Vlaada Chvátil

Mage Knight™ Desková hra

PRŮVODCE HROU

Takzvaní hrdinové, kteří vyplenili ztracené město Dračí bránu, netušili, že oni sami budou těmi, kdo způsobí konec světa, který znali. Domnívali se, že odkaz na bránu v názvu tohoto města je jen smyšlený, a proto byli velmi překvapeni, když zjistili, že ve skutečnosti objevili pod dávno zapomenutým městem magický průchod. Hrdinové byli příliš naivní. Otevřeli bránu, a byli okamžitě zabiti. Všechny magické kameny, nejkoncentrovanější magická substance, jaká kdy existovala, vybuchly. To způsobilo smrt miliónů lidí a pád mnoha mocných království té doby.

K tomuto Zlomu, jak vešla událost ve známost, došlo před dvaatřiceti lety. Od té doby se mnoha různým frakcím podařilo znovu získat něco ze své někdejší moci. Kdysi obávaná Atlantská říše nyní zápasí o znovusjednocení svého království a čelí přitom drtivým útokům ze strany orčích chánů. Třebaže se kdysi orkové spokojili s občasnými nájezdy na pohraniční oblasti, nyní je zvěsti o nových mocných bytostech, možná že pod kontrolou Atlanťanů, vedly k obavám, že jejich šance na zisk se rychle snižují. Pevnosti padají jedna po druhé za kořist běsnícím hordám chánovy armády, a navíc kolují zvěsti, že Císař, v obavě z možného útoku na nejmocnější města království, posiluje obranu království a žádá o pomoc své staré, nyní mlčící spojence.

V několika zapomenutých hrobkách pod povrchem Říše jsou v závěrečném stádiu líhnutí vejce dračího lidu. Dračí lid, který se vynoří z těchto starodávných inkubátorů, je naprosto novou rasou, nepodobnou čemukoliv dosud známému. Tito dávno ztracení vetřelci si načasovali své probuzení tak, aby se shodovalo s proroctvím, podle kterého se jejich vůdce vynoří v určenou hodinu. Dokud se neobjeví, snaží se dračí lid ničit, dobývat a hromadit moc jen a jen pro sebe.

Země trpí pod nájezdy orků, dračí lid se prodírá ze svých podzemních líhní a na scéně se objevil ještě třetí hráč. Sedláci je nazývají rytíři-mágy (mage knights) – jelikož jsou mistry nejen meče, ale i kouzel. Nikdo neví, kdo je vlastně poslal nebo proč. Někteří je oslavují jako hrdiny a osvoboditele a dychtí vstoupit do jejich armád, neboť věří, že jejich moc přinese zemi skutečnou stabilitu. Většina se jich ale obává a zavírá před nimi brány svých měst, neboť rytíři-mágové jsou podivní a o svých záměrech mlčí. Venkovem, který by celá armáda dobývala měsíce, se hrstka těchto rytířů-mágů prohnala během několika dní. Jediným náznakem toho, co je pohání, je, že míří přímo do hlavního města. Dnes večer dojedou k jeho hradbám...

Jsi rytířem-mágem, vyslaným vpadnout do Atlantské říše na příkaz Rady nicoty. V dávno zapomenuté minulosti jsi vyměnil svou nezávislost za schopnosti, které mohou soupeřit i se schopnostmi bohů. Výměnou od tebe Rada žádá pouze věrnost. Nyní jsi byl povolán, abys provedl svůj úkol, aniž by ses tázal po důvodech. Tvou odměnou za nadále trvající poslušnost bude sláva, moc, nové vědomosti a poklady. Cokoliv získáš během své mise, si můžeš nechat pro sebe, a máš naprosto volnou ruku v tom,jestli budeš se svými druhy rytíři-mágy spolupracovat, nebo se jim postavíš – jen když splníš rozkazy Rady.

Možná, že jednoho dne budeš svého rozhodnutí přidat se k Radě nicoty litovat, ale teď táhneš k siluetě města rýsující se na horizontu.

KAPITOLA I – ÚVOD

*Účelem tohoto **Průvodce** je vysvětlit herní principy co možná nejpřirozenějším způsobem. Pravidla jsou zde uvedena v pořadí, ve kterém se s nimi při hře setkáte, a jsou doplněna příklady a obrázky. Během čtení tohoto **Průvodce** si budete schopni představit průběh hry, nebo chcete-li, můžete hrát zároveň s jeho čtením.*

*Kromě tohoto **Průvodce** máte k dispozici i **Příručku pravidel**. Ta obsahuje všechna pravidla hry, v systematicky uspořádané podobě. Na rozdíl od **Průvodce** v ní nenajdete téměř žádné obrázky ani příklady. Příručka pravidel totiž předpokládá, že už jste si (dříve) přečetli **Průvodce hrou** a chápete všechny herní mechanismy. Jejím hlavním účelem je, aby posloužila jako prostředek k rychlému vyhledání určitých pravidel a k vysvětlení nejasností.*

Obecné herní pojmy jsou v pravidlech uvedeny malým písmenem. Jedná-li se však o konkrétní karty či o hodnotu jednotlivých atributů (body, celková hodnota), používáme pro přehlednost velké počáteční písmeno.

SCÉNÁŘE

Každá partie hry **Mage Knight** se hraje jako jeden ze scénářů, který najdete v **Knize scénářů** na konci **Příručky pravidel**. Nepředstavujte si je ale jako nějaká rigidní schémata či pokyny s pevně daným průběhem událostí – scénáře spíše „nastavují" základní parametry a cíle ve hře. Každá partie je jedinečná, s náhodně sestavenou mapou, s různými kartami, které lze získat, a s rozdílnými nepřáteli, které je třeba porazit. Můžete si vyzkoušet různé scénáře, nebo hrát jen ten, který vám bude nejvíc vyhovovat.

První průzkum

Nehledě na vaše preference by měl být prvním scénářem, který si zahrajete (a také prvním scénářem, který si vyberete, až budete do této hry zasvěcovat nové hráče), scénář **První průzkum**.

