

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

KNIHA SCÉNÁŘŮ

OBSAH

Hon	2	Vzývání magie Faer.....	10
Bezprostřední hrozba	2	Vzhůru dolů!	10
Kolize.....	4	Kráčející pohroma	12
Revokace elementálů	6	Obrana osad.....	15
Služba lordovi	9	Hrozba jménem Mirrezil	18
		Vymítání Brasatha.....	20



ÚVOD

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

Příklad: Scénář *Hon* má obtížnost **základní** a trvá **30 minut na hráče**.



HON

ZÁKLADNÍ 30' /

Jako učiněná povodeň se valí krvelačná monstra celou zemí. Dokonce i obyvatelé dříve bezpečného okolí kostela se chvějí strachy a odmítají vyjít z domu dokonce i ve dne. Je nejvyšší čas vydat se na lov těchto bestii!

Délka hry: 7 standardních kol.

Cíl: Bojujte s monstry úrovně 2.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitol IV a V.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou **léčivého lektvaru**.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Kdykoli porazíte monstrem úrovně 2, nechte si jeho kartu poblíž své desky hrdiny. Použijte se v závěru scénáře.

Jako obvykle platí, že si můžete vzít kartu poraženého monstra úrovně 2 jako trofej. Pokud trofej později použijete například ke splnění úkolu nebo ji budete chtít odhodit, abyste uvolnili místo ve svém vaku, kartu neodhazujte, ale také si ji položte na svou desku hrdiny či poblíž. Stejně tak naložte s kartou monstra, kterou budete mít ještě na konci hry ve svém vaku. Všechny karty monster úrovně 2, která jste porazili, se vám budou započítávat.

Hon – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Každý hrdina získá 2 body reputace za každé monstrum úrovně 2, které během hry porazil.

Poté následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.

BEZPROSTŘEDNÍ HROZBA

ZÁKLADNÍ / TĚŽKÁ / HRDINSKÁ 40' /

Když jste poprvé slyšeli o hrůzu nahánějící smečce monster v nejbližším okolí kostela, znělo vám to jako smyšlená báchorka. K vašemu zděšení byla pravdivá. Nezbývá moc času, abyste se připravili bránit poslední místo naděje celé Euthie.

Tento scénář je semikooperativní. Pokud jsou v průběhu Poslední bitvy všichni hrdinové zabiti, všichni hráči prohráli. V ostatních případech hráči společně zvítězili.

Celý scénář také můžete hrát v plně kooperativním režimu dle pravidel uvedených v **Pravidlech hry na str. 34**.

Délka hry: 8 standardních kol plus 1 speciální kolo Poslední bitvy navíc.

Cíl: Musíte soupeřit s ostatními o čest a slávu u obyvatel Euthie, ale také bojovat všichni společně proti zběsilé hordě monster v samém závěru hry.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky.

Bezprostřední hrozba – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

V tomto scénáři si musíte zvolit úroveň obtížnosti – základní, těžkou nebo hrdinskou. Na ní bude záviset síla nepřátel, jimž budete čelit v Poslední bitvě.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

SMRT HRDINY

Kdykoli váš hrdina zemře, proveďte všechny obvyklé kroky pro smrt hrdiny kromě následujících dvou změn:

1. Pokud ztrácíte reputaci za smrt svého hrdiny, přichází pouze o 1 reputaci místo 2.
2. Při smrti v boji hráč-monstrum, který hrdinu zabije, nezíská žeton poraženého hrdiny, ale připiše si ihned 2 body reputace.

KOLO POSLEDNÍ BITVY

Na začátku 9. kola proveďte následující kroky:

1. Všechny hrdiny přemístěte do kostela a jejich zdraví se zvýší na maximální hodnotu.
2. Všechny využitě předměty a schopnosti se aktivují.
3. Všechny žetony drahokamů otočte aktivní stranou nahoru.
4. Hráči mohou změnit vybavení hrdinů a využít všechny schopnosti a předměty s časováním mimo boj.

Pozor: V tomto kole se nepoužívají žetony pevných akcí, neprovádějí žádné volné akce ani pohyby.

PŘÍPRAVA POSLEDNÍ BITVY

Proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Podle zvolené úrovně obtížnosti připravte karty monster a elitních monster uvedené úrovně podle **Tabulky 1** na **str. 4**. Karty monster losujte náhodně.
2. Všechny takto určené karty zamíchejte dohromady a vyložte je lícem nahoru na stůl. Pořadí vykládání bude určovat, v jakém pořadí budou útočit (např. zleva doprava).

Pro Poslední bitvu platí stejná pravidla jako v sólové hře:

1. Připravte si navíc 2 kostky hrdiny, který není ve hře. Budou to kostky monstra.
2. Karty ovládání můžete nechat v krabici. V Poslední bitvě se nepoužijí.
3. Zamíchejte balíček bojových karet a položte ho lícem dolů na stůl.
4. Zlaté karty Ovládnutí duše ze základního balíčku vyřadte a nahraďte je kartami se symbolem jednoho hráče na lícové straně.
5. Vytvořte stříbrnou zásobu a zlatou zásobu podle **Tabulky 2**. Do příslušných zásob přidejte i stříbrné a zlaté karty uvedené na kartách všech (elitních) monster, se kterými budete během Poslední bitvy bojovat.

Poznámka: V sólové hře přidejte do stříbrné a zlaté zásoby vytvořené podle pravidel sólové hry navíc karty podle počtu uvedeného v **Tabulce 2**.

Tabulka 1

Monstra						
ZÁKLADNÍ	1H	1	1	0	0	0
	2H	0	0	1	1	0
	3H	1	0	2	0	0
	4H	0	0	2	0	2
TĚŽKÁ	1H	0	2	0	0	0
	2H	0	0	1	0	1
	3H	0	0	2	0	1
	4H	0	0	3	0	1
HRDINSKÁ	1H	0	0	0	1	1
	2H	0	2	1	0	0
	3H	0	0	3	0	0
	4H	0	0	4	0	0

Tabulka 2

Karty			
ZÁKLADNÍ	1H	+3	0
	2H	2	2
	3H	3	3
	4H	0	6
TĚŽKÁ	1H	0	+1
	2H	0	3
	3H	3	4
	4H	0	7
HRDINSKÁ	1H	0	+2
	2H	0	4
	3H	0	5
	4H	0	8

POSLEDNÍ BITVA VZPLÁLA

Na začátku bitvy může každý hrdina provést jednu První ránu jako obvykle a zaútočit na jedno libovolné monstrum. Hráči se mohou domluvit na pořadí, v jakém budou útočit. Pokud se nedomluví, zvolte pořadí náhodně. Na totéž monstrum může takto zaútočit libovolný počet hrdinů.

JEDNOTLIVÁ KOLA BOJE

Poslední bitva se skládá z několika kol boje, každé kolo se skládá ze 4 fází v pevném pořadí. Tato kola se opakují tak dlouho, dokud nejsou všechna monstra poražena, nebo dokud všichni hrdinové nezemřou.

1. Fáze léčení hrdinů
2. Fáze útoku monster (viz dále)

Opakujte fáze 1. a 2., dokud všechna monstra nezaútočí.

3. Fáze léčení hrdinů
4. Fáze útoku hrdinů (viz dále)

Boj probíhá podle pravidel sólové hry s následujícími výjimkami:

- ♦ Kostka naděje se nepoužije.
- ♦ Efekty stříbrných a zlatých karet působí jen na hrdinu, který byl daným monstrem napaden, viz níže.

Ve fázi útoku monster každé monstrum zaútočí na jednoho hrdinu dle určeného pořadí (viz výše). Pro každé monstrum jednotlivě můžete určit, na kterého hrdinu útok povede. Nemůžete-li se dohodnout, zvolte hrdinu náhodně. Na kteréhokoli hrdinu může útočit více monster než jedno.

Ve fázi útoku hrdinů zaútočí každý hrdina na jedno libovolné monstrum zbraní či útočnou schopností dle běžných pravidel. Dohodněte se, v jakém pořadí budou hrdinové útočit, nebo postupujte podle obvyklého pořadí hráčů na tahu. Na každé monstrum může zaútočit libovolný počet hrdinů.

V poslední bitvě se za poražená monstra žádná odměna nepřiděluje.

SPOLUPRÁCE HRDINŮ

V poslední bitvě může kterýkoli hráč léčit kteréhokoli hrdinu použitím svých žetonů esence vody, léčivých lektvarů či

léčivých svitků a používat své žetony Gaaru k opakování hodu kostkou kteréhokoli monstra s obvyklými důsledky (odečtení 2 od síly útoku).

