vyložte vrchní kartu z balíčku bojových karet monstra a nastavte na kostkách monstra uvedené hodnoty.








příklad bojové
karty

Poté proveďte následující efekty v uvedeném pořadí:

- Esence vzduchu:** Pokud hráč-hrdina použije esenci vzduchu, odstraňte z boje kostku s hodnotou uvedenou vlevo na bojové kartě monstra.
- Modlitba k Shii:** Je-li součet uvedených hodnot 10 a více, nastavte kostku naděje na hodnotu o 1 vyšší.
- Schopnost elementála vzduchu:** Probíhá-li boj na poli ovlivněném elementálem vzduchu a na kostkách monstra jsou nastavené různé hodnoty, otočte kostku s vyšší hodnotou na protilehlou stranu.
- Schopnost elementála země:** Probíhá-li boj na poli ovlivněném elementálem země, přičtěte k síle útoku 2.

Krok C. Po útočném hodu monstra se dělí na následující 3 kroky v tomto pořadí:

- Žetony Gaaru monstra:** Za každý symbol  uvedený na bojové kartě monstra použijte jeden žeton Gaaru monstra (pokud ještě nějaký má) a opakujte hod kostkou s hodnotou 1, 2 nebo 3 (je-li jich více, vezměte kostku s menší hodnotou). Jsou-li na bojové kartě uvedeny dva symboly , vyhodnoťte je jeden po druhém.
- Akce chaosu:** Monstrum provede 1 akci chaosu za každý symbol  uvedený na bojové kartě. Aby mohl monstrem akci chaosu provést, musí být ve stříbrné nebo zlaté zásobě alespoň 1 karta a monstrem musí mít alespoň 1 žeton chaosu. Postup, jak se akce chaosu provádí, naleznete níže.
Příklady:
Na bojové kartě jsou uvedeny 2 symboly , ve stříbrné zásobě jsou 3 karty, ale monstrem má pouze 1 žeton chaosu. Může tedy provést pouze 1 akci chaosu.
Na bojové kartě jsou uvedeny 2 symboly , monstrem má 2 žetony chaosu, ale v zásobách je jen 1 zlatá karta, žádná stříbrná karta. Monstrem může opět provést pouze 1 akci chaosu.
- Reakce hrdiny:** Hráč-hrdina může použít žetony Gaaru, svoje schopnosti a/nebo předměty dle obvyklých pravidel.

PROVEDENÍ JEDNÉ AKCE CHAOSU

- Je-li alespoň 1 zlatá karta ve zlaté zásobě, začněte postupně vykládat zlaté karty ze zlaté zásoby na stůl lícem nahoru tak dlouho, dokud nevyložíte 3 karty stejného druhu, nebo nevyložíte karty dvou různých druhů. V tom případě poslední vyloženou kartu (tj. první kartu odlišujícího se druhu) vraťte dospodu zlaté zásoby. Tímto způsobem tedy vyložíte 1, 2 nebo max. 3 zlaté karty téhož druhu.



2. Je-li při vyložení bojové karty monstra zlatá zásoba prázdná (tj. nejsou v ní žádné karty), postupujte stejným způsobem se stříbrnou zásobou, ale stříbrných karet vyložte maximálně 2 stejného druhu místo 3.
3. Odhodte žeton chaosu monstra a vyhodnoťte efekt vyložených karet, jako by byly zahrány v obvyklých krocích boje.

PROVEDENÍ DVOU AKCÍ CHAOSU

Má-li (a může-li) monstrum provést 2 akce chaosu, proveďte nejprve jednu způsobem uvedeným v předchozím odstavci, čímž vytvoříte sadu 1.

V okamžiku, kdy vyložíte kartu odlišného druhu, nevracejte ji dospodu příslušné zásoby, ale tato karta bude zahajovat sadu 2.

Sadu 2 rovněž zahájí další karta, pokud v první sadě je předepsaný maximální počet karet téhož druhu. Sadu 2 pak dokončíte stejným způsobem jako sadu 1.

Každou sadu tvoří nejvýše 3 zlaté nebo 2 stříbrné karty stejného typu.

Příklad: Provádíte 2 akce chaosu. Začnete vykládat karty ze zlaté zásoby. První tři vyložené karty jsou téhož druhu – karty Běsnění. Tím je sada 1 kompletní. Pokračujete druhou sadou – vyložíte další zlatou kartu, opět je to karta Běsnění. Celkově pátou a v sadě 2 druhou vyloženou kartou je karta Hojení. Je odlišná od první karty této sady, proto se vrací dospodu zlaté zásoby a sada 2 je tímto kompletní.



Za každou sadu odhodte 1 žeton chaosu monstra a proveďte efekty vyložených karet.