Tento scénář si klade za cíl uvést hráče do prostředí této hry co možná nejzábavněji – tedy jejím hraním. Je také kratší, takže vám nezabere příliš mnoho času, i když ho budete hrát pomaleji. Hlavně ale ukazuje herní koncepty i pravidla v nejpřirozenějším pořadí. Pokud se pokusíte vysvětlit najednou všechna pravidla a zahrát si hned plnohodnotný scénář, tak budou noví hráči zahlceni informacemi, a takový scénář pak může trvat několik hodin, dokonce i když ho budou hrát se zkušenými hráči.

***První průzkum** je váš první úkol coby rytíře-mága. Máte rozkaz odcestovat do neznámé části Atlantského království, zmapovat ji a nalézt tamější hlavní město. Prozatím po vás Rada nicoty nic víc nežádá. Všechny poklady, vědomosti nebo slávu, které při tomto dobrodružství získáte, si můžete nechat pro sebe.*

První scénář je navržen pro 2 až 4 hráče, ale pokud chcete, můžete si ho zahrát i sami (tzv. sólo varianta). Viz část „Sólo varianta" v **Knize scénářů** na konci **Příručky pravidel**.

Vaším cílem v tomto scénáři není soutěžit. Váš úkol skončí úspěšně i v případě, kdy kterýkoliv hráč nalezne město. Ovšem nechápejte to jako úsilí o spolupráci. Rytíři-mágové jsou silní individualisté, ctižádostiví a od přírody nedůvěřiví vůči sobě navzájem (což by měl být každý, kdo vládne schopnostmi, jaké mají oni). Každý z nich zkoumá krajinu na vlastní pěst a snaží se získat více slávy a nashromáždit více kořisti než ostatní.

***Poznámka:** V tomto **Průvodci** se budeme (pro jednoduchost) odkazovat na hráče i jeho hrdinu jako na na totožnou osobnost.*

DOPORUČENÝ POSTUP

Nejprve by si měl jeden z vás pročíst tohoto **Průvodce**. Jakmile si přečtete **Průvodce**, můžete (ale nemusíte) si přečíst „Shrnutí pravidel“ (součást **Příručky pravidel**), abyste se ujistili, že všechno správně chápete a dokážete si udělat o hře plnohodnotný obrázek. V tomto **Průvodci** nejsou vysvětleny některé situace, které nenastanou (nebo nastanou jen velmi zřídka) ve vaší první hře.

Ať už si přečtete „Souhrn pravidel“ nebo ne, budete schopni uvést ostatní hráče do hry a zahrát si s nimi scénář **První průzkum**, přičemž jim během hry budete vysvětlovat pravidla. Měli byste postupovat podle tohoto **Průvodce** dle následujících kroků:

- Povězte hráčům krátký příběh a cíl tohoto scénáře.
- Vysvětlete každému hráči, jak se ve hře střídá **Den** a **Noc**, přičemž každé toto období se skládá z mnoha herních tahů, jak je vysvětleno v Kapitole II – Přehled.
- Ukažte a stručně vysvětlete význam herních prvků, jak jsou popsány v Kapitole III – Herní komponenty. Pomozte hráčům s přípravou jejich herních oblastí.
- Podrobně vysvětlete, jak vypadá typické (herní) kolo, jak je popsáno v Kapitole IV – První kolo hry.
- Podrobně vysvětlete průběh herního tahu, jak je vysvětleno v Kapitole V – Tah hráče. V této kapitole jsou vysvětleny všechny základní mechanismy. Použijte startovní balíček karet hráče, abyste je ilustrovali na příkladech, podobných těm v tomto **Průvodci**. Popište dílky mapy i jejich umisťování. Poukažte na cenu za pohyb pro různé druhy terénů a vysvětlete místa viditelná na odkryté části mapy (v souvislosti s kartami popisu míst).
- **A teď se pusťte do hry!** Nemusíte zatím vysvětlovat zbytek pravidel, jednoduše postupujte podle Kapitoly VI – Tak se do toho dejme!
- Když se při hře stane něco neobvyklého, najděte si v tomto **Průvodci** patřičnou část k vysvětlení (Kapitola VII – Odkrytí nových dílků mapy nebo Kapitola VIII – Další důležité události).
- V některém příhodném okamžiku během hry (někdy během druhého kola je to nejlepší) byste měli vysvětlit závěrečné hodnocení (Kapitola IX – Konec hry). Na konci hry se řiďte podle této kapitoly.
- Jakmile skončíte první scénář, jste připraveni pustit se do plné hry, jak je popsáno v Kapitole X – Další hry.

Také vám doporučujeme, abyste nehráli první scénář příliš soutěživě. Jeho hlavním smyslem je naučit všechny hráče základům hry. Může být výhodné vyřešit ty nejkomplikovanější situace (obzvláště boje) společně, přičemž budete hrát s odkrytými kartami, takže se budete moci ujistit, že každý chápe, jak daný herní mechanismus funguje a co je dovoleno.

Boj hráče proti hráči

Rozhodně vám doporučujeme, abyste v prvním scénáři nepoužívali pravidla pro boj hráče proti hráči. Hráči budou mít dost starostí při učení se pravidel hry a vypořádání se s nepřáteli na mapě. Naše zkušenost je taková, že pravidla pro boj hráče proti hráči se většinou v prvním scénáři nepoužívají, takže je ani nemusíte vysvětlovat. Také je mnohem snazší pochopit, jak funguje boj hráče proti hráči, až se seznámíte se všemi herními mechanismy. Necháme to ale na vás. Do pozdějších her byste měli toto pravidlo rozhodně zapojit (pokud tedy nebudete hrát kooperativní scénáře nebo zasvěcovat do hry nové hráče) – skutečný rytíř-mág by si měl vždy hlídat, koho nebo co má za zády!

KAPITOLA II – PŘEHLED

Ve hře ovládá každý hráč jednoho hrdinu, známého jako rytíř-mág. Každý hráč má svou figurku hrdiny, několik různých druhů žetonů a balíček karet, který se skládá ze 16 karet **Základních akcí**. Je tu několik odkrytých dílků mapy, které tvoří startovní oblast – tedy magický portál a okolní prostředí.

Kola a tahy

Hra se dělí na kola. Každé kolo představuje buď **Den**, nebo **Noc**. První kolo scénáře je obvykle Den, po kterém přichází Noc, po ní zase Den atd.

