Průběh hry

Začátek kola

Každý hráč:

1. Položte na svou desku 3 žetony pevných akcí – 1 těžby, 1 obchodu, 1 boje.
2. Aktivujte destičky předmětů a schopností.
3. Aktivujte neaktivní žetony drahokamů.

Každý hráč provede tah, počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hry.

Tah hráče

Ve svém tahu můžete provádět:

- Pohyb podle bodů pohybu k dispozici
- pevné akce těžba, obchod, boj využitím žetonů či schopností
- volné akce v lokacích, kde je to možné

Pořadí a opakování akcí je jinak libovolné.

Konec tahu:

- Můžete si nechat 1 zbylý žeton pevné akce do příštího kola.
- Vyložte nové karty setkání, pokud jste splnili nějaké úkoly.

Konec kola

- Není-li konec hry, je opět na řadě začínající hráč.
- Jeho žeton hrdiny na počítadle kol desky průběhu hry / obchodu posuňte na další políčko.

Konec hry

- Počet kol hry je dán příslušným scénářem.
- Po posledním kole následuje závěrečné vyhodnocení.

Průběh boje

Příprava boje

hráč-monstrum **M**
hráč-hrdina **H**

1. Určete M.
2. M otočí kartu monstra a dobere uvedené zdroje.
3. Případně použijte žetony globálních efektů.

První rána

Použijte .

Kola boje

1. Léčení hrdiny

2. Útok monstra

A H, pak M

B Útočný hod monstra, pak Modlitba k Shii a efekty elementálů

C M i H
M, pak H

D Zranění hrdiny

3. Léčení hrdiny

4. Útok hrdiny

A M, pak H

B Útočný hod hrdiny, pak Modlitba k Shii a efekty elementálů

C H , kostka naděje

D Přidělení zásahů monstru

Konec boje

Porážka monstra

- Odměna, trofej, kořist
- za kostku naděje
- Umístění

Smrt hrdiny

- Vraťte kartu monstra navrch balíčku.
- H odevzdá M.
- Přemístěte hrdinu do kostela.

Drahokamy

Ametyst
Rubín
Onyx
Smaragd
Safír
Opál
Démonit
Diamant

Esence

Země
Voda
Vzduch
Oheň

Návštěva kostela

Nestojí akci obchod.

Oživení

Přemístěte hrdinu do kostela.

Byl-li zabit jiným hráčem:	Jinak:
	-2

Pravidla obchodu

Můžete provést následující obchodní transakce v libovolném množství a pořadí:

- Nákup předmětu
- Prodej předmětu
- Léčení
- Nákup Gaaru (jen ve Věžích drakobijců)
- Otočení nové osobní destičky
- Učení
- Odemčení pole na desce hrdiny

Kterýkoli předmět můžete prodat za prodejní cenu.

Všechny drahokamy a esence (2)

jsou neprodejné.

Kupci

Jednou v rámci akce obchod

Alchymisté

Jednou v rámci akce obchod

Věže drakobijců

Jednou v rámci akce obchod

Schopnosti elementálů

Vzduch
Otočte kostku s vyšší hodnotou

Země
Přičtěte k hodu

Voda
Léčení hrdiny

Oheň
Zranění hrdiny

Závěrečné vyhodnocení - Reputace

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

Závěrečné vyhodnocení - hodnota jmění 5 =

1 **Náklady učení a kupní cena vybavení**

4 **Kupní cena předmětů**

2 **Odemčená pole pro osobní destičky**

5 **Odemčená pole pro vybavení**

3 **Drahokamy / Esence = 2**

Drahokamy na destičkách vybavení se počítají.
Esence na destičkách schopností se nepočítají.

6 **Destičky surovin**

Získáváte uvedenou reputaci a zlaté. Není-li uvedena reputace, získáváte zlaté ve vyšší hodnotě.