PODROBNĚJŠÍ POPIS EFEKTŮ KARET



Hojení: Je-li vyložena karta Hojení, pak pokud monstrum utrhlo nějaký zásah, proveďte efekt karty Hojení jako obvykle. Pouze v případě, že monstrum žádný zásah neutrhlo, postupujte podle toho, kolik akcí chaosu se provádí:

1 akce chaosu: Nevykládejte další kartu ze zlaté zásoby (bude se provádět efekt v horním poli karty, tj. síla útoku monstra se zvyšuje o 2, ale hojení se neprovádí, protože jde o případ, kdy monstrum žádný zásah neutrhlo). Karta zůstává ve hře, protože má trvající efekt (regenerace).

2 akce chaosu: Jakákoli další vyložená karta zahajuje sadu 2. Tu zkompletujte postupem popsaným výše (dokud nevyložíte kartu jiného druhu nebo nevyložíte předepsaný počet karet téhož druhu).

Je-li další vyloženou kartou (zahajující sadu 2) opět karta Hojení, pokračujte vykládáním dalších karet tak dlouho, než vyložíte jinou kartu než Hojení. Teprve ta bude základem sady 2, všechny předchozí karty Hojení vraťte dospodu příslušné zásoby. Celkově může být v tomto kroku vyložena jen jedna sada s kartou Hojení.



Ovládnutí mysli: Monstra spotřebovávají žetony Gaaru před prováděním efektů karet. Pokud vám tedy monstrum efektem této karty ukradne nějaké žetony Gaaru, může je využít nejdříve až v dalším kole boje.

SMRT HRDINY V BOJI

Pokud hrdina zahyne v boji s monstrem, postupujte jako obvykle, jen žádný hráč za monstrum nedostane váš žeton hrdiny. Místo toho položte na svou desku hrdiny 1 žeton chaosu.

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

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci hry si odečtete 2 body reputace za každý žeton chaosu, který jste obdrželi.

KOOPERATIVNÍ REŽIM

Všechny scénáře hry lze hrát i v kooperativním režimu. Některé scénáře jsou dokonce určeny výhradně pro kooperativní režim.

V kooperativním režimu platí všechna obvyklá pravidla s následujícími úpravami:

- ◆ Při provádění akce těžba a při konfrontaci elementála na poli, kde leží jeden či více žetonů jiných hrdinů, neplatí příslušným hráčům 1 zlatý, ale místo toho musíte odhodit 1 zlatou kartu z ruky.
- ◆ Provádění akce obchod na poli s žetonem jiného hrdiny se neplatí ani se nic neodhazuje.

Jakákoli interakce mezi hráči je zakázána. Nesmíte si vzájemně předávat žetony Gaaru nebo jakékoli jiné předměty, využívat schopnosti či vybavení, abyste pomáhali spoluhráčům, atd.

Použijte standardní postup přípravy hry (viz str.5) s následujícími úpravami:

- ◆ Připravte si navíc 2 kostky libovolného jiného hrdiny, budou to kostky monstra.
- ◆ Karty ovládnutí můžete nechat v krabici, v kooperativní hře se nepoužijí.

- ◆ Zamíchejte balíček bojových karet a položte ho lícem dolů na stůl.
- ◆ Zlaté karty Ovládnutí duše ze základního balíčku vyřaďte a nahraďte je kartami se symbolem na lícové straně.

Držte se pravidel uvedených v kapitole Sólová hra , Změny v průběhu hry na str. 32, s následujícími úpravami:

- ◆ Stejně jako při obvyklé kompetitivní hře použijte počet karet setkání odpovídající počtu hráčů +2 .
- ◆ Na začátku tahu každého hráče přidejte 1 stříbrnou kartu do stříbrné zásoby.
- ◆ Pokud váš hrdina zemře v boji, ihned ztrácíte 1 bod reputace a váš hrdina je oživen v kostele jako obvykle. Nepokládejte žeton chaosu na desku hrdiny.
- ◆ Pokud váš hrdina zemře mimo boj, ihned ztrácíte 1 bod reputace (místo 2) a váš hrdina je oživen v kostele jako obvykle.

Na konci hry nemusí proběhnout žádné závěrečné vyhodnocení. Je na vás, zda budete chtít vědět, kdo jakou měrou přispěl ke společnému výsledku.

SKOLDUR

Do hry přichází nový hrdina. Platí pro něj všechna obvyklá pravidla s několika novinkami.

DWURT

Na desce hrdiny Skoldura je vyznačeno 5 políček pro žetony Dwurtu. Nic jiného se na ně nedá umísťovat. Na začátku hry na ně položte 5 žetonů Dwurtu místo žetonů Gaaru obvyklých u jiných hrdinů.



Při hře za Skoldura nemůžete využívat žetony Gaaru k úpravě hodů kostkami, ale budete místo toho k těmž účelům používat žetony Dwurtu. Mají podobnou funkci s následujícími úpravami:

- ◆ Neopakujete hod žádnou kostkou.
- ◆ K jakémukoli hodu hrdiny přičtete 3, nebo od síly útoku monstra odečtete 3.