První scénář se hraje jen na 3 kola, tj. Den, Noc a Den. Jeho cíl (tj. nalézt město) byste měli splnit před koncem třetího kola.

Na začátku každého kola si každý hráč zamíchá svůj balíček karet hráče (ty nyní tvoří **dobírací balíček**) a vezme si z něj 5 (vrchních) karet – tento počet se může během hry zvýšit. Poté si hráči vyberou kartu **Taktiky** pro toto kolo. Taktika určuje pořadí hry během kola a může vám poskytnout některé výhody. Poté, v pořadí daném kartami Taktiky, provádí hráči své **tahy**.

Ve svých tazích hráči zahrají některé, nebo i všechny karty, které mají v ruce, aby provedli různé činnosti – např. pohyb po mapě a její prozkoumávání (odkrývání dalších dílků mapy a jejich přidání ke stávajícímu hernímu plánu), vyjednávání s místním obyvatelstvem, boj s nepřáteli či útok na atlantská opevnění. Na konci svého tahu si hráč dobere nové karty ze svého balíčku tak, aby měl v ruce opět celkem 5 karet. Pokud jsou hráči zkušení, pak by měli dopředu promýšlet, jak použít své karty, a plánovat své tahy předem, aby byli připraveni, až přijdou na řadu (ve svém tahu) – hra pak bude probíhat mnohem rychleji.

Když hráči dojdou karty v jeho dobíracím balíčku, může se rozhodnout, že přeskočí svůj tah a místo toho oznámí **konec kola**. Všichni ostatní hráči pak odehrají ještě jeden (svůj) tah a poté kolo končí a začíná další kolo.

Vylepšování hrdinů

Během hry se bude váš hrdina vylepšovat několika způsoby:

- Hráč může nalézt mocné **Artefakty**, naučit se nová **Kouzla** nebo další užitečné **Pokročilé akce** – ty jsou reprezentovány novými kartami hráče, které se přidají do hráčova balíčku karet. Obvykle mohou být tyto karty použity v tom samém kole, v němž byly získány. Rovněž mohou být použity i v následujících kolech, neboť zůstanou v hráčově dobíracím balíčku.
- Na obydlených místech si hráč může verbovat jednotky, jako např. sedláky, vojáky, golemy, nebo dokonce i mágy. Pro mnohé z nich představují rytíři-mágové hrdiny, kteří mohou zachránit jejich zem před nestabilitou a nebezpečím, a tak stačí jen málo, aby se dali přimět ke vstupu do hrdinovy armády a doprovázeli ho na jeho cestě za slávou. Jednotky poskytují hráči další možnosti, především v boji.
- Za různé činy (hlavně za boj s nepřáteli) získává hrdina takzvanou **Slávu**. Kdykoli hrdina nasbírá dostatečné množství bodů Slávy, postoupí na další úroveň. Pokud se tak stane, může se naučit nové užitečné dovednosti a Pokročilé akce, zlepší se jeho vlastnosti a může velet více jednotkám.

Konec hry

První scénář končí, jakmile některý hráč odkryje dílek mapy se symbolem města a jakmile každý hráč odehraje ještě jeden tah (včetně hráče, který odkryl dílek mapy s městem).

Další body Slávy se udílí na konci hry za různé dosažené úspěchy. Poté je ten hráč, který získal nejvíce bodů Slávy, prohlášen vítězem.

KAPITOLA III – HERNÍ KOMPONENTY

V této kapitole jsou popsány všechny herní komponenty i příprava hry pro první scénář. Velký obrázek na straně 3 ukazuje, jak by mělo vypadat rozložení herních komponentů na stole při vaší první hře (viz „Doporučená podoba herní oblasti“). V části „Hráči“ je uveden další obrázek, který ukazuje, jak má vypadat herní oblast každého hráče.

DÍLKY MAPY

Dílky mapy představují území, která hrdinové prozkoumávají. Každý dílek mapy se skládá ze sedmi šestihranných políček.

Před začátkem hry rozdělte dílky mapy podle barvy jejich rubové strany.

Počáteční dílek mapy (oboustranný)

Počáteční dílek mapy je oboustranný. Na každé jeho straně najdete magický portál a pás pobřeží – pobřeží je na každé straně tohoto dílku jiné a určuje tvar mapy pro danou hru. Na políčka moře nemůže vstoupit žádný hrdina. V našem prvním scénáři použijeme stranu označenou v dolním rohu dílku písmenem **A**.

Dílky venkova – zelená rubová strana

Máte k dispozici 11 dílků mapy představujících méně rozvinuté venkovské oblasti. V prvním scénáři nebudou tyto dílky odkrývány náhodně. Setřiďte je podle čísel uvedených v dolním rohu a vytvořte z nich sloupec, přičemž dílky budou umístěny lícem dolů a dílek s číslem 1 bude na vrchu tohoto sloupce.

- Pokud hrajete ve 2 hráčích, odeberte poslední 3 dílky mapy zespod tohoto sloupce a vraťte je do krabice.
- Pokud hrajete ve 3 hráčích, odeberte poslední 2 dílky mapy zespod tohoto sloupce a vraťte je do krabice.
- Pokud hrajete ve 4 hráčích, neodebírejte žádné dílky mapy.

Hlavní dílky – hnědá rubová strana

Osm těchto dílků mapy představuje ty nejrozvinutější oblasti království, s velkými městy a obtížnějšími výzvami. Čtyři tyto dílky obsahují ve svém středu město. Na zbývajících dílcích žádná města nejsou, přesto má ale všech osm těchto dílků stejnou rubovou stranu.

Pro přípravu tohoto úvodního scénáře rozdělte všechny hlavní dílky na dílky s městem a dílky bez města a obě hromádky zamíchejte. Poté náhodně vyberte 1 dílek s městem a 2 dílky bez města a tyto tři dílky ještě jednou zamíchejte. Poté umístěte dílky venkova (zelený rub) na vršek těchto 3 dílků. Nyní tedy budete mít jen jeden sloupec dílků mapy a město, které hledáte, se bude nacházet někde mezi třemi spodními dílky tohoto sloupce.