Jiná interakce jako vyměňování či předávání předmětů, žetonů Gaaru, používání schopností či vybavení k pomoci hrdinům jiných hráčů atd. není dovoleno.

SMRT HRDINY

Pokud hrdina zemřel v poslední bitvě, neztrácí žádnou reputaci ani se neoživí, hra pro něj končí.


ZÁVĚR SCÉNÁŘE

V tomto scénáři buď společně vyhrajete, nebo společně prohrajete.

- ♦ Jsou-li všechna monstra poražena, vyhráli jste.
- ♦ Pokud všichni hrdinové padli, prohráli jste.

Závěrečné vyhodnocení odpadá.

KOLIZE

TĚŽKÁ 40' / 

Padls. A znovu se vrátil mezi živé! Tentokrát ovšem nikoli díky nadpřirozeným schopnostem duchovních v kostele. Vzkřísila tě tajuplná moc amuletu, který jsi našel v Prastarém chrámu. Prokleti si cestu ze Zapovězené krajiny zpět do kostela a znič démonického nepřítele dřív, než tě prokletý artefakt změní v nemrtvou bytost... na věky!

Délka hry: Až 8 standardních kol.

Cíl: Musíte najít kostel, dostat se do něj, obětovat v něm Amulet věčnosti, na oplátku za něj získat mocnou sadu zbroje a porazit elitní monstrum úrovně 3 před koncem 8. kola.

Příprava hry: V tomto scénáři je startovním dílkem dílek s Prastarým chrámem. Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. Poté zamíchejte startovní dílek s kostelem bez kněze mezi dílky kapitoly I a scénářový dílek Doupě nekromanta mezi dílky kapitoly V (v tomto scénáři nemůžete plnit úkol na dílku s Doupětem nekromanta).



Prastarý chrám



Doupě nekromanta

Sloupeček dílků lícem dolů pak sestavte obráceně než obvykle. Dílky kapitoly I budou vespod a dílky ostatních kapitol budou ležet na nich vzestupně, takže nahoře budou dílky kapitoly V.

Kolize – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

Vyberte tato elitní monstra úrovně 3: **Licha**, **Paní démonů** a **Smrtonoše**. Zamíchejte je lícem dolů, jednu vyberte a stále lícem dolů ji položte na stůl. Ostatní 2 i všechny ostatní karty elitních monster úrovně 3 vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali.



Náhodně vyhledejte v destičkách drakobijců úplné pětidílné sady zbroje následujícího druhu podle počtu hráčů (bez ohledu na druhy políček pro drahokamy na nich):

1 hráč: 1 sadu krakové zbroje

2 hráči: 1 sadu krakové zbroje, 1 sadu dračí zbroje

3 hráči: 1 sadu krakové zbroje, 2 sady dračí zbroje

4 hráči: 2 sady krakové zbroje, 2 sady dračí zbroje

Sady připravte poblíž desky obchodu.

Ostatní destičky drakobijců připravte jako obvykle.



příklad krakové sady zbroje



příklad dračí sady zbroje

Každý hráč začíná hru s 25 body reputace. Všechna pole pro vybavení na deskách hrdinů jsou odemčená.

Hrdinové začínají s těmito **osobními destičkami** a **destičkami léčivých lektvarů** vyloženými na příslušných polích na desce hrdiny (číslo v hranaté závorce udává hodnotu reputace na zadní straně osobní destičky) nebo ve svých vacích:

- ♦ **Äel:** Rozjímání [2], Měsíční berla [4], Blesk [21] a 2 destičky léčivých lektvarů
- ♦ **Dral:** Široký meč [15], Vrhací sekera [21]
- ♦ **Keleia:** Sražení [12], Kopí [18]
- ♦ **Maeldur:** Sopečná hůl [15], Blesk [18]
- ♦ **Skoldur:** Trpasličí štít [12], Zdobená sekera [18]
- ♦ **Taesiri:** Temné pouto [2], Ledový luk [18], Rituální dýka [21] a 1 destička léčivého lektvaru

Počáteční destičky položte lícem nahoru vedle desky hrdiny. Můžete je získat v obchodním místě jako obvykle.

Druhé osobní destičky téže hodnoty reputace k těm, které jste získali během kroku výše, vraťte do krabice. Ze všech zbylých osobních destiček vytvořte sloupeček jako obvykle. Můžete je později ve hře v rámci akce obchod vyložit podle obvyklých pravidel.

Konkrétní příklad naleznete ve scénáři **Revokace elementálů I, str. 6.**

Každý hráč dostane jednu destičku Amuletu věčnosti a vybaví jí svého hrdinu (vyloží na pole určené pro amulety). Barvy amuletů nehrají žádnou roli.



Amulet věčnosti

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

POUŽÍ PRASTARÉHO CHRÁMU DO KOSTELA

Všichni hrdinové začínají hru ve středu speciálního dílku s Prastarým chrámem.

Pokud zemře hrdina, který je vybavený Amuletem věčnosti, ožíví se na poli, kde zemřel. Postupujte takto:

1. Ztratí všechny zbývající body pohybu (označené žetony pohybu).
2. Jeho zdraví se zvýší na maximální hodnotu.
3. Pokud zemřel v boji, nedobírejte si žetony Gaaru ani zlatou kartu a hráč-monstrum nedostane váš žeton hrdiny.
4. Pokud zemře mimo boj, neztratíte žádnou reputaci.
5. Jste-li stále na tahu, váš tah dále pokračuje.

Po oživení se můžete přesunout na sousední pole, i když je na výchozím poli stále ještě neporažené monstrum. Při tom spotřebujete 1 bod pohybu jako obvykle. Pokud nemáte žádné body pohybu k dispozici, můžete se takto přesunout i na začátku svého příštího tahu.

Pozor: Pokud vstoupí hrdina na pole s neporaženým monstrem a zemře ještě před začátkem boje v důsledku efektu elementála ohně, nemusíte použít žeton akce boj a ani po oživení na tomto poli nemusíte provést pevnou akci boj. Hrdina může odejít dle předchozího odstavce.

Jakmile hrdina vstoupí do kostela, postupujte takto:

1. Odstraňte svůj Amulet věčnosti z pole pro amulety a vraťte ho do krabice. Jiným způsobem se amuletu zbavit nemůžete.
2. Vezměte si jednu ze sad zbroje připravených v rámci přípravy hry (viz výše). Touto zbrojí můžete ihned svého hrdinu vybavit. Připomínáme, že všechna pole pro vybavení na deskách hrdinů jsou od začátku hry odemčená.

Od tohoto okamžiku platí pro vašeho hrdinu obvyklá pravidla pro smrt a oživení.

ZÁPAS S NEMRTVÝM

Do středu speciálního dílku s Doupětem nekromanta nemůžete vstoupit s amuletem věčnosti (tedy předtím, než navštívíte kostel), a také v případě, že nemůžete bezprostředně poté provést akci boj.

Po vstupu hrdiny na tuto lokaci otočte připravenou kartu elitního monstra úrovně 3 lícem nahoru (pokud ještě lícem nahoru neleží) a sved'te boj proti tomuto monstrem dle obvyklých pravidel.

Jakmile některý hrdina porazí dané elitní monstrum, hra končí na konci probíhajícího kola. Hráč, který bude ještě na tahu, má stále možnost s monstrem bojovat. Za poražení elitního monstra nikdo nezískává žádnou odměnu.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Hra v každém případě končí po 8. kole. Hráč, jehož hrdina porazí elitní monstrum v doupěti nekromanta, vítězí. Pokud se to podaří více hráčům, rozhodne mezi nimi závěrečné vyhodnocení podle obvyklých pravidel. Pokud se to nepodaří nikomu, všichni prohráli.

REVOKACE ELEMENTÁLŮ

Už tak toho je na ubohý lid Euthie příliš. Draci, monstra a všelijaká jiná chamrad', kam až oko dohlédne. Teď k tomu navíc ještě přibylí elementálové! Naštěstí jste se konečně naučili, jak je pomocí rituálů revokace zapudit.

V tomto scénáři si zvolte etapu I, II nebo III. Určíte tím délku hry, kapitoly dílků mapy, které přijdou do hry, a startovní osobní destičky a vybavení, s nimiž vaši hrdinové do hry vstoupí.