Žetony Dwurtu lze použít k využití mnoha efektů osobních destiček Skoldura. Podrobnosti najdete v **Příloze, str. 10**. Další možnosti viz použití kostky Dwurtu níže.

Získávat Gaar jako odměnu díky svitkům atd. můžete i nadále, ale musíte ho přechovávat ve vacích, nikoli na políčkách určených pro Dwurt.

Žeton Gaaru můžete kdykoli vyměnit za žeton Dwurtu, obráceně to však neplatí.



příklad použití žetonu Dwurtu na osobní destičce

V případě smrti Skoldura v boji obdrží 3 žetony Gaaru jako obvykle. Je na vás, zda si je budete chtít vyměnit za Dwurt a kdy.

Nadále budete potřebovat Gaar k plnění určitých úkolů. V tomto případě ho není možné nahradit Dwurtem. Dwurt nelze prodat.

KOSTKA DWURTU

Na začátku hry nastavte kostku Dwurtu na hodnotu 0.

Kdykoli spotřebujete žeton Dwurtu na ovlivnění výsledku hodu kostkami či využití osobní destičky, zvyšte hodnotu o 1.

Na konci vašeho tahu efekt kostky Dwurtu buď vyhodnoťte nebo odhoďte jeden Dwurt, abyste se danému efektu vyhnuli. V obou případech poté nastavte kostku zase na hodnotu 0.

Poznámka: Výměna Gaaru za Dwurt nemá na hodnotu kostky Dwurtu žádný vliv.

Pokud Skoldur zemře v důsledku efektu kostky Dwurtu, postupujte podle pravidel pro smrt mimo boj (viz str. 25), ale ztratíte jen 1 bod reputace místo 2.

Kdykoli Skoldur zemře v boji či mimo něj, nastavte kostku Dwurtu zpět na hodnotu 0 bez toho, aniž byste vyhodnocovali její efekt.

OSOBNÍ DESTIČKY

Na rozdíl od ostatních hrdinů mají některé osobní destičky Skoldura hodnotu reputace 0. Neznamená to, že se jedná o počáteční destičky. Pro jejich vyložení platí obvyklá pravidla.



EFEKTY KOSTKY DWURTU



Doberte si 1 žeton Dwurtu.



Doberte si 1 stříbrnou kartu.



Doberte si 2 stříbrné karty, utrpíte 1 zranění.



Doberte si 1 žeton Dwurtu, 3 stříbrné karty, ztratíte 1 bod reputace a utrpíte 2 zranění.



Doberte si 1 žeton Dwurtu, 1 zlatou kartu, ztratíte 1 bod reputace a utrpíte 4 zranění.



Doberte si 2 žetony Dwurtu, 1 zlatou kartu, ztratíte 1 bod reputace a utrpíte 6 zranění.

Poznámka: V sólové hře nepřidávejte do příslušné zásoby stříbrné ani zlaté karty.

GRYF

PŘÍPRAVA HRY

Při hře s tímto modulem zamíchejte mezi dílky kapitoly I dílek s gryfem (tj. počet dílků kapitoly I bude proti standardní hře o 1 vyšší).



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Přijde-li do hry dílek s gryfem, postavte figurku gryfa na pole s pelechem gryfa.

Od tohoto okamžiku je možné přivolat gryfa.

Gryf se přivolá tak, že přemístíte hrdinu na pole s pelechem gryfa nebo na libovolné pole do vzdálenosti 4 polí od aktuální pozice gryfa, a odhodíte libovolnou trofej (kartu monstra či elitního monstra). Poté můžete přemístit hrdinu až o 4 libovolná pole. Na cílové pole přemístíte také gryfa. Funguje to stejně, jako by se hrdina teleportoval do vzdálenosti o 4 pole. Gryf se může pohybovat jen po polích mapy. Pokud by se samotný gryf při přivolávání pohyboval po okraji mapy, nové dílky nepřikládáte.

Poznámky:

Pomocí gryfa můžete hrdinu přemístit i na pole s neporaženým monstrem, ale jako obvykle musíte hned poté provést akci boj proti tomuto monstrem.

Monstra, jejichž karty si nelze vzít jako trofej (sabotér, komplicka či sopečný démon), samozřejmě nelze použít k vyvolání gryfa.

UPOZORNĚNÍ AUTORŮ

Gryf přináší do hry určitý nový zábavný prvek, jak hrdiny přemísťovat, čímž dává nový význam získávání trofejí. Může to však znamenat výraznější zásah do průběhu jednotlivých scénářů. Určitě nedoporučujeme hru s gryfem začátečnickům.

PRAVIDLA PRO SPECIFICKÉ SCÉNÁŘE

KRÁČEJÍCÍ POHROMA

Přemístí-li se golem na pole s gryfem, přemístíte gryfa na pole, odkud daný pohyb golema vycházel.

REVOKACE ELEMENTÁLŮ II A III

V tomto scénáři zamíchejte dílek setkání s gryfem mezi fixní dílky kapitoly I a položte je navrch sloupečku připravených dílků. V těchto scénářích se totiž jinak dílky kapitoly I nepoužívají.