DOPORUČENÁ PODOBA HERNÍ OBLASTI

Startovní pozice

Odkryjte první dva dílky mapy (1 a 2) a přidejte je k počátečnímu dílku mapy (na straně označené A) podle obrázku níže.

Poznámka: Dílky mapy mají v šesti rozích uvedené symboly. Pokud je dílek umístěn (do existující mapy) správně, pak se jeho symboly spojí se symboly na sousedních dílcích (ke kterým se přiloží), takže poté vytvoří úplné kolečko nebo hvězdu.

Všechny dílky mapy by měly být orientovány tak, aby jejich čísla měla stejný směr jako písmeno A na počátečním dílku mapy.

Tyto tři dílky mapy vytváří startovní oblast mapy – magický portál, několik vesnic, doly atd. Během hry budou hráči postupně odkrývat další části mapy a přidávat k ní další dílky.

Všimněte si, že na počátečním dílku mapy se nachází linie pobřeží. Představte si ji jako pobřeží táhnoucí se do nekonečna po obou stranách území, vytvářející tak hranici mapy. Za tuto pobřežní linii už nemůže být položen žádný dílek mapy. Takže během hry dostane mapa následující tvar – viz obrázek níže.

Vezměte také v potaz, že mapa se během hry bude zvětšovat a rozšiřovat, takže její první dílky umístěte tak, abyste měli na stole dostatek prostoru ve směrech, kterými se bude mapa rozšiřovat.

ŽETONY NEPŘÁTEL A ŽETONY RUIN

Na mapě najdete žetony představující různé věci: kulaté žetony symbolizující nepřátele a příšery a šestihranné žetony představující starodávné ruiny. Na začátku hry setřiďte tyto žetony (dle jejich rubové strany) do sedmi sloupců a každý sloupec zamíchejte.

První drancující nepřátelé

Ve startovní oblasti mapy můžete vidět dva symboly orčího chána. Vezměte dva vrchní žetony ze sloupce s tímto symbolem (na rubové straně) a umístěte je lícem nahoru na takto označená políčka na mapě.

Nepřátelé drancující krajinu – orkové a dračí lid:

Nestvůry žijící v podzemí a na jiných temných místech:

Jednotky sídlící v pevnostech, magických věžích a městech:

Žetony představující to, co se skrývá v ruinách:

KARTY HRÁČE

Výraz **karty hráče** se vztahuje na různé typy karet, které se mohou během hry stát součástí balíčku karet hráčů. Všechny karty hráče mají stejnou rubovou stranu, takže se nedají od sebe rozeznat, jakmile jsou zamíchány dohromady.

Na začátku hry jsou různé typy karet hráče umístěny v různých balíčcích (ve společné herní oblasti), takže musí být už na počátku hry roztříděny podle své lícové strany. Důrazně hráčům doporučujeme, aby balíčky těchto karet rozmístili přesně tak, jak je uvedeno na straně 3 na obrázku „Doporučená podoba herní oblasti." Jakmile si na takovéto rozmístění komponent zvyknete, nebudete mít problém najít jakékoliv balíčky karet, dokonce i když budou mít stejnou rubovou stranu.

Rozeznáváme následující typy karet hráče:

Karty Základních akcí

Každý hrdina má svůj vlastní startovní balíček karet, jenž obsahuje 16 karet **Základních akcí**. Jsou v pravém horním rohu označeny symbolem štítu (erbu) daného hrdiny.

Sada karet Základních akcí je u každého hrdiny stejná, až na jednu kartu, která byla nahrazena jedinečnou kartou pro každého hrdinu. Obrázek na dané (jedinečné) kartě představuje dotyčného hrdinu, do jehož balíčku tato karta patří. Každopádně i tato karta se považuje za kartu Základní akce.

Karty Pokročilých akcí

Existuje 28 karet **Pokročilých akcí**. Jsou silnější než karty Základních akcí. V průběhu hry můžete tyto karty Pokročilých akcí získat a přidat si je do svého balíčku karet. Karty Pokročilých akcí lze odlišit od karet Základních akcí pomocí zlatého rámečku kolem jejich textu a absence jakékoliv ikony v jejich pravém horním rohu.

Všimněte si, že některé karty Pokročilých akcí se v prvním scénáři nepoužijí. Měli byste v něm použít pouze karty s čísly 1 až 16. Karty Pokročilých akcí s čísly 17 až 28 z balíčku odeberte a vraťte je zpět do krabice. Poté zamíchejte karty, které ve hře použijete, a vytvořený balíček položte jeho rubovou stranou nahoru. V dalších scénářích již budete používat všechny karty Pokročilých akcí.

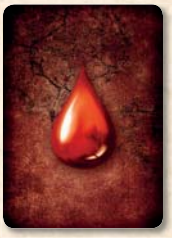
Karty Kouzel

Karty **Kouzel** představují mocná kouzla, která se hráč může během hry naučit. Tyto karty mají fialový rámeček a jsou rozděleny na horní a dolní část, každou jinak pojmenovanou. V dolní části karty je uvedena nejsilnější varianta daného Kouzla, kterou ale můžete seslat pouze během kol **Noci**.

Karty Artefaktů

Artefakty představují nejmocnější předměty, které mohou hráči ve scénáři získat. Karty mají zlatý rámeček, oblast s textem a také dva rozdílné efekty. Efekt popsaný v tmavší části textové oblasti představuje velmi silnou jednorázovou schopnost, která tento Artefakt po jeho použití zničí.

Karty Zranění



Karty **Zranění** se používají k označení zraněných jednotek a také se mohou dostat hráčovi do ruky, pokud je jeho hrdina zraněn. Karty Zranění se započítávají do hráčova limitu karet v ruce, takže pokud obdržíte příliš mnoho karet Zranění, už nemusíte mít v ruce místo na další karty, a budete mít ve svém tahu jen velmi omezené možnosti. Všechny karty Zranění mají stejnou, tmavě červenou lícovou stranu, takže je můžete umístit v balíčku na stůl jejich lícovou stranou nahoru.

Poznámka k názvosloví:
Kdykoliv se nějaký text odvolává na kartu **Akce**, pak se tím myslí jak karta Základní, tak i Pokročilé akce.