REVOKACE ELEMENTÁLŮ I

ZÁKLADNÍ 40' / ♀

Délka hry: 8 standardních kol.

Cíl: Musíte revokovat elementály a zbavit zemi jejich zhoubného vlivu.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitol IV a V.

Každý hráč začíná hru s 5 zlatými a 4 body reputace.

Hrdinové začínají s těmito osobními destičkami vyloženými na příslušných polích na desce hrdiny (číslo v hranaté závorce udává hodnotu reputace na zadní straně osobní destičky):

- ♦ **Æl:** Magická bariéra [počáteční], Obchodnice [2], Měsíční berla [4]
- ♦ **Dral:** Rezavý meč [počáteční], Zběsilý výpad [2], Úhyb [4]
- ♦ **Keleia:** Kapsářka [2], Dýka [4]
- ♦ **Maeldur:** Ohnivá hůl [počáteční], Ohnivý šíp [4]
- ♦ **Skoldur:** Lovec pokladů [0], Mistr těžby [2], Bojová sekyra [4]
- ♦ **Taesiri:** Temné ostří [počáteční], Mrazivý dotek [2], Kniha moci [4]

Zbývající počáteční destičky položte lícem nahoru vedle desky hrdiny. Můžete je získat v obchodním místě jako obvykle.

Druhé osobní destičky téže hodnoty reputace k těm, které jste získali během kroku výše, vraťte do krabice. Ze všech zbylých osobních destiček vytvořte sloupeček jako obvykle. Můžete je později ve hře v rámci akce obchod vyložit dle obvyklých pravidel.

Revokace elementálů I – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

Příklad: Při hře za Maeldura postupujte takto:

Na příslušná pole desky hrdiny vyložte lícem nahoru destičky Ohnivá hůl [počáteční] a Ohnivý šíp [4].

Ze hry vyřadte destičku Zacilení [4] a vraťte ji do krabice.

Ve sloupečku připravených osobních destiček nechte i destičky Pán portálů [2] a Obchodník [2].



Vyložte kartu revokace I lícem nahoru na stůl.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Kdykoli je objeveno pole s elementálem, položte na něj figurku příslušného elementála.

Hrdina na poli s elementálem může jako volnou akci elementála revokovat. Provádí se to tak, že odhodíte zdroje uvedené vpravo od symbolu příslušného elementála na kartě revokace.

Je-li na kartě uveden symbol zásahu, nejprve odhodte všechny zdroje vyobrazené před ním. Poté proveďte první ránu (můžete-li) a jednu fázi útoku hrdiny. Nepodaří-li se vám elementálovi uštědřit alespoň požadované množství zásahů, elementála se nepodařilo revokovat, ale utracené zdroje jsou ztraceny.

Nezapomeňte, že i v této fázi útoku hrdiny působí schopnost elementála země.

Příklad: Pro úspěšnou revokaci elementála země je třeba odhodit 1 ametyst, 1 žeton Gaaru a uštědřit 3 nebo více zásahů.



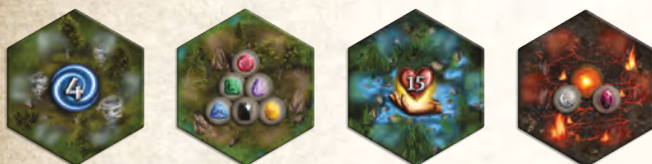
Po úspěšné revokaci elementála proveďte následující kroky:

1. Všechny žetony interakce z daného pole přemístěte na desku průběhu hry / obchodu. Započítají se při závěrečném vyhodnocení.
2. Figurku revokovaného elementála si položte na svou desku hrdiny. Započítá se při závěrečném vyhodnocení.
3. Na dané pole položte žeton revokace odpovídajícího elementála, aby bylo jasné, že na dotčených polích nebude obvyklý efekt tohoto elementála až do konce hry působit. Místo toho bude možné využít efekt uvedený na žetonu revokace.

Pozor: Hráčům, jejichž žeton hrdiny ležel na daném poli mapy, neplatíte při revokaci elementála nic.

Efekt žetonu revokace je možno využít jako volnou akci a můžete ho využít pro každý žeton revokace pouze jednou za celou hru. Postupujte takto:

1. Zaplaťte 1 zlatý každému hráči, jehož žeton hrdiny na žetonu revokace leží. Nemůžete-li zaplatit, nemůžete efekt žetonu revokace využít.
2. Položte na žeton revokace svůj žeton hrdiny.
3. Proveďte uvedený efekt žetonu revokace.



vzduch

země

voda

oheň

V případě žetonů revokace elementálů země a ohně si můžete vybrat z uvedených zdrojů jeden.

Příklad: Dral vstoupí na pole s elementálem vody a nejprve si vyléčí 2 zranění (schopnost elementála vody).

Poté provede volnou akci – zaplatí po 1 zlatém hráčům za Keleiu a Maeldura a konfrontuje elementála.

Po hodu za hrdinu a vyhodnocení všech souvisejících efektů se hráč za Dralu rozhodne elementála revokovat jako další volnou akci. Odhodí rubín, esenci země a zlatou kartu. Přemístí žetony interakcí (svůj, Keleiy a Maeldura) na desku průběhu hry a položí na dané pole žeton revokace elementála vody.

Nyní může hráč za Dralu využít efekt žetonu revokace a vyléčit Dralovi až 15 zranění a položit na žeton revokace svůj žeton hrdiny. Původní obvyklá schopnost elementála vody na tomto ani sousedících polích už do konce hry nepůsobí, takže při přesunu Drala na sousedící pole si další 2 zranění vyléčit nemůže. Pokud se jiný hráč rozhodne později využít efekt žetonu revokace, musí zaplatit 1 zlatý hráči za Dralu.



ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Každý hráč získá reputaci podle toho, kolik elementálů se mu podařilo revokovat. Poměr udává tabulka vpravo.

Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení. Nezapomeňte započítat i žetony interakce na desce průběhu hry / obchodu.

Počet revokovaných elementálů	★
1	4
2-3	9
4-5	15
6+	22

REVOKACE ELEMENTÁLŮ II

ZÁKLADNÍ 50' / ♣

Délka hry: 8 standardních kol.

Cíl: Musíte revokovat elementály a zbavit zemi jejich zhoubného vlivu.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky (viz str.8). V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly I (kromě startovního dílku) a kapitoly V.

Každý hráč začíná hru se 7 zlatými a 12 body reputace.

V sólové hře si doberte 1 zlatou kartu a přidejte 1 zlatou kartu navíc do zlaté zásoby.

V ostatních případech si každý hráč dobere 4 stříbrné karty.

Každý hráč začíná hru s **koženým kyrysem**. Vyhledejte destičky kožených kyrysů mezi destičkami kupců v počtu daném počtem hráčů a náhodně přiřadte každému hráči jednu. Při hře ve čtyřech najdete čtvrtý kožený kyrys mezi destičkami alchymistů. Sloupečky zbylých destiček poté zamíchejte, než 4 z nich vyložíte na desku obchodu podle obvyklých pravidel přípravy hry.



příklad koženého kyrysu

Hráči mohou tímto vybavením svého hrdinu vybavit nebo je umístit do vaku. Při vybavování hrdiny tímto vybavením můžete využít i zlaté obdržené do začátku hry, abyste případně odemkli potřebné pole na své desce.

Všechna pole na deskách všech hrdinů, k jejichž odemčení je potřeba esence vody a vzduchu, jsou od začátku hry automaticky odemčená.

Hrdinové začínají s těmito osobními destičkami vyloženými na příslušných polích na desce hrdiny (číslo v hranaté závorce udává hodnotu reputace na zadní straně osobní destičky):

- ♦ **Áel:** Rozjímání [2], Měsíční berla [4], Klidná chůze [6], Trýzeň [9], Ochránce [12]
- ♦ **Dral:** Prospektor [2] (nezapomeňte použít správnou destičku podle počtu hráčů), Průzkumník [4], Zuřivost [6], Výdrž [9], Halapartna [12]
- ♦ **Keleia:** Dýka [4], Zlodějka [6], Vrhací nůž [9], Sražení [12]
- ♦ **Maeldur:** Ohnivá hůl [počáteční], Zacílení [4], Hořící ruce [6], Sférochodec [12]
- ♦ **Skoldur:** Poselství [2], Bojová sekyra [4], Moorgotovo dilema [6], Skrytý průchod [9], Trpasličí štít [12]
- ♦ **Taesiri:** Temné ostří [počáteční], Ledový šíp [4], Spánek [6] (rovnou s esencí ohně), Elementalistka [9] (rovnou s esencemi země a vzduchu), Ledová smršť [12]

Jakékoli zbývající počáteční destičky položte lícem nahoru vedle desky hrdiny. Můžete je získat v obchodním místě jako obvykle.