PŘÍBĚH EUTHIE

KLADARSKÁ ROVINA

Proč?

Proč je ve studni voda? Proč nemám chodit po hrázi? Jak to, že dřevo hoří? Děti mají pořád tolik otázek; nikdy se ale nepozastaví nad tím, jak divně se jmenují místa, kde žijí. Kdy mě samotného poprvé napadlo, jak absurdní název nese moje vlastní domovina? Kladarská rovina. Celá krajina je přítom rozkousaná tesáky skal a zaplevelená hustými lesy. Můžete si gratulovat, pokud dohlédnete dál než na několik kilometrů, aniž by se váš pohled nezastavil alespoň o malý kopeček.

Na studiích v Rodenu jsem ale pochopil, že rovina je pro tuhle část Euthie asi nejvýstižnější označení. Snad všechna města na mapách jsou spojena cestami, které se sice krotí a zuřivě svíjejí, ale vždycky si najdou dost prostoru protáhnout se mezi úpatími hor, prodrat se podél srázů či obejít jezera. Poutník nebo jezdec na koni se přitom ani trochu nezapotí, když ho kroky vedou po rovné cestě, na níž je drobné stoupání vítaným zpestřením.

V Davirově kronice se píše o bohatém Leradinu a Prysokře přečpané měšťany, obchodníky i bardy. Školy a akademie vábí vzdělance z všemožných koutů Euthie. Jenže snadné cestování je současně prokletím našeho kraje. Ozbrojence nezdrží žádný zasněžený průsmyk, zrádný močál ani rozbouřený veletok. Armády znesvářených rodů, knížat a panovníků se vždy přivalily zuřivě jako jarní záplavy. Hordy raubířů a loupeživé bandy se volně pohybují krajinou, přepadávajíce prostě pocestné stejně jako boháče s doprovodem. Těžko se může někdo divit, že v půdě živené krví z bitev i osamělých mordů se líně převaluje takové množství magie Faer, že nejdříve přidusilo náš kraj černým pláštěm Rasgarotha, aby ho hned na to sežehlo a zanechalo dýmající v drápech draků.

ČERNÁ SNĚŽ

Války, lokální půtky a selské bouře. To všechno zanechalo otevřené rány na lidech, městech i samotné krajině. I po letech vyrážejí hnisající boláky krevní msty a politického pletichaření. To vše ale nyní vypadá jako nevinné poštuchování zlobivých harantů.

Představte si zatuchlou mlhu, která se nenápadně plazí z okolních mokřadů a shnilých pralesů. Romantiku podzimního prosluněného večera, dýchajícího spadlými jablky, nahradí ranní opar protkaný bahenním plynem a zapařeným pižmem. A přesně takto – líně, a přesto urputně – se do našich životů vkradl Rasgaroth. V jeho stopách začala země vydechovat magii Faer, která naše životy zahalila stejně, jako škrtí dusivé sirné prameny zpustlý les.

Sněť, která se zahryzne do palce u nohy a nenápadně se šíří, až nakonec postihne celé tělo. Možná jsme i my věřili, nebo spíše si vroucně přáli, aby nákaza strávila sama sebe. Zprávy z příhraničí jsme zprvu pokládali jen za další cizí šarvátky. Jenže jako pacient, který si nechce připustit, že na amputaci je příliš pozdě, se i Kladar probudil ze své letargie, až když ho Černá sněť – přízvisko, jež si Rasgaroth vysloužil nedlouho po svém příchodu – strávila téměř celý. Dva roky

se armády temného mága prožíraly jedním panstvím za druhým. Rytíři i zbabělci, vycvičení vojáci i sprostí rolníci v žoldu vyráželi na obranu proti hnisu kradoucím se zemí. A co zůstalo? Jen těla rozkládající se v neutichajícím kvílení chóru vyrvaných duší.

Z hrůzy, ale často také z vypočítavosti se Rasgarothově vládě podvolila většina šlechty. Poslední zbytky opozice nakonec sjednotil pod svůj prapor Bolir Marathy, pán města Prysokry a Zlaté role. Postup Rasgarotha se zdánlivě podařilo zastavit. Spojenci dokonce rozprášili jedno z křídel tyranovy armády a dobyli několik hradů a tvrzí. Jenže pak přišla bitva u Tarimy, na kterou z ostrohu Varijské skály shlížel sám Černá sněť. Přestože byla jeho vojska postupně zatlačována do úzké soutěsky, zpoza zahalené tváře se v hrůzostrašném úsměvu leskly jeho zuby. Zadní voj spojenců totiž tvořili vojáci z Naruzil a rod Voidů. Zrádci, kteří za příslib ohromných držav neváhali zarazit ostří do zad vlastním lidem. Zdánilivě ustupující protivník se náhle obrátil a začal masakrovat čelo spojenecké armády. Jenže obyčejná smrt nebyla osudem, který si kouzelník pro Marathovy věrné nachystal. Jak vojáci v sevření skal a útočníků postupně propadali panice a děsu, z písčité půdy pod jejich nohama se vzedmula Faer, která se zahryzla do jejich duší, aby jim je vyrvala z těla jako houževnatý plevel. Odměna rodinám Voidů a z Naruzil čekala v Prysokře, kde se zrádci shromáždili i se svými vojsky s pocitem vítězství. Nečekali, že zde, uprostřed hradeb zapečetěných magií, společně se všemi obyvateli uhoří. Rasgaroth už pro ně neměl další upotřebení. Sám se vrátil do Arakia, citadely magie a smrti, která roztáhla perutě svého stínu přes celou Kladarskou rovina.