Kdykoliv se nějaký text odvolává na **libovolnou kartu** či obecně na nějakou kartu, pak se tím myslí karta Akce, Kouzla nebo Artefaktu, ale nikdy ne karta Zranění, pokud to není explicitně uvedeno. Takže výraz „odlož kartu" znamená odložit jakoukoliv kartu hráče kromě karty Zranění.

DALŠÍ KARTY

Další typy karet snadno rozeznáte podle jejich rubové strany:

Karty základních a elitních jednotek

Existují dva balíčky karet jednotek, **základní jednotky** (se stříbrným rubem) a **elitní jednotky** (se zlatým rubem). V prvním scénáři budete potřebovat pouze základní jednotky (tj. karty jednotek se stříbrným rubem). Zamíchejte tedy tento balíček karet a umístěte ho lícem dolů na určené místo (viz „Doporučená podoba herní oblasti", strana 3). Balíček karet elitních jednotek nechte v krabici.

Abyste vytvořili tzv. nabídku jednotek, odkryjte tolik karet základních jednotek, kolik bude hrát hráčů, a přičtěte k tomuto číslu 2. Např. při hře 4 hráčů odkryjte 6 karet základních jednotek, jak je vidět na straně 3 na obrázku „Doporučená podoba herní oblasti".

Poznámka: Ve vaší první hře by měla být v nabídce jednotek alespoň jedna jednotka s ikonou vesnice nacházející se v levé části karty. Pokud tomu tak není, zamíchejte vyložené karty jednotek zpět do balíčku a proveďte další odkrytí karet, dokud výše uvedená podmínka nebude splněna.

Karty Taktiky

Existují dva balíčky karet **Taktiky**: **denní** a **noční**. Roztřiďte je podle jejich rubové strany. Karty noční Taktiky umístěte do balíčku (otočeného lícem dolů), který umístíte vedle desky Dne a Noci. Karty denní Taktiky umístěte doprostřed stolu. Tyto karty nemusíte míchat.

Popisné karty míst

Existuje sedm oboustranných karet popisujících místa. Obsahují obrázek daného místa a krátký soupis všech pravidel, která se k danému místu vztahují.

Jakmile je nový typ místa poprvé odkryt, najděte jeho odpovídající popisnou kartu a přečtěte si, o jaký typ místa se jedná a jaké možnosti hráčům nabízí. Karta popisující dané místo zůstane na stole, takže pokaždé, když bude nějaký hráč uvažovat o návštěvě tohoto typu místa, bude karta jeho popisu snadno dostupná jako stručný zdroj informací.

Na začátku hry najděte karty pro ta místa, která se nachází v počáteční oblasti mapy: **vesnice**, **kouzelná mýtina/krystalové doly** (na téže kartě) a **drancující orkové**. Tyto karty vám pomohou při vysvětlení chování těchto míst.

Karty měst

Existují čtyři karty měst, jedna pro každé město. Ve vaší první hře je nebudete potřebovat – vraťte je proto do krabice.

Karta Vyhodnocení úspěchů

Tato karta shrnuje pravidla pro vyhodnocení dosažených úspěchů na konci hry. Nyní ji nemusíte ukazovat hráčům. Lépe se vysvětluje až poté, co jste odehráli alespoň jedno herní kolo.

HRÁČI

Ve hře najdete čtyři hrdiny. Každý z nich má vlastní erb (rodový znak) zachycený na štítu. Všechny herní komponenty dotyčného hrdiny jsou označeny tímto symbolem.

Ve vaší první hře si každý hráč může vybrat hrdinu podle své libosti, anebo můžete hrdiny rozdělit mezi hráče náhodně. Daný hráč si pak vezme všechny herní komponenty patřící danému hrdinovi.

Doporučujeme uložit si všechny herní komponenty každého hrdiny (včetně jeho balíčku karet Základních akcí) do samostatného sáčku. Pokud budete hrát v méně než 4 hráčích, vraťte nepoužité komponenty zpátky do krabice.

Karta hrdiny

Tato karta s portrétem daného hrdiny leží po celou dobu hry přímo před hráčem a pomáhá tak určit, který hráč ovládá kterého hrdinu. Tato karta také slouží jako **Inventář** daného hráče. Během hry si na ni hráč ukládá své žetony úrovně a žetony many (krystaly), které získá. Viz část „Mana" pro bližší podrobnosti.

Figurka hrdiny

Figurka představuje daného hrdinu ve hře. Na začátku hry se tato figurka nachází na stole před hráčem, neboť jeho hrdina ještě nevstoupil na mapu. Ve svém prvním tahu umístí hráč svého hrdinu na políčko s magickým portálem a může začít prozkoumávat mapu.

Žeton pořadí

Každý hrdina má jeden tento žeton. Tyto žetony určují pořadí, ve kterém hráči provádí své tahy během kola. Nyní je zamíchejte a náhodně seřaďte do sloupce nalevo od desky Dne a Noci, jak je vidět na obrázku „Doporučená podoba herní oblasti" na straně 3.

Žetony úrovně

Každý hrdina má šest osmihranných žetonů úrovně označených na rubové straně jeho symbolem (erbem). Pět těchto žetonů má ve své dolní části uvedenu dvojici čísel: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10. Setřiďte je podle těchto čísel do sloupce lícem nahoru tak, že žeton označený 9-10 bude naspodu a žeton označený 1-2 bude (viditelný) na vrchu sloupce. Umístěte sloupec těchto žetonů na označené místo na kartě vašeho hrdiny. Šestý žeton úrovně má svou lícovou stranu prázdnou. Tento žeton umístěte do oblasti svých jednotek jeho stranou s erbem hrdiny nahoru. To bude váš první **žeton velení**.

Žeton úrovně se symbolem erbu hrdiny se nazývá žeton velení a představuje váš limit velení. Na začátku hry máte jen jeden žeton velení, takže můžete ovládat jen jednu jednotku. Vrchní žeton vašeho sloupce žetonů úrovně ukazuje charakteristiky vašeho hrdiny – tedy **Zbroj 2** a limit karet v ruce 5. Toto jsou hodnoty pro první a druhou úroveň, jak je určeno čísly 1-2 v dolní části tohoto žetonu.