Druhé osobní destičky téže hodnoty reputace k těm, které jste získali během kroku výše, vraťte do krabice. Ze všech

Revokace elementálů II – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v Pravidlech hry, str. 31.

zbylých osobních destiček vytvořte sloupeček jako obvykle. Můžete je později ve hře v rámci akce obchod vyložit dle obvyklých pravidel.

Konkrétní příklad naleznete ve scénáři Revokace elementálů I, str. 6.

Vyložte kartu revokace II lícem nahoru na stůl.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Platí všechna zvláštní pravidla popsaná ve scénáři Revokace elementálů I výše.

REVOKACE ELEMENTÁLŮ III

TĚŽKÁ 50' /

Délka hry: 8 standardních kol.

Cíl: Musíte revokovat elementály a zbavit zemi jejich zhojbného vlivu.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se z dílků setkání kapitoly III použijí pouze dílky Trpaslík a Čarodějka (ve hře 1 a 2 hráčů vyberte jeden z dílků náhodně, ve hře 3 a 4 hráčů použijte oba). V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly I (kromě startovního dílku) a kapitoly II.

Každý hráč začíná hru s 10 zlatými a 21 body reputace.

Každý hráč si dobere 2 stříbrné a 1 zlatou kartu, v sólové hře přidejte navíc 2 stříbrné a 1 zlatou kartu do příslušných zásob.

Každý hráč začíná hru s dračími nebo krakovými rukavicemi a dračími nebo krakovými chrániči. Vyhledejte jejich destičky mezi destičkami drakobijců. Každému hráči musí být náhodně přiděleno po jednom páru rukavic a chráničů. Sloupečky zbylých destiček poté zamíchejte, než z nich vyložíte na desku obchodu podle obvyklých pravidel přípravy hry.

Hráči mohou tímto vybavením svého hrdinu vybavit nebo je umístit do vaku. Při vybavování hrdiny tímto vybavením můžete využít i zlaté obdržené do začátku hry, abyste případně odemkli potřebná pole na své desce.

Revokace elementálů III – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v Pravidlech hry, str. 31.

Příklady:



dračích rukavic



krakových rukavic



dračích chráničů



krakových chráničů

Všechna pole na deskách všech hrdinů, k jejichž odemčení je potřeba esence země, vody a vzduchu, jsou od začátku hry automaticky odemčena.

Hrdinové začínají s těmito **osobními destičkami** vyloženými na příslušných polích na desce hrdiny (číslo v hranaté závorce udává hodnotu reputace na zadní straně osobní destičky):

- ♦ **Æel:** Magická bariéra [počáteční], Klidná chůze [6], Ošetření [9], Vylepšený Gaar [15], Hůl hvězd [18], Blesk [21]
- ♦ **Dral:** Zběsilý výpad [2], Průzkumník [4], Zuřivost [6], Široký meč [15], Lovec [18], Rváč [21]
- ♦ **Keleia:** Obchodnice [2], Sražení [12], Smlouvání [15], Kopí [18], Stín [21]
- ♦ **Maeldur:** Ohnivá hůl [počáteční], Zacílení [4], Alchymista [12], Imploze [15], Inferno [18]
- ♦ **Skoldur:** Poselství [2], Bojová sekyra [4], Skrytý průchod [9], Vykoupení [15], Ukutá síla [18], Těžká kuše [21]
- ♦ **Taesiri:** Mrazivá hůl [počáteční], Klidná chůze [6], Ledová smršť [12], Ledové kopí [15], Zaklínání [18], Rituální dýka [21]

Jakékoli zbývající počáteční destičky položte lícem nahoru vedle desky hrdiny. Můžete je získat v obchodním místě jako obvykle.

Druhé osobní destičky téže hodnoty reputace k těm, které jste získali během kroku výše, vraťte do krabice. Ze všech zbylých osobních destiček vytvořte sloupeček jako obvykle. Můžete je později ve hře v rámci akce obchod vyložit dle obvyklých pravidel.

Konkrétní příklad naleznete ve scénáři **Revokace elementálů I**, str. 6.

Vyložte kartu revokace III lícem nahoru na stůl.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Platí všechna zvláštní pravidla popsaná ve scénáři **Revokace elementálů I** výše.



SLUŽBA LORDOVI

ZÁKLADNÍ 60' / ♣

I když krajinu sužují mocní draci a kolem osad krouží krvelačná monstra, každodenní život jde dál. Lord z citadely vás odmění, splníte-li jeho požadavky.

Délka hry: 10 standardních kol.

Cíl: Pokuste se splnit co nejvíce lordových úkolů.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly V.

Dílky setkání nevybírejte náhodně, ale použijte vždy tyto: **Přeživší** (kapitola I), **Zbrojírka** (Kapitola II), a **Lord** (Kapitola III). Při hře ve 3 a 4 použijte také **Zloděje** (Kapitola III).



Přeživší



Zbrojírka



Lord



Zloději

Služba lordovi – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry**, str. 31.

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsáních odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Každý hrdina získá 2 body reputace navíc za každý lordův úkol, který se mu podařilo splnit.

Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení. Všechny splněné úkoly se i nadále hodnotí podle obvyklých pravidel.

Po několika měsících klidu se opět jako příliv zvedá vlna magie Faer. Monstra jsou snad ještě zuřivější než dříve. Je těžké uchovat si naději, když i na hrdiny doléhají pochyby, zda uspějí....

Délka hry: 10 standardních kol.

Cíl: Musíte se vypořádat s posílenými monstry (použijte se více stříbrných a zlatých karet).

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky.

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsaných odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 5 zlatými a 3 body reputace. Mimo startovních destiček žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženou osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Na začátku kol 1–6 si každý hráč dobere 1 stříbrnou kartu. Na začátku každého dalšího kola si každý hráč dobere 1 zlatou kartu.

Pokaždé když porazíte monstrem, vezměte si jeden žeton hrdiny (patřící hrdinovi, jež není ve hře) a umístěte jej na svou desku hrdiny.

Vzývání magie Faer – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

Pamatujte: V sólové hře platí, že kdykoli si dobíráte stříbrnou nebo zlatou kartu, přidejte také jednu příslušnou kartu do stříbrné či zlaté zásoby.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Každý hrdina získá 1 bod reputace navíc za každý žeton hrdiny (patřící hrdinovi, jež není ve hře), který má umístěný na své desce. Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení.

VZHŮRU DOLŮ!

Farruga svými spáry rozerval zemský plášť a z hlubin se bez zábran valí proud magie Faer. Možná by ho mohla zastavit moc elementálů, pokud by se podařilo je svrhnout do propasti. Chopte se katalyzátorů sestrojených alchymisty a ještě jednou zachraňte Euthii!

Tento scénář je **kooperativní** a hraje se podle pravidel kooperativního režimu (viz **Pravidla hry, str. 34**).

Délka hry: Až 11 kol.

Cíl: Musíte společnými silami zapečetit zřídlo magie Faer tryskající z propastí před koncem 11. kola.

Příprava hry: V tomto scénáři se nepoužijí žádné dílky setkání (a tedy ani příslušné karty). Můžete je nechat v krabici. Připravte dílky s elementály takto:

Vyhleďte ze všech kapitol dílky zobrazující elementály a rozřídte je podle jejich typu (dílek s elementálem ohně i vzduchu z kapitoly V zařaďte k dílkům elementála vzduchu). Každou vytvořenou skupinu dílků zamíchejte lícem dolů. Poté jich z každé takovéto skupiny připravte do hry (stále lícem dolů) o 1 vyšší počet, než je počet hráčů.

Nevybrané dílky vraťte zase zpátky mezi dílky příslušné kapitoly.

Vybrané dílky rozřídte dle kapitol, otočte je lícem nahoru a takto z nich vytvořte dva sloupečky podle druhu dílků – fixní a obecné.