VÁBENÍ DRAKŮ

Pole stále dávala úrodu. Dobytek se pásal jako obvykle. Řeky se plnily vodou z hor a v letním parnu vysychaly. Děti se rodily a rostly. Omladina trávila volný čas bezstarostným škádlením i zábavou na tradičních slavnostech. Zdánilivě bylo vše tak, jak má být. Jenže rozžvýkanou pachutí smrti načichly naše domy, oblečení i my sami. Stále častěji se šířily zkazky o vesnicích, z nichž zmizeli všichni jejich obyvatelé. Rušný a živý Kladar utichl. Jeho svit, který projasňoval okolní ponuré kraje, byl nyní požírán hladovým stínem. Kupci na cestách se trásli strachem, který trousili Rasgarothovi přísluhovači.

Přesto nebylo slyšet o revoltách či bouřích, které by se snažily Černé sněti vzepřít. Nikdo se nechtěl mstít za mrtvé, nikdo neprotestoval. Nebylo totiž v silách člověka postavit se Faer ve službách Rasgarotha. Alespoň ne v silách obyčejného člověka. Ale mágové...

Mnozí z nich zmizeli poté, co odměna za jejich prozrazení tiše vklouzla do kapsy udavače. Jiným se podařilo najít pomoc i úkryt v horách, na zapomenutých osamělých místech, ve sklepích dobrých lidí. Někteří své umění raději zapomněli a místo nepřitele čelili starostem běžného života. Pravda, našlo se několik řádů dost silných na to, aby si alespoň v tajnosti ponechaly jméno a hrstku zbývajících členů. Ale jedině řád Vis hledal cestu, jak vyléčit zhoubnou chorobu, jež zalezla do všech koutů země.

„Stejně jako rozžhaveným železem očistíte ránu po odstranění mrtvé tkáně. Tak jako vypálíte podebráný bolák nebo zranění po uštknutí hadem. Jedině oheň nás může zbavit nevyléčitelné choroby, kterou je Černá sněť,“ hřimal Tyvor z Dalamu, když se opakovaně snažil přesvědčit ostatní mágy, že zná způsob, jak se s Rasgarothem vypořádat. Nemuseli jste ale číst staré, zpola zapomenuté spisy, abyste z pohádek a legend věděli, že draci nejsou návštěvníci, které byste toužili pozvat do svého příbytku. Všichni mágové však postupně zapomínali, kloníce se na Tyvorovu stranu. Poté, co byl vyvražděn Lowenův kruh a do jednoho také jeho kněží, zapomněli i Velcí.

Před pár lety by se vážně míněné zmínce o vábení draků vysmál jakýkoliv vyvolávač. Mágové věděli, že tito tvorové nejsou jen stvoření příběhů. Nejtalentovanější totiž dokázali – byť jen na malou chvíli – zahlédnout jejich obraz. Věděli, že je lze přivolat. Teoreticky to bylo možné; prakticky zhoła nemožné. Jenže teď, když byl pramen Faer napájen trýzněním, vražděním a mučením, si mohli s magií zahrávat i ti nejobyčejnější vesničtí apatykáři.

Plátno osudu, jaké bylo nachystáno pro zrádce bitvy u Tarimy, nakonec namaloval Rasgaroth i sám sobě. Několik let jeho krutovlády rozvířilo pod povrchem Kladaru dostatek temné energie, aby mágové řádu Vis přivábili na dohled citadely Arakius tři pány ohně; tři mocné draky. Spoutali je svou vůlí a vyslali je vypálit temnotu usídlenou v pevnosti do základů. Okřídlení se vznesli do vzduchu a vrhli se směrem k hradbám, sálajícím lepkavou černotou. Z ní se zhmotnil samotný kouzelník. Rozpoutalo se peklo. Ze země vystupovali duchové a přízraky oděné do podoby lidí. Kvílení, hučení a šustěním bytostí prořízly plameny draků a po černokněžnickových služebních zůstala jen zuhelnatělá torza. Rasgaroth nakonec zůstal sám obklíčený ze tří stran, zuřivý a zároveň bezmocný, neboť proradná Faer se ho zřekla. Po celý den a noc byl zaléván žářem dračích plamenů. Proměnil se v hořící sloup, z něhož se postupně odlupovaly vrstvy jeho moci, až jeho shnilá schránka vzplála spolu se skučící duší, které draci zabránili ulehnout a najít klid.