Přehled symbolů

Reputace: Získáváte či ztrácíte reputaci

Zlaté: Získáváte, kupní/prodejní cena, náklady učení

Léčivý lektvar: Doberte si destičku léčivého lektvaru

Pohyb: Získáváte body pohybu

Teleport: Teleportace dle uvedené hodnoty

Kniha: Vyložení nové osobní destičky

Výměna nabídky v obchodní lokaci

Esence vzduchu: Za monstrum se hází jen 1 kostkou

Síla vzduchu: Otočte kostku s vyšší hodnotou

Chaos: Použití při hraní stříbrných a zlatých karet

Gaar:
- slouží k modifikaci hodů kostkami
- vezměte si, odhoďte nebo použijte žeton Gaaru dle daného efektu

Dwurt:
- slouží k modifikaci hodů kostkami
- vezměte si, odhoďte nebo použijte žeton Dwurtu dle daného efektu

Stříbrná karta:
- použití při ovládání monstra
- doberte si nebo odhoďte stříbrnou kartu dle efektu

Zlatá karta:
- použití při ovládání monstra
- doberte si nebo odhoďte zlatou kartu dle efektu

(Elitní) Monstrum úrovně 1

(Elitní) Monstrum úrovně 2

(Elitní) Monstrum úrovně 3

Důlní vozík: Doberte si 3 destičky surovin, z nich si 1 nechte

Imunita vůči všemu kromě zásahu

Lebka: Hrdina či monstrum je zabité

Čtyřlístek: Modifikace hodu hrdiny dle uvedené hodnoty

Zaječí packa: Modifikace síly útoku monstra dle uvedené hodnoty

Zranění: Pokles zdraví hrdiny o uvedenou hodnotu

Modifikace utrpěného zranění

Zásah: Monstrum utrží uvedený počet zásahů

Modifikace uštědřeného zásahu

Léčení hrdiny: Vyléčení uvedených zranění hrdiny

Vyléčení do maximální hodnoty zdraví

Hojení monstra: Odhození žetonů zásahu z karty monstra

Zdraví hrdiny: Zvýšení maximální hodnoty zdraví hrdiny

Vitalita monstra: Uvádí hodnotu vitality monstra

Vak: Změna počtu vaků

Úspěch

Neúspěch

Lomítko: Vyberte si jednu z uvedených možností

Otazník: Označuje lokaci setkání

Symbol zlodějů (typ setkání)

Krádež: Ukradení jakýchkoli předmětů z vybrané nabídky v uvedené hodnotě

Pevné akce

Akce těžba

Akce obchod

Akce boj

Deska hrdiny

Helma

Kyrys

Chrániče

Boty

Rukavice

Prsten

Amulet

Osobní destičky

Zbraň, štít

Zbraň první rány

Schopnost

Schopnost první rány

Kostky: Hoďte dvěma kostkami pro určení efektu

Vlčí hlava: Efekt závisí na výsledné síle útoku monstra

Přeškrtnutý drak: Destičku nelze použít v boji s draky

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

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

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

Časování

Permanentní efekt

Kdykoliv

Příprava boje

První rána

Útočný hod hrdiny

Před útočným hodem monstra

Před útočným hodem monstra nebo po něm

Po útočném hodu monstra

Před útočným hodem hrdiny

Po útočném hodu hrdiny

Příprava mapy

Fixní dílek

Dílek s lokací setkání

Scenářový dílek

Obecný dílek

Symboly a barvy hrdinů

Áel (bílá)

Dral (modrá)

Keleia (žlutá)

Maeldur (červená)

Skoldur (černá)

Taesiri (fialová)

Počet hráčů

Symbol jednoho hráče

Symbol dvou hráčů

Symbol tří hráčů

Symbol čtyř hráčů

Závěrečné vyhodnocení

Žeton hrdiny

Žeton interakce

Žeton obchodu

Žeton jiného hrdiny: Vyhodnocení poražení hrdiny jako monstrum

Otazník: Vyhodnocení splněných úkolů

Koruna: Vyhodnocení vypsaných odměn