Vzhůru dolů! – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. Nejprve použijte vybrané dílky s elementály a do uvedeného počtu doplňte dílky ze všech zbývajících dílků mapy. Tento postup zajistí, že bude ve hře dostatečný minimální počet elementálů. V tomto scénáři se použijí i scénářové dílky – dílky s propastmi. Jedná se o speciální dílky.



příklad dílky s propastí

Příklad: Pokud hrajete hru 3 hráčů, potřebujete 3 obecné dílky kapitoly V. Pokud máte mezi vybranými dílky s elementály 2 obecné dílky z kapitoly V, přidejte náhodně jeden další obecný dílek. Na tomto dílku mohou být další elementálové.

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsanych odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 5 zlatými a 5 body reputace. Žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženou osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

Každý hráč dostane jednu destičku **katalyzátoru** a vyloží ji na pole pro osobní destičku se symbolem ohnivé esence. Katalyzátor nelze z tohoto pole během hry odstranit, protože ho potřebujete k přemísťování elementálů.



katalyzátor

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Kdykoli je objeveno pole s elementálem, položte na něj figurku příslušného elementála.

PŘEMÍSTĚNÍ ELEMENTÁLA

Je-li hrdina na poli s elementálem, můžete odhodit 1 stříbrnou kartu a spotřebovat 1 bod pohybu na přesun na sousedící pole i s elementálem.

Odhodíte-li 1 zlatou kartu, můžete takto přesunout hrdinu až s 2 elementály najednou!

Elementály nelze přesouvat pomocí teleportů a portálů. Všechny akce (pevné i volné) s nimi můžete provádět normálně.

Na jednom poli nikdy nemůže být více elementálů než 2.

Při přesunu elementála z jeho původního výchozího pole postupujte takto:

1. Všechny žetony interakce z daného pole vraťte příslušným hráčům.
2. Na dané pole mapy položte žeton revokace odpovídajícího elementála, aby bylo jasné, že na dotčených polích nebude obvyklý efekt tohoto elementála až do konce hry působit. Místo toho bude možné využít efekt uvedený na žetonu revokace.

Pozor: Hráčům, jejichž žeton hrdiny případně ležel na daném poli mapy, neplatí při přemísťování elementála nic.

Efekt žetonu revokace je možno využít jako volnou akci a každý takový efekt můžete využít pouze jednou za celou hru. Postupujte takto:

1. Odhodte 1 zlatou kartu.

2. Položte na žeton revokace svůj žeton hrdiny.

3. Proveďte uvedený efekt žetonu revokace.



vzduch



země



voda



ohně

V případě žetonů revokace elementálů země a ohně si můžete vybrat z uvedených zdrojů jeden.

Přenášený elementál nadále ovlivňuje pole, kde se nachází, i všechna sousedící pole jako obvykle. Není však možné ho konfrontovat.

Kdykoli přemístíte elementála vody a ohně na sousedící pole, vyhodnoťte jejich schopnost podobně, jako kdyby se elementál na políčku právě objevil při otočení dílku mapy.

Příklad: Dral přemístí elementála ohně na sousedící pole, v důsledku čehož utrpí 2 zranění. Protože na sousedním poli stojí Maeldur, utrpí 2 zranění i on.



Poznámka: Při určování dopadů elitních monster platí původní pole elementálů, kde začali hru, ne kam byli přemístěni.

ZAPEČETĚNÍ PROPASTI

Propast je zapečetěna, jakmile se na každém poli dílku s propastí (včetně jeho středu) nachází jedna figurka elementála, přičemž každý elementál musí být jiného druhu. Je jedno, který elementál je na kterém z těchto polí. V takovém okamžiku je propast s okamžitou platností zapečetěna.

Vraťte figurky elementálů do zásoby a doprostřed dílku položte žeton obranné magie lícem nahoru.



ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Podarí-li se vám zapečetit všechny propasti do konce 11. kola, vyhráli jste společně. V opačném případě, jste všichni prohráli.



Chudák! Milého, ale nepřiliš inteligentního krystalového golema ovládla temná magie. Musíte ho zbavit vlivu magie Faer dřívě, než zabije ještě víc lidí a zničí celou zemi!

Délka hry: Až 11 standardních kol.

Cíl: Musíte osvobodit krystalového golema od zhooubného vlivu magie Faer před koncem 11. kola.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. Zamíchejte dílek s ruinami do kapitoly I. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly V.



ruiny

Použijte všechna elitní monstra úrovně 1 a 2. Zamíchejte každý balíček zvlášť a položte lícem dolů na stůl.

Vedle položte balíčky karet vypsaných odměn úrovně 1 a 2.

Pozor: Pravidla pro elitní monstra se liší od obvyklých pravidel, podrobnosti viz níže.

V závislosti na počtu hráčů položte na určité políčko počítadla reputace žeton síly Faer. V případě hodnoty vyšší než 50 otočte žeton na druhou stranu s označením +50.

- ◆ 1 hráč: 30
- ◆ 2 hráči: 40
- ◆ 3 hráči: 60
- ◆ 4 hráči: 80



žeton síly Faer



Žeton golema pro každého hrdinu ve hře položte na políčko o počítadla reputace.

žeton golema

Připravte destičky svitků teleportu a kartu síly Faer na vhodné místo.

Žetony troskek rozříd'te podle druhu A a B, zvlášť zamíchejte a vytvořte sloupeček lícem dolů, kde žetony druhu A budou nahoře a pod nimi žetony B.



destičky svitků teleportu



karta síly Faer

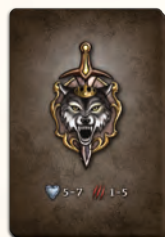


žetony troskek

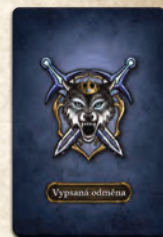
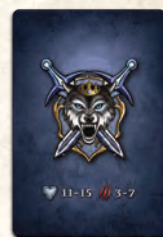
Kráčející pohroma – příprava mapy

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	1	4	3	3
	2H	2	5	4	3
	3H	2	5	4	4
	4H	3	6	5	4

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

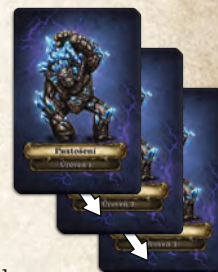


balíčky karet elitních monster úrovně 1 a vypsaných odměn



balíčky karet elitních monster úrovně 2 a vypsaných odměn

Karty pustošení rozříd'te podle úrovně. Každý balíček zvlášť zamíchejte a vytvořte společný balíček lícem dolů tak, že navrchu budou ležet karty 1. úrovně, pod nimi 2., a karty 3. úrovně budou vespod.



Každý hráč začíná hru s 8 zlatými a 2 body reputace. Mimo startovních destiček žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženu osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

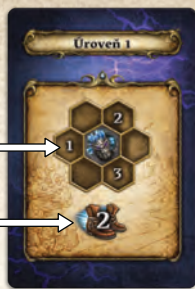
Jakmile přijde do hry dílek ruin, postavte figurku golema na jedno náhodně určené pole ruin.

Na začátku každého následujícího kola otočte vrchní kartu pustošení a podle ní přemístěte golema.



Golem se přemístí dle otočené karty pustošení. Čísla v středovém symbolu udávají prioritu pohybu golema a číslo v symbolu pohybu udává maximální počet polí, o který se golem posune. Vyberte směr, v němž se golem může dle hodnoty v symbolu pohybu pohnout přímočaře nejdále, v případě shody platí priorita s nižším číslem. Na kraji herního plánu se zastaví, nové dílky nepřikládáte.

středový symbol
symbol pohybu



Příklad: Golem se má přemístit o 3 pole. Ve směru 1 se může přemístit jen o 2 pole, ve směru 2 a 3 je pohyb o 3 pole možný. Golem se tedy pohne o 3 pole ve směru 2.



Vstoupí-li golem na pole bez žetonu trosek, proved'te následující kroky:

1. Odstraňte z daného pole všechny žetony hrdinů, interakce či obchodu a položte je na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Při závěrečném vyhodnocení se budou také počítat.
2. Na dané pole položte vrchní žeton trosek ze sloupceku. Na pole dílku ruin je nepokládejte, tato pole už zpustošená jsou. Zpustošená pole ztrácejí do konce hry jakýkoli efekt.



Zpustí-li golem pole setkání nebo všechna 3 pole obklopující speciální dílek setkání (např. žoldáky), vyřadte všechny příslušné karty tohoto setkání ze hry.

Jsou-li zpustošena všechna 3 pole obklopující kostel, postavte doprostřed startovního dílku figurku kostela. I nadále můžete kostel navštívit dle standardních pravidel.