DŮM V PLAMENECH

Za přispění šupinatých obrů strhli mágové opevnění, věže a všechny budovy citadely Arakius. Zavalili sklepení a podzemní kobky. Spálili každičký kousek země v okolí, zatímco se zvěsti o Rasgarothově pádu nesly Kladarskou rovinou. Tíha několika let utlačování se rozpouštěla v radosti. Oslavoval každý, od nejchudší chásky až po velmože a šlechtu.



Jenže kdo okusí delikátní příchut' moci, těžko se jí dobrovolně vzdá. Přes námitky několika Velkých se řád Vis rozhodl prozatím draky nezapudit a ponechat si je po svém boku, dokud nenastolí pořádek a všichni tyranovi posluhovači nebudou nalezeni a potrestáni. Tyvor, který měl snad největší právo být zaslepen vítězstvím, si až příliš pozdě všiml, že se role pánů a jejich psů na vodítku vyměnila. Draci se osvobodili z okovů vůle mágů a do svých pařátů a chřtánů sevřeli Kladar, který se po oslavě probudil a zjistil, že se jeho dům rozpadá v plamenech.

PROBUZENÍ

Víčka se pozvolna otevírají a můj pohled putuje přímo mezi stíny nad hlavou. Nehybně ležím a kamenná deska chladí moje záda. Už se ze svých temných snů nebudím překvapeným trhnutím. Už se své noční můry nesnažím odhánět. Jen pozoruji mlžnou hranici snění a bdění, jíž moje vědomí proplová, a děsivé fantazie noci se pozvolna mění na obyčejné, byť nepříjemné vzpomínky. Oponou mého tichého světa proklouzne zasyknutí protlačené skrz zaťaté zuby, které jako švihnutí biče doprovází ženský hlas.

„To, co ti sedí na krku, je snad dutá tykev plná kravského hnoje! Ta blbá ještěrka není divočák, kterýho můžeš kopnout do rypáku a čekat, že se složí. Co sis jako myslíš!“

Ještě se mi nechce vytrhnout pohled z konejšivě teplého šera vznášejícího se pod stropní klenbou. Jenže fakt, že něco nechci, je už sám o sobě pocitem. A pocit rozvíří myšlenky.

„Ale aspoň sem si čuch, jak smrdí. A víš jak? Jako zdechlina, třídní nafouklá mršina. Člověk by řekl, že bude smrdět ohněm, kouřem nebo sírou, ne? Ale on smrděl jako vyhrabaná mrtvola. Září jako Doriborova kovářská výheň, ale přítom je cejtit jako smrták.“

Před očima se mi zjeví provokativní úsměv čerící několikadenní štětinaté strniště.

„Koho zajímá, jak smrdí. Koho to sakra zajímá!“ ozve se vzteklé, hysterické zaječení.

Zrakem kloužu z Dralových těkajících očí přes zuřivostí stažené svaly na Keleiných zádech až na zčernalou, spálenou kůži na jejím lýtku.

„Ale bylo to těsně,“ zazubí se omluvně Dral.

„Těsně? Míniš tím, jak těsně jsi kolem mě proletěl, když tě nabral ocasem? Tohle těsně myslíš?“ Keleia napřáhne ruku, aby ho praštila, čímž jí popraskají stehy, kterými měla zašité rány na paži. Překvapeně vyjekne a podlahu potřísní pár kapek krve.

Posadím se a naproti sobě spatřím rozražené dveře. Zrovna se do nich natlačí mihotající se světlo a já ucítím zápach hořícího lojového oleje. Vzápětí se přizene mnich v zelené lékárenské kutně, ruce sevřené v pěsti. „Co si k čertu myslíte?“ prská na rozhádanou dvojici hněvem kořeněné sliny. „Víte, co to stálo, abychom vás přivedli k životu? Bratr Noris je mrtev a Pedorino přišel o rozum. Přebalujeme ho jako mimino a krmíme kaší. Vy že nás máte zachránit? Jste trhovkyně, co se hádají o shnilá jabka! Obyčejní šejdiři. Prý hrdinové? Pche!“

Křehká Áel v rohu místnosti otvírá ústa, aby něco namítla, ale než se nadechne, mnich pokračuje: „Vkládáme všechno včetně svých životů do otrhanců, kteří si hrají na zachránce a bojovníčky. A ty!“ obrátí se na Drala a vztek mu na tváři vykreslí démonický výraz. „Ty si myslíš, že je to legrace, přivést vás zpátky? Víš vůbec, jakou cenu za to platíme?!“

„Bratře Sofiene.“ Všichni sebou trhnou, když si uvědomí mou přítomnost. Nemusím křičet, aby můj hlas zarazil další jedovatou poznámku, která se dere skrz rty důstojného mnicha řádu svatého Michaela.