Když hráč získá dostatek Slávy k postupu na třetí úroveň, odebere vrchní žeton ze sloupce žetonů úrovně a položí ho vedle svého prvního žetonu velení. Jeho limit velení se zvýší na 2 (má teď dva žetony velení, takže může velet až dvěma jednotkám) a zároveň se změní i charakteristiky jeho hrdiny (odkryl žeton úrovně označený 3-4, který uvádí zvýšenou hodnotu Zbroje).

Žetony štítu

Všechny **žetony štítu** umístěte do jednoho sloupce. Během hry se dva tyto žetony použijí jako značky ukazující vaši pozici na počítadlech Slávy a Pověsti. Zbývající žetony se použijí k označení vašich úspěchů na mapě – k označení opevněných míst, která jste dobyli, dobrodružství, která jste dokončili, a v pozdějších scénářích i vaši spoluúčast při dobývání měst.

Žetony dovedností

Každý hrdina má svou vlastní sadu deseti **žetonů dovedností**. Představují přirozené zaměření, kterým se talent daného hrdiny může rozvinout. Před začátkem hry tyto žetony zamíchejte a umístěte do sloupce lícem dolů.

Karta popisující dovednosti

Tato karta popisuje na obou svých stranách dovednosti dotyčného hrdiny a zároveň u každé dovednosti uvádí i obrázek příslušného žetonu dané dovednosti. Také obsahuje popis, jak tyto dovednosti použít. Tuto kartu mějte někde blízko po ruce. Budete ji potřebovat pokaždé, když postoupíte na sudou úroveň, kdy získáváte novou dovednost. Poprvé ji použijete při postupu na druhou úroveň, kdy získáte svou první dovednost.

Balíček karet hráče

Jak bylo popsáno v části „Karty hráče", každý hráč má svůj vlastní balíček obsahující 16 karet. Zamíchejte je a umístěte do balíčku otočeného lícem dolů – tak dostanete svůj dobírací balíček.

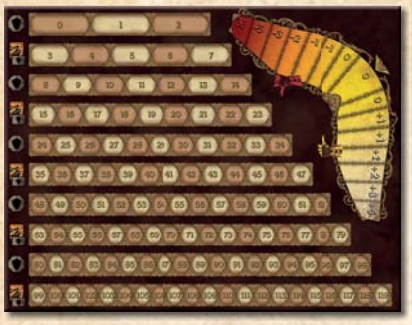
Pak si z tohoto balíčku vezměte 5 vrchních karet. To budou vaše počáteční karty (v ruce). Všimněte si, že počet karet, které můžete mít v ruce, je jednou z charakteristik vašeho hrdiny, jež je zachycena na vašem vrchním žetonu úrovně. Jakmile postoupíte na 5. úroveň, váš limit karet v ruce se zvýší na 6.

Doporučená podoba oblasti hráče

Následující obrázek ukazuje, jak by měla vypadat oblast hráče před začátkem hry.

Poznámka: *Dobírací balíček (balíček karet hráče) se nachází vlevo, lícem dolů. Prostor pro odložené karty (odkládací balíček) je napravo, aby se zabránilo smíchání těchto dvou balíčků. Mezi nimi se nachází oblast pro karty jednotek, tedy prostor pro naverbované jednotky (počet pozic pro jednotky je dán počtem žetonů velení, které máte). Herní oblast je místem, kam hráč během svého tahu hraje své karty a efekty. Sloupec žetonů dovedností na levé straně obsahuje ty žetony dovedností, které ještě nejsou ve hře. Jakmile je hráč získá, umístí je napravo.*

DESKA SLÁVY A POVĚSTI



Počítadlo Slávy

Větší počítadlo zobrazuje aktuální hodnotu hráčovy **Slávy**. Každý řádek představuje jednu úroveň Slávy.

Na začátku hry nemají hráči žádnou Slávu (tedy mají hodnotu Slávy rovnou 0), a proto umístí jeden ze svých žetonů štítu na políčko s číslem 0 na počítadle Slávy. Nachází se na prvním řádku, takže jsou na první úrovni Slávy.

Kdykoliv během hry hráč získá Slávu, posune svůj žeton štítu na tomto počítadle o patřičný počet políček dopředu. Pokud se tento žeton posune na další řádek, tak se zvýší hráčova úroveň Slávy. Pro postup na druhou úroveň Slávy potřebuje hráč získat alespoň 3 body Slávy. Pro postup na třetí úroveň Slávy potřebuje hráč získat celkem 8 bodů Slávy atd.

Na začátku každého řádku se buď nachází symbol žetonu dovednosti, nebo symbol žetonu úrovně. Když hráč postoupí na řádek označený symbolem žetonu dovednosti, tak je odměněn jedním žetonem dovednosti a jednou kartou Pokročilé akce (další vysvětlení bude uvedeno později). Pokud hráč postoupí na řádek označený symbolem žetonu úrovně, pak hráč otočí svůj vrchní (osmihranný) žeton úrovně na druhou stranu a promění jej v další žeton velení, čímž si zvýší limit velení a také své charakteristiky (viz „Hráči – Žetony úrovně" na straně 5).

Řádky se symboly žetonu dovednosti a žetonu velení se střídají, takže na každé sudé úrovni Slávy hráč získá novou dovednost a novou kartu Pokročilé akce, zatímco na každé liché úrovni Slávy se mu zvýší limit velení a hrdinovy charakteristiky.

Počítadlo Pověsti

Menší počítadlo v pravém horním rohu této desky je počítadlem **Pověsti**. Zatímco vaše Sláva roste po celou dobu hry, vaše Pověst může jak růst, tak i upadat – záleží na tom, zda budete získávat Pověst prostřednictvím ušlechtilých činů, nebo ji ztrácet dobýváním a pleněním.

Na začátku hry umístí všichni hráči jeden ze svých žetonů štítu na prostřední políčko na počítadle Pověsti – místní obyvatelé na ně zatím nemají žádný názor. Po vykonání ušlechtilých činů (jako např. pobití orčích nájezdníků nebo dračího lidu, kteří sužují zemi) postupuje hráčův žeton do světlejší oblasti tohoto počítadla. Po násilném chování postupuje hráčův žeton do červené oblasti tohoto počítadla.