Poznámka: Abyste mohli navštívit kostel nebo ho opustit po oživení v případě smrti vašeho hrdiny bez použití efektu teleportu, musíte porazit jedno z elitních monster.

Porazí-li některý z hrdinů monstrem na poli vedle věží drakobijců, položte žeton obchodu hrdiny, který monstrem porazil, doprostřed dílku, a to i v případě, že se na jednom z ostatních polí obklopujících věže drakobijců nachází elitní monstrum.



Zpustí-li golem pole s monstrem vedle věží drakobijců, tj. na pole se položí žeton trosek, položte žeton obchodu hrdiny, který není ve hře, doprostřed dílku.



I nadále můžete do věží drakobijců vstoupit dle standardních pravidel, tj. všechna standardní i elitní monstra na všech 3 polích obklopující věže drakobijců musí být poražena.

Vstoupí-li golem na pole s hrdinou, hrdina zemře. Postupujte takto:

1. Přemístěte hrdinu do kostela.
2. Nastavte zdraví hrdiny na maximum.
3. Hrdina ztrácí 1 bod reputace.
4. Hra dále probíhá jako obvykle.



Kdykoli se hrdina ožíví, získá destičku svitku teleportu (a může ji použít nebo si ji uložit dle obvyklých pravidel). Žádný hrdina však nikdy nesmí mít více než jednu tuto destičku.

BOJ PROTI ELITNÍM MONSTRŮM

Na všech žetonech trosek je symbol elitních monster úrovně 1 nebo 2.

Pro elitní monstra platí všechna obvyklá pravidla jako pro monstra. Nemůžete vstoupit na pole s elitním monstrem, pokud hned neprovedete akci boj proti němu atd.

Pokud porazíte elitní monstrum, proved'te následující kroky:

1. Vyhledejte příslušnou kartu vypsání odměny a vezměte si na ní vyznačenou odměnu. Poté ji vraťte zpět do příslušného balíčku.
2. Kartu poraženého elitního monstra si vezměte jako trofej, nebo ji odhoďte na příslušnou odhazovací hromádku.

3. Vezměte si případnou kořist uvedenou na žetonu trosek.

4. Od bodu 4. pokračujte jako při porážce běžného monstra (viz Pravidla hry, str. 21).

Poznámka: Na žeton trosek vždy položte žeton hrdiny.

Dané pole na žetonu trosek je považováno za osvobozené až do konce hry.

Poznámka: Narozdíl od standardní hry s elitními monstry, pokud již v balíčku elitních monster nezůstává žádná karta, zamíchejte příslušný odhazovací balíček a vytvořte tak balíček nový.

ZBAVOVÁNÍ GOLEMA Vlivu MAGIE FAER

Žeton síly Faer udává, kolik magie stále kontaminuje vědomí golema. Žetony golema udávají, jaké množství magie Faer se danému hrdinovi podařilo z golema dostat.

Magie Faer můžete golema zbavit různými způsoby:

- ◆ Porazíte-li elitní monstra úrovně 1, posuňte svůj žeton golema na počítadle o 3 políčka vpřed.
- ◆ Porazíte-li elitní monstra úrovně 2, posuňte jej o 5 políček vpřed.
- ◆ Za každé 4 stříbrné karty použité jako hráč-monstrum v jediném boji (za běžná i elitní monstra) posuňte svůj žeton golema o 1 políčko vpřed.
- ◆ Za každou zlatou kartu použitou tímto způsobem také posuňte žeton o 1 políčko vpřed.

Kdykoli posunete svůj žeton golema na počítadle reputace, posuňte žeton síly Faer na počítadle o stejný počet políček vzad.

Příklad: Žeton síly Faer je na políčku 2 počítadla reputace stranou 50+ nahoru.



Porazíte elitní monstra úrovně 1, posunete svůj žeton golema o 3 pole vpřed. Následně žeton síly Faer otočte a přemístěte na políčko 49.



Poznámka: V sólové a kooperativní hře můžete posouvat svůj žeton golema na počítadle pouze takto:

- ◆ Porazíte-li elitní monstra úrovně 1, posuňte svůj žeton golema na počítadle o 3 políčka vpřed.
- ◆ Porazíte-li elitní monstra úrovně 2, posuňte jej o 5 políček vpřed.

Žeton síly Faer se však posunuje vzad za stříbrné a zlaté karty použité v boji za monstra, opět o 1 políčko za 4 stříbrné nebo 1 zlatou kartu.

Jakmile žeton síly Faer dosáhne políčka „0“ na počítadle reputace, je golem zachráněn. Hra končí na konci právě probíhajícího kola.

Hráči mohou nadále posouvat svůj žeton golema, aby získali více reputace, ale žeton síly Faer už ve hře není.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Je-li golem zachráněn, tj. žeton síly Faer dosáhl políčka „0“ na počítadle reputace, vyhráli jste. Každý hrdina získá 10 bodů reputace.
- ◆ Není-li golem zachráněn do konce 11. kola, neuspěli jste.

V obou případech získá každý hrdina reputaci podle toho, kolik magie Faer se mu podařilo z golema dostat – viz poměr v tabulce na kartě síly Faer.

Odměna			
12-15	16-20	21-26	27+
5	9	14	20

Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení. Nezapomeňte započítat i žetony hrdinů, interakce a obchodu ležící na desce průběhu hry / obchodu. Nezapočítávejte poražená elitní monstra, jejich funkce je v tomto scénáři odlišná.



Farruga, synonymum pro přírodní sílu epických rozměrů, pustoší zemi. Musíte prostý lid a jeho obydlí ochránit, draka uštvat a nakonec udolat.

Délka hry: 12 standardních kol plus 2 speciální kola útoku Farrugy navíc.

Cíl: Musíte porazit draka Farrugu před koncem 14. kola.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly V.

Figurku draka postavte na políčko 1 počítadla kol místo žetonu hrdiny začínajícího hráče. Ten položte na políčko 13. kola. Kola zaznamenávejte posunem figurky draka, dokud nedorazí na políčko 13. V 13. kole draka přemístíte na herní plán.

Vyhleďte kartu draka Farrugy odpovídající počtu hráčů, zbylé nechte v krabici.

Zamíchejte všechny 4 karty útoku Farrugy a vytvořte z nich balíček útoku Farrugy lícem dolů.

Připravte 3 žetony iniciativy.

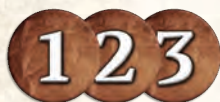
počet hráčů →



karta draka
Farrugy



karta útoku
Farrugy



žetony iniciativy

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsaných odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Po 12 kolech hry následují až 2 kola útoků Farrugy. Tato kola probíhají v následujících 4 fázích v daném pořadí:

1. Příprava útoku
2. Určení cílů
3. Pohyb hrdinů
4. Farruga útočí

Obrana osad – příprava hry

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

* Konkrétní fixní délky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

PŘÍPRAVA ÚTOKU

V této fázi proveďte všechny obvyklé kroky jako na začátku standardního kola (viz **Pravidla hry, str. 9**).

Poté otočte vrchní kartu z balíčku útoku Farrugy lícem nahoru (nechte ji navrchu balíčku).



příklad karty útoku
Farrugy

URČENÍ CÍLŮ

Symbol kompasu na lícové straně vyložené karty útoku Farrugy udává lokace, na které drak v tomto kole zaútočí. Položte na ně žetony iniciativy takto:

- ♦ Žeton 1 položte na lokaci nejbližší okraji mapy označeného symbolem na růžici kompasu (severní okraj mapy je nahoře).
- ♦ Žeton 2 položte na lokaci nejbližší tomu okraji mapy, ke kterému směřuje šipka na růžici kompasu.
- ♦ Žeton 3 položte na lokaci nejbližší tomu okraji mapy, ke kterému směřuje další šipka na růžici kompasu.



Figurku draka postavte do lokace s žetonem 1.

Malé symboly na horním a spodním okraji dílků mapy odpovídají v tomto scénáři severu a jihu.

Leží-li stejně daleko od daného okraje mapy více lokací, vyberte tu blíže následujícímu směru pokládání žetonů iniciativy (jde-li o rozhodnutí v případě 3. směru, vyberte lokaci blíže 2. směru).

Na žádné lokaci nesmí být více žetonů iniciativy než jeden, proto lokace s žetony položenými dříve přeskočte.



Pozor: Může se stát, že na objevené mapě bude méně lokací odpovídajících těm, na něž Farruga útočí. V takovém případě umístěte žetony iniciativy pouze na ty, které jsou objevené.