„Možná se domníváš, že Tamariel z Daviru patří mezi výmysly a legendy. Ale ubezpečuji tě, že existoval a byl to téměř takový hrdina a statečný muž, jak se o něm tvrdí. Proč si myslíš, že draky neporazil? Proč nezabil ani jednoho z nich? Odpověz.“

Sofien se ohnul, když se do něj jako dýka zařízla moje otázka. Neodpovídal.

„Protože nedostal další možnost. Druhou, třetí, čtvrtou. Bez poučení ze svých omylů neměl šanci; nikdo neporazí draka

jen udatností a šermířským uměním. Oni nejsou z našeho světa, neřídí se našimi pravidly a očekáváním. Pijí Faer a krmí se strachem. Ale pokud si myslíš, že bys to zvládl lépe, mám návrh. Můžeš nás napříště doprovodit, abys nás naučil lépe ovládat vlastní pocity, až budeme znovu stát před jejich chřtánem, co říkáš? Ukážeš nám, jak dokážeš vládnout své mysli, když ti do ní vklouzne hadí jazyk a nakazí ji svým přáním. Bratr Noris i Pedorino se přihlásili dobrovolně. Dobře věděli, co podstoupí a čemu se vystavují. Buď k sobě upřímný. Lituješ je, nebo máš strach, že tě potká něco podobného? Snad bys také rád zjistil, co zažiješ, když ti někdo utrhne ruku a upeče tě v omáčce dehtových slin? Chceš vědět, jaké to je zemřít a pak se probudit se vzpomínkami na svou vlastní smrt?“

„Jsi na něj zbytečně přísný, Maeldure,“ baryton představeného kláštera pomalu zadusil doutnající uhlíky, které se ve mně začaly probouzet. „Bratře Sofiene, budeš tak laskavý a půjdeš pomáhat s přípravou bylinných fáčů?“

Napadlo mě, že nerudný mnich jistě trpí ztrátou svých bratří. Je také vyděšený. Byl jsem k němu nespravedlivý. Máme-li ale mít alespoň nějakou šanci, těžko si můžeme dovolit luxus lítosti.

„Přísný? Sám víš, že s ním to nemá nic společného.“

„Možná,“ zašuměl Kavilinův medově laděný hlas, „ale potřebujete ho stejně jako my vás. Nikdo z nás nemá na výběr a není nutné si naši spolupráci vzájemně ztěžovat.“

Souhlasím, nemá. Dral se ve stoje opřel o žulovou lavici, zatímco mu Keleia unaveně položila hlavu na rameno. Áel vyměnila svou hrdost za kolena skrčená pod bradou a tiše stékající slzy.

„Nedlužime mu nic a on nám taky ne. Všichni splácíme lichvářský úrok za bitvu u Arakia. To si musí uvědomit,“ řekl jsem a otočil jsem se ke svému příteli, abych se zahřál jeho měkkým, vřelým pohledem plným naděje. Ale přes všechno oheň, který ve mně bez ustání plápolal, jsem se zachvěl chladem, když jsem za jeho ramenem škobrtl o ledově modré Taesirinovy oči.