Vaše Pověst má dopad na váš Vliv, který uplatníte při jednání s místními obyvateli (viz „Vyjednávání ve vesnici" na straně 9).

DESKA DNE A NOCI

Oboustranná **deska Dne a Noci** ukazuje, zda je momentálně Den, nebo Noc. V prvním scénáři se začíná Dnem, a tato deska je proto otočená svou stranou Den nahoru a zůstane takto otočená po celé první kolo. Poté, až první kolo skončí, se deska otočí stranou Noc nahoru.

V levé části této desky jsou velkými čísly uvedeny ceny Pohybu pro všechny typy terénů. Menší modrá čísla u symbolu lesa a pouště vyjadřují, že tyto typy terénu mají odlišnou cenu Pohybu během Noci. Číslo v levém dolním rohu ukazuje, že cena Pohybu na políčko města je vždy 2, ale to v tomto prvním scénáři nebudete potřebovat.

Prázdná oblast v pravé části této desky se nazývá **Pramen**. Budeme o ní hovořit později při vysvětlování many.

MANA (MAGICKÁ ENERGIE)

Mana základních barev

Ve hře existuje mana čtyř základních barev, přičemž každá barva se vztahuje k jednomu elementu.

- **Červená** je energií ohně, její doménou jsou plameny, zkáza a vztek.
- **Modrá** je energií vody, její doménou je mráz, magie a krystaly.
- **Zelená** je energií země, její doménou je příroda, ochrana a uzdravování.
- **Bílá** je energií větru, její doménou je duch, rychlost a mysl.

Mana základních barev může existovat buď v čisté, nestabilní podobě, nebo může být zkrystalizována do stabilní podoby a uchovávána v podobě krystalů.

Speciální barvy many

Dále existují dvě speciální barvy many. Taková mana existuje pouze v čisté, nestabilní podobě, a proto nemůže být nikdy zkrystalizována, a následně uchována.

- **Zlatá** je energií slunce. Lze ji používat pouze během Dne, ale dá se použít jako mana libovolné základní barvy (takže na ni lze nahlížet jako na takového manového „žolíka").
- **Černá** je energií temnoty. Lze ji používat pouze v Noci a sama o sobě nemá žádnou sílu. Místo toho zesiluje sílu many základních barev, a tak dovoluje seslat ta nejmocnější kouzla.

Zlatá mana tedy usnadňuje sesílání Kouzel během Dne, zatímco černá mana dovoluje sesílání těch nejmocnějších Kouzel během Noci.

Žetony many a krystaly

Vezměte všechny žetony many a vytvořte z nich na dostupném místě na stole společný bank. Ke každé ze čtyř základních barev (tj. červené, modré, zelené a bílé) existuje 12 žetonů many a dále 3 žetony many ke každé speciální barvě (tj. ke zlaté a černé).

Žetony many představují čistou manu, pokud nejsou umístěny v hráčově Inventáři, kde pak místo toho představují krystaly (many).

Kdykoliv nějaká karta či efekt hráči říká, že získal žeton many, pak se tento žeton umístí před hráče do jeho herní oblasti. Tento žeton pak může být kdykoliv během tohoto tahu použit, ale pokud ho hráč během svého tahu nestihne využít, pak tato mana na konci jeho tahu zmizí.

Kdykoliv nějaká karta či efekt hráči říká, že získal krystal many, pak se žeton many vezme z banku many a umístí se na kartu hráčova hrdiny do oblasti Inventáře. Krystaly v hráčově Inventáři mohou být kdykoliv během jeho tahu proměněny na manu odpovídající barvy – hráč odebere ze svého Inventáře jeden žeton a poté ho může použít jako manu patřičné barvy. Hráč nemůže proměnit žetony many na krystaly, pokud mu to karta či efekt přímo nedovolí.

Poznámka: *To je důvod, proč existuje jen několik zlatých a černých žetonů many. Zatímco žetony many základních barev mohou být uloženy v hráčově Inventáři po dobu několika tahů, či dokonce několika kol, zlatá a černá mana existuje pouze během aktuálního tahu hráče. Na konci tahu ji pak hráč vrací do banku many, aby tak byla dostupná pro další hráče.*

3 krystaly od jedné barvy: Při vysoké koncentraci se krystaly stávají nestabilními, takže hráč nesmí mít nikdy ve svém Inventáři více než tři krystaly téže barvy. Pokud tedy máte získat krystal takové barvy, jejíž tři krystaly už ve svém Inventáři máte, pak místo toho získáte žeton many (dané barvy) do své herní oblasti. Tudíž váš Inventář nemůže nikdy obsahovat více než 12 krystalů celkem – nejvýše 3 krystaly od každé základní barvy.

Kostky many

Hra obsahuje sedm kostek many. Každá kostka má šest stěn, kde každá stěna obsahuje jednu ze šesti barev many. Hrajte vždy s tolika kostkami, kolik hráčů se účastní hry, plus 2 (tedy při hře 4 hráčů použijete 6 kostek atd.). Hoďte jimi a poté je umístěte do volné (pravé) oblasti desky Dne a Noci. Tato oblast se spolu s kostkami nazývá **Pramen**.

Na začátku každého kola budete přehazovat kostky v Prameni. Alespoň polovina z nich by po hodu měla ukazovat manu některé ze základních barev (červené, modré, zelené nebo bílé). Pokud tomu tak není, tak házejte opakovaně kostkami se zlatou a černou manou (všemi zároveň), dokud tato podmínka nebude splněna.

Jakékoliv nepoužité kostky many položte vedle banku many. Použijí se v případě, že vám některá karta řekne, abyste hodili kostkou.

Kostky v Prameni představují společný zdroj many, všudypřítomný ve světě a dostupný všem hrdinům. Každý tah může hráč použít jednu kostku many z Pramene jako manu odpovídající barvy. Pokud tak učiní, tak na konci svého tahu tuto kostku přehodí a vrátí ji zpět do Pramene, aby byla dostupná dalším hráčům. Pokud karta či efekt neříkají jinak, tak hráči nemohou během svého tahu použít z Pramene více než jednu manu.