Na jedné kartě útoku Farrugy není uveden kompas, ale věže drakobijců a kostel. Žeton 1 položte doprostřed dílku s lokací věží drakobijců a žeton 2 doprostřed startovního dílku.



Příklad: Na kartě útoku Farrugy je uvedeno, že drak bude útočit na lokace alchymistů. Na mapě jsou 3 takové lokace.

Žeton 1 se má položit na lokaci nejbliže k severnímu okraji. U něj leží stejně daleko dvě lokace alchymistů, žeton 1 putuje na lokaci více vpravo (více po směru pokládání žetonů iniciativy).

Žeton 2 se má položit na lokaci nejbliže východnímu okraji. Lokace, kde leží žeton 1, se přeskočí a žeton položte na další lokaci nejbliže východnímu okraji, tj. v 2. směru.

Zbývající žeton 3 se položí na poslední zbývající lokaci alchymistů na mapě.



POHYB HRDINŮ

Počínaje začínajícím hráčem a poté po směru hry každý hráč přemístí svého hrdinu.

Hrdinové se smějí buď pohybovat nebo navštívit kostel, jiné pevné ani volné akce nejsou povoleny. Pohyb po mapě je bez omezení, tzn. efekty elementálů neplatí, všechna monstra ze hry mizí, všechna pole jsou osvobozená.


Hrdinové mohou změnit vybavení či využít všechny schopnosti a předměty mimo boj jako obvykle, ale nemohou provést akci obchod, tudíž si nemohou koupit nové vybavení, naučit se schopnost či schopnost změnit.

FARRUGA ÚTOČÍ

Jakmile dostali všichni hráči možnost přemístit svého hrdinu, musejí hrdinové na lokaci s Farrugou na draka zaútočit. Jako první útočí hrdina, který spotřeboval nejmenší počet bodů pohybu, aby se na lokaci dostal. Další následují podle spotřebovaných bodů pohybu vzestupně. V případě shody určete pořadí hrdinů náhodně.



Poznámka: Teleportace se nepočítá. Počet bodů pohybu použitých na přemístění hrdiny je 0.

Boj probíhá podle obvyklých pravidel s následujícími výjimkami:

- ♦ Neotáčejí se žádné karty ovládnání.
- ♦ Schopnosti elementálů nemají žádný efekt.
- ♦ Nepoužívá se kostka naděje.
- ♦ Nelze použít žádné předměty ani schopnosti, na jejichž destičce je uveden tento symbol .

Boj každého hrdiny probíhá v těchto krocích ve stanoveném pořadí:

1. Fáze léčení hrdiny (jako obvykle)
2. Fáze První rány (jako obvyklý útok První rány)
3. Fáze útoku hrdiny (jako obvykle)

Poznámka: Celkový počet uštědřených zásahů Farrugovi je součtem útoků z fází 2 a 3, viz výše
4. Po zjištění celkového počtu zásahů postupujte takto:
 - a. Položte na kartu draka příslušný počet svých žetonů zásahu (pokud jejich počet nedosáhl hodnoty vitality draka, viz odst. Smrtící úder, str. 12).
 - b. Váš hrdina utrpí 6 zranění, jak je uvedeno na kartě draka. 
 - c. Podle aktuálně platné karty útoku draka utrpí hrdina další zranění, případně získá reputaci podle toho, kolik zásahů drakovi uštědřil. 

Příklad: Maeldur nejprve v kroku První rána použije Magický prak a ušetří drakovi 1 zásah. Poté ve Fázi útoku hrdiny použije svou útočnou schopnost Blesk a ušetří drakovi další 4 zásahy. Maeldur celkem ušetří Farrugovi 5 zásahů, sám utrpí 10 zranění (6 základních + 4 podle této karty útoku draka).



Poznámka: Hrdinové, kteří se nenacházejí na stejné lokaci jako Farruga, nejsou ovlivněni jeho útokem.

Pokud váš hrdina během útoku zemře, opět se ožíví v kostele. Postupujte takto:

1. Přicházíte o všechny zbývající body započatého pohybu.
2. Vaše reputace klesne o 2 (min. na 0).
3. Nastavte zdraví hrdiny na maximum.
4. Ve hře budete pokračovat v následujícím útoku draka.

DALŠÍ ÚTOK

Není-li Farruga poražen, odhodte z dané lokace žeton iniciativy. Pokud to byl poslední žeton iniciativy na mapě, končí kolo. Jinak přemístěte draka na lokaci s dalším žetonem iniciativy v pořadí a následuje další fáze Pohyb hrdinů a po ní další útok draka. Všechny využitě předměty a schopnosti zůstávají využitě i nadále!

Poznámka: Hrdinové se v rámci první fáze Pohyb hrdinů mohou přemístit rovnou na lokaci s dalším žetonem iniciativy a vyhnout se tak boji na lokaci s aktuálním žetonem. V tom případě se považuje, že k přemístění na lokaci s dalším žetonem iniciativy využili nejméně bodů pohybu.

SMRTÍCÍ ÚDER

Útok, v jehož důsledku počet zásahů Farrugy dosáhne nebo převyší hodnotu jeho vitality, se nazývá Smrtící úder. Hráč, který Smrtící úder způsobil, položí na kartu draka jen tolik svých žetonů zásahů, aby dorovnal jejich počet do hodnoty vitality draka. Následně tento hráč postupuje takto:



- ◆ Získá 2 body reputace.
- ◆ Nezíská reputaci ani neutrží žádná zranění z karty útoku Farrugy.
- ◆ Neutrží 6 zranění z karty draka Farrugy.

Příklad: Vitalita Farrugy je 50. Už utrpěl 45 zásahů a ve svém útoku mu hrdina ušetří dalších 8. Na kartu draka položte jen zbývajících 5 žetonů zásahu daného hrdiny a zaznamenejte získané 2 body reputace.

Poznámka: V sólové hře se Smrtící úder neaplikuje, tj. nezískáte 2 body reputace.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Je-li Farruga poražen, úkol hrdinů je splněn! Každý obdrží 10 bodů reputace.
- ◆ Pokud je po 14 kolech hry Farruga stále naživu, hrdinové selhali.

V obou případech získá každý hrdina reputaci podle toho, kolik zásahů drakovi ušetřil – poměr udává tabulka na kartě draka.

Příklad: Pokud ve hře 3 hráčů ušetříte drakovi 22 zásahů, získáte 7 bodů reputace.



Poté následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.



Drak Mirrezil, ztělesněná síla emocí, využívá svou magii, aby zničil kostel a zlomil koloběh neustálého ožívování hrdinů. Budete muset snovat mocná obranná kouzla, abyste dokázali ochránit poslední baštu naděje v Euthii.

Délka hry: 15 standardních kol plus 1 speciální kolo útoku Mirrezila navíc.

Cíl: Musíte porazit draka Mirrezila v 16. kole.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky.

Vyhleďte kartu draka Mirrezila odpovídající počtu hráčů, zbylé nechte v krabici.

Rozdělte karty událostí Mirrezila podle kategorií I a II. Náhodně vyberte jednu kartu kategorie I a dvě karty kategorie II, aniž byste se na ně dívali. Položte je na stůl lícem dolů v balíčku tak, aby karta kategorie I ležela nahoře.

Vedle balíčku karet událostí připravte žetony obranné magie.

Na políčka 6, 11 a 16 počítadla kol položte žetony iniciativy stranou s drakem nahoru.

počet hráčů



karta draka Mirrezila



žeton iniciativy



balíček karet událostí



žeton obranné magie

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsaných odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 10 zlatými.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Na začátku prvního kola vyložte na stůl lícem nahoru vrchní kartu události (kategorie I) z balíčku karet událostí.

Na začátku 6. a 11. kola vyložte novou kartu z balíčku karet událostí (kategorie II). Předchozí kartu vraťte do krabice. Žetony iniciativy na políčkách počítadla kol vám to budou připomínat.

Hrozba jménem Mirrezil – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry**, str. 31.

Když vyložíte novou kartu události, otočte všechny žetony obranné magie na mapě lícem dolů (viz dále).

Každá karta události má na hru vliv 5 kol (poté se karta vrací do krabice). Hrdinové však mohou spřádat obrannou magii, aby se chránili před účinkem karet událostí a také získali odměnu.

V 16. kole Mirrezil zaútočí. Ať se ho podaří zabít nebo ne, následuje závěrečné vyhodnocení. Vítězem partie je hráč s nejvyšší dosaženou reputací.