REJSTŘÍK

- A**
Akce boj 10, 13, 16
Akce chaosu 32
Akce obchod 15, 16
Akce těžba 14
Aktivovat 9, 28
Alchymisté 15
- B**
Bod pohybu 10, 11, 25
Bojová karta 31, 32
- C**
Cena 15, 24, 29
Cena za odemčení 24
Čtyřlístek 10, 20
- D**
Deska hrdiny 6, 9, 28
Deska průběhu hry / obchodu 7
Destička kupců 7
Destička odměny 13, 31
Dílek mapy 11–14, 31
Dílek s lokací setkání 5
Doupě 30
Drahokam 6, 9, 16, 18, 24, 28, 29
Důlní vozík 14
Dwurt 34
- E**
Efekt jednou za tah 28
Elementál 12, 13, 18, 20, 24
Elitní monstrum 30
Esence 24, 26, 28, 30
- F**
Fáze léčení hrdiny 18
Fáze útoku hrdiny 18, 20, 27
Fáze útoku monstra 18–20, 27
Fixní dílek 5
- G**
Gaar 11, 17, 19, 28
- H**
Hod za hrdinu 10, 20, 21, 24
Hory 12, 14
Hráč-hrdina 17–21
Hráč-monstrum 17–20, 23
- I**
Imunita 31
- J**
Jeskyně 12, 14
Jezero 12, 14
- K**
Kapitola 5, 12
Karta ovládnání 8, 17
Kniha 26
Kolo boje 18
Konfrontace elementála 24
Kooperativní režim 10, 34
Kořist 22
Kostel 9, 14, 23, 25
Kostka naděje 7, 16, 20–22
Kupci 12, 15
- L**
Léčení 16, 18, 23, 25
Léčivý lektvar 22, 23
Legendární lokace 12, 14
Lokace setkání 24
- M**
Mapa 5, 11–13
Maximální hodnota zdraví 25, 28
Modlitba k Shii 21
Monstrum 13, 16–23, 30, 31
- N**
Nabídka 15, 16
Nákup předmětu 15
- O**
Obchodní lokace 12, 15, 22, 29
Odemčení pole 15, 26, 29
Odměna 21, 24, 31
Osobní destička 6, 26
Osvobozené pole 13
Oživení 25, 33
- P**
Permanentní efekt 27
Pevná akce 10
Plnění úkolů 24
Počáteční osobní destička 5, 6
Počítadlo kol 7, 10
Počítadlo reputace 7, 26
Pohyb 10, 11, 13
Poklad 23
Pole naleziště 14, 22
Pole pro osobní destičky 6, 28
Pole pro vybavení 28, 29
Portál 13
Před bojem 16, 27
Předmět 15, 16, 28
Příprava boje 17
Prodej předmětu 15, 16, 29
První rána 18
- R**
Reputace 21, 26
- S**
Sada zbroje 29
Sbalit 16, 26, 29
Scénář 5, 33
Scénářový dílek 5
Schopnost 27
Schopnost elementála 11, 12, 18, 20
Schopnost elementála ohně 13
Schopnost elementála vody 14
Schopnost elementála vzduchu 11, 18, 20
Schopnost elementála země 11, 18, 20
Setkání 12, 13, 24, 31
Síla útoku 18–20, 32
Skoldur 34
Smrt 21, 22, 25, 31, 33
Sólová hra 31
Speciální dílek 14
Šperk 28, 29
Startovní dílek 5, 9, 23
Štít 18, 19
Stříbrná karta 22
Stříbrná zásoba 32
Surovina 8, 14–16
Svitek 18
Symbol časování 27
Symbol monstra 13, 22
- T**
Teleport 13
Trofej 22, 31
Trvající efekt 23
- U**
Učení 15, 26
Úkol 12, 13, 24
Uštředřit zásah 21
Útočná schopnost 20, 27
Útočný hod hrdiny 20, 23
Útočný hod monstra 18, 19, 23
- V**
Vak 27
Věže drakobijců 12, 14–16
Vitalita monstra 17, 20
Volná akce 10, 13, 23
Vybavení 16, 24, 26, 29
Vybavit se 15, 16, 26, 28, 29
Vyložení osobní destičky 15, 26
Výměna nabídky 15
Vypsáná odměna 30, 31
Výsledná síla útoku 19, 20
Využití destičku 9, 19, 27–29
- Z**
Zaječí packa 18
Zamčené pole pro osobní destičku 26
Zamčené pole pro vybavení 29
Zásah 20, 21
Závěrečné vyhodnocení 24, 31
Zbraň 20, 26–28
Zbroj 28, 29
Zdraví 6, 25, 28
Žeton globálního efektu 17
Žeton hrdiny 22–25
Žeton interakce 14, 22, 24
Žeton obchodu 22
Žeton zásahu 6, 20
Zlatá karta 17, 22, 23
Zlatá zásoba 32
Zranění 20, 25

TIRÁŽ A PODĚKOVÁNÍ

EUTHIA: TORMENT OF RESURRECTION

Tým Diea Games:

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Ilustrace:

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Grafický design:

IVETA DOLEŽALOVÁ

Modelování:

VLADIMÍR TUREK

Crowdfundingový tým:

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Produkce:

CARL MATTHEWS

Pravidla:

GAMING RULES!, ALLADJEX, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Český překlad a korektury:

KAREL VLASÁK, MARKÉTA BLÁHOVÁ,
ALLADJEX, JOSEF ŠEVČŮ

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

- ◆ VŠEM PŘÁTELŮM A TESTOVACÍM HRÁČŮM
- ◆ VŠEM PODPOROTVATELŮM Z KICKSTARTERU!

V případě dotazů se obraťte na
steamforged-games.gorgias.help.
Tyto informace uchovejte pro vlastní potřebu.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

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

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



DIEA
GAMES



TÝM STEAMFORGED GAMES:

Spoluzakladatelé:

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Výkonný předseda:

Simon Spalding

Nevýkonní předsedové:

Ron Ashitiani

Ředitel investic:

Rob Jones

Design a vývoj:

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

Nick Niotis

Jamie Perkins

Modelování a ilustrace:

Ben Charles
Russ Charles
Holly Woolford

Grafický design a rozvržení:

Elliott Smith
Jessica Santoso
Abigail Thornton
Joe Thornton
Kelly Vizma

Produkce:

Ben Clapperton
Candy Chan
Matthew Elliott
Carl Matthews

Lu Mingjing

Tom Rochford

Finanční oddělení a IT:

John Higham
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

Marketing a komunitní management:

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

Licencování a obchod:

Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner

Provoz a realizace:

Judy Guan
Richard Jennings