SPŘÁDÁNÍ OBRANNÉ MAGIE

Každá karta události obsahuje negativní efekt v horní části a odměnu ve spodní. Jakmile spředete obrannou magii, získáte odměnu a od dané chvíle můžete negativní efekt ignorovat.

V průběhu platnosti každé karty události smíte spřádat obrannou magii jen jednou a na žádném poli nesmí být více než 1 žeton magie.

Je-li váš hrdina na poli, kde leží váš žeton hrdiny, můžete spřádat obrannou magii tímto způsobem:

1. Odhoďte stříbrné nebo zlaté karty či žetony esencí podle instrukcí na aktuálně platné kartě události.
2. Umístěte žeton obranné magie lícem nahoru pod svůj žeton hrdiny na poli, kde váš hrdina právě stojí.
3. Vezměte si odměnu uvedenou ve spodní části karty.



negativní efekt

instrukce

odměna



Dokud pod jedním vaším žetonem hrdiny na mapě leží žeton obranné magie lícem nahoru, můžete ignorovat efekt karty události.

Poznámky:

Po spředení obranné magie na poli je původní lokace zničena, tj. nemůžete s ní nijak interagovat

Žetony obranné magie se budou používat i v průběhu útoku Mirrezila, viz dále.

Jakmile se vyloží nová karta události, všechny žetony obranné magie se otočí zase lícem dolů. Toto vám připomíná, že vás negativní efekt nově otočené karty události opět ovlivňuje. Musíte znovu spříst obrannou magii, abyste tento efekt mohli ignorovat.



Všechny karty událostí jsou podrobně popsány v Příloze.

KOLO ÚTOKU MIRREZILA

Na začátku 16. kola proved'te následující kroky:

- ◆ Třetí kartu události vraťte do krabice.
- ◆ Všechny hrdiny přemístěte do kostela a jejich zdraví se zvýší na maximální hodnotu.
- ◆ Všechny využitě předměty a schopnosti se aktivují.
- ◆ Všechny žetony drahokamů otočte aktivní stranou nahoru.
- ◆ Hráči mohou změnit vybavení hrdinů a využít všechny schopnosti a předměty s časováním mimo boj.

Pozor: V tomto kole se nepoužívají žetony pevných akcí, neprovádějí žádné volné akce ani pohyby.

BOJ ZAČÍNÁ

Na začátku boje proti Mirrezilovi proved'te následující kroky:

1. Všichni hráči položí své žetony zásahu v hodnotě 3 na kartu draka za každý žeton obranné magie, kterou se jim během hry podařilo spříst (tj. žetony magie, které leží na mapě pod jejich žetony hrdiny).
2. Každý hrdina může provést jednu První ránu (jako obvykle). Další podrobnosti o boji viz dále.


KOLA BOJE

Boj proti Mirrezilovi se skládá z několika kol boje, každé z nich se pak skládá ze 3 fází v pevném pořadí. Tato kola se opakují tak dlouho, dokud není Mirrezil poražen, nebo všichni hrdinové v boji zemřou.

1. Fáze léčení hrdinů
2. Fáze útoku hrdinů (viz dále)
3. Fáze útoku Mirrezila (viz dále)

Je-li po kole boje naživu Mirrezil a ještě alespoň 1 hrdina, následuje další kolo boje.

Boj probíhá podle obvyklých pravidel s následujícími výjimkami:

- ◆ Neotáčejí se žádné karty ovládnání.
- ◆ Nepoužívá se kostka naděje.
- ◆ Nelze použít žádné předměty ani schopnosti, na jejichž destičce je uveden tento symbol .

Ve Fázi útoku hrdinů zaútočí každý hrdina na draka zbraní či útočnou schopností. Pořadí hrdinů určete náhodně. Žetony zásahů, které drakovi ušetříte, pokládejte na kartu draka.

Je-li ve fázi 3 Mirrezil naživu, každý hrdina utrpí 13 zranění, jak je uvedeno na kartě Mirrezila.

SMRTÍCÍ ÚDER

Útok, v jehož důsledku počet zásahů Mirrezila dosáhl nebo by převýšil hodnotu jeho vitality, se nazývá Smrtící úder. Hráč, který Smrtící úder způsobil, položí na kartu draka jen tolik svých žetonů zásahů, aby dorovnal jejich počet do hodnoty vitality draka, a získá 2 body reputace.

Příklad: Vitalita Mirrezila je 128. Už utřil 120 zásahů a ve svém útoku mu hrdina ušetří dalších 11. Na kartu draka položte jen zbývajících 8 žetonů zásahu daného hrdiny a zaznamenejte získané 2 body reputace.

Poznámka: V sólové hře se Smrtící úder neaplikuje, tj. nezískáte 2 body reputace.

SMRT HRDINY

Zemře-li hrdina v boji proti drakovi, ztrácí 2 body reputace a další hry se neúčastní. Závěrečné vyhodnocení platí však i pro něj a může se klidně stát, že i tak hru vyhraje!

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Je-li Mirrezil poražen, úkol hrdinů se zdařil! Každý obdrží 10 bodů reputace.
- ◆ Padnou-li všichni hrdinové, přes oběť nejvyšší nedokázali lid Euthie ochránit.

V obou případech získá každý hrdina reputaci podle toho, kolik zásahů drakovi ušetřil – poměr udává tabulka na kartě draka.

Příklad: Pokud ve hře 3 hráčů ušetříte drakovi 30 zásahů, získáte 11 bodů reputace.



vitalita
Mirrezila



Poté následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.

Brasath je mysteriózní bytost utkaná ze samotné magie Faer. Přestože nemá fyzické tělo, jeho přítomnost nepřehlédnete. Sáhne na vás smrt!

Délka hry: Až 20 standardních kol.

Cíl: Musíte zahnat Brasatha plněním legendárních úkolů a shromážděním artefaktů v kostele.

Jejich počet závisí na počtu hráčů:

- ◆ 1 hráč: 2 artefakty,
- ◆ 2 hráči: 3 artefakty,
- ◆ 3 nebo 4 hráči: 4 artefakty

Jakmile se podaří shromáždit v kostele předepsaný počet artefaktů, dohraje se aktuální kolo a hra končí.

Příprava hry: Pozor, v tomto scénáři použijte startovní dílek s kostelem a s knězem. Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se použijí i scénářové dílky – legendární dílky.

Dle počtu hráčů zamíchejte příslušný počet karet setkání s knězem, vytvořte balíček a položte na stůl lícem dolů. Poté otočte vrchní kartu a vyložte ji lícem nahoru vedle balíčku. Destičky zásob připravte poblíž.



karty setkání s knězem



destičky zásob

Připravte karty elitních monster a karty vypsanych odměn všech 3 úrovní dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 20 zlatými a 5 body reputace. Mimo startovních destiček žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženou osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Při setkání s knězem platí obvyklá pravidla pro splnění úkolu. Jeho úkoly zahrnují doručení zásob na jiné lokace. Podrobnosti o kartách setkání s knězem naleznete v Příloze.

Přiložte-li legendární dílek mapy, připravte vedle lícem nahoru i příslušnou kartu legendy a destičku artefaktu.

První hrdina, který vstoupí do středu legendárního dílku a splní kritéria příslušného úkolu, si může vzít artefakt uvedený na kartě legendy. Podrobnosti o nich naleznete v Příloze.

Artefakt je předmět a je třeba pro něj mít místo ve vaku.

Vymítání Brasatha – příprava mapy

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

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v Pravidlech hry, str. 31.



legendární dílek, karta legendy a destička artefaktu patřící k sobě

Přemístí-li se hrdina s artefaktem do kostela, můžete jako volnou akci položit artefakt na desku průběhu hry / obchodu a tímto splněnou kartu legendy položit vedle své desky hrdiny, čímž získáte na ní uvedenou odměnu. Získaná karta legendy se vám bude počítat při závěrečném vyhodnocení jako jakýkoliv jiný úkol.

kritéria
artefakt
odměna



ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Podaří-li se vám všem dohromady získat předepsané množství karet legend (tj. donést do kostela předepsaný počet artefaktů) před ukončením 20. kola hry, podařilo se vám Brasatha zahnat a každý hrdina získá 10 bodů reputace.

Pokud ne, celou Euthii zahalí temný oblak hrůzy.

V obou případech následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.



DIE A GAMES



DIEAGAMES.COM
STEAMFORGED.COM