Takže barva many v Prameni se během kola mění. Černou manu nelze použít během Dne. Pokud je hozeno kostkou, padne černá mana a tato kostka by měla být vrácena do Pramene, pak už tuto kostku nemůže nikdo po zbytek kola použít a už se znovu touto kostkou nehází. Tento stav se označuje jako vyčerpaná kostka many. Aby to bylo jasné, umístěte takovou kostku do tmavší oblasti Pramene.

Všimněte si, že na začátku kola se mohou v oblasti Pramene nacházet některé vyčerpané kostky s černou manou. Kdykoliv některému hráči padne na kostce černá mana, pak je tato kostka také vyčerpána. Jak se Den blíží ke konci, může se stát, že už bude v Prameni k dispozici jen velmi málo many, nebo dokonce žádná (Noc se blíží).

Když skončí kolo Dne, začne Noc – všemi kostkami se hází znovu, a vytvoří se tak pro toto kolo úplně nový Pramen. Jelikož bude Noc, nelze používat zlatou manu, a proto se kostky se zlatou manou umisťují stranou jako vyčerpané.

KAPITOLA IV – PRVNÍ KOLO HRY

Příprava kola

Během přípravy hry jste již hru připravili, takže v prvním kole hry už nemusíte dělat nic.

Výběr Taktiky

Karty denní Taktiky jsou otočeny lícem nahoru. V této fázi si každý hráč vybere jednu z těchto karet (teď to ale nedělejte – vrátíme se k Taktikám, až si vysvětlíme ještě další pravidla). Prozatím je důležité, že tyto Taktiky určují pořadí hry v tomto kole.

Každá karta Taktiky má na sobě uvedeno velké číslo, které udává hráčovo pořadí v rámci kola – nejnižší číslo začíná jako první.

Poté, co si každý hráč vybral kartu Taktiky, se uspořádají žetony **pořadí v rámci kola** vedle desky Dne a Noci tak, že žeton hráče, jenž má kartu Taktiky s nejnižším číslem, bude na nejvyšší pozici, zatímco žeton hráče, který má kartu Taktiky s nejvyšším číslem, bude na nejnižší pozici.

Provádění tahů

Jakmile je určeno pořadí hráčů v rámci kola, začnou hráči postupně provádět své tahy, počínaje hráčem, jehož žeton je na nejvyšší pozici. Hráči budou provádět své tahy tak dlouho, dokud někdo kolo neukončí.

Během svého tahu může hráč zahrát karty z ruky a provést jejich efekty. Pokud si naverboval nějaké jednotky, může je aktivovat, aby použil některý z jejich efektů. Později, až získá nějaké dovednosti, může některé z nich použít, pokud budou dostupné.

Karty Akcí mohou být posíleny zaplacením many uvedené barvy. Během každého tahu může hráč použít jednu kostku many z Pramene jako manu příslušné barvy. Také může přeměnit své krystaly (uložené v Inventáři) na manu, nebo získat manu jako výsledek efektu jiných karet.

Podrobnosti ohledně průběhu tahu budou popsány později.

Když hráč dokončí svůj tah, tak první věcí, kterou by měl udělat, je vrácení všech kostek many, které použil, zpět do Pramene. Před navrácením tyto kostky nejprve přehodí a teprve poté je vrátí zpátky do Pramene s jejich novými hodnotami (tj. novou barvou). Kterákoliv kostka, na které by padla černá mana, se umístí do tmavší oblasti Pramene vpravo nahoře – tato kostka many je vyčerpaná.

V TOMTO OKAMŽIKU UŽ MŮŽE ZAČÍT SVŮJ TAH DALŠÍ HRÁČ. Řekněte dalšímu hráči, ať začne tah, zatímco stávající hráč svůj tah dokončuje.

Při dokončení svého tahu provádí hráč následující:

- Odloží všechny karty, které zahrál, do odkládacího balíčku lícem nahoru.
- Vrátí všechny použité i nepoužité žetony many do banku many. Nechá si pouze krystaly ve svém Inventáři.
- Dobere si karty ze svého dobíracího balíčku do výše svého limitu karet v ruce. Tento limit je na začátku hry 5 (jak je uvedeno na žetonu úrovně), ale toto číslo se může zvýšit, jak hráč získává během hry stále více Slávy, a může být za jistých okolností i dočasně zvýšeno.
- Před dobíráním nových karet může hráč odložit z ruky libovolný počet karet, které ale nejsou kartami Zranění. Zranění nemohou být nikdy odložena, pokud to některé pravidlo či karta přímo nedovolí.

Další hráč

Další hráč začne provádět svůj tah naprosto stejným způsobem. Jakmile ho skončí a přehodí použité kostky many, dá vědět dalšímu hráči, že může začít hrát, zatímco on dokončí svůj tah a dobere si karty. Jakmile všichni hráči provedli tímto způsobem svůj tah, přichází znovu na řadu první hráč atd.

Konec kola

Pokud už hráč nemá na začátku svého tahu ve svém dobíracím balíčku žádné karty, pak může buď hrát s těmi kartami, které ještě v ruce má, nebo může oznámit konec kola. Pokud to udělá, pak jeho tah okamžitě končí. Každý další hráč pak odehraje ještě jeden tah, a poté toto kolo končí.

Pokud hráč nemá na začátku svého tahu žádné karty ve svém dobíracím balíčku, a navíc nemá žádné karty v ruce, pak musí oznámit konec kola (pokud ho tedy jiný hráč už dříve neoznámil – v takovémto případě pouze přeskočí svůj tah).

KAPITOLA V – TAH HRÁČE

Během svého tahu můžete buď zahrát normální tah, nebo si můžete odpočinout. Během prvních tahů hry nejspíš nebudete odpočinek potřebovat, takže začneme s normálním tahem.

Při svém prvním tahu umístěte figurku svého hrdiny na mapu na políčko magického portálu. Odtud se může vaše figurka začít pohybovat po mapě a provádět nejrůznější akce.

Normální tah

Každý normální tah má dvě části. Nejprve můžete pohnout svou figurkou na mapě o jedno nebo i o více políček. Pak, v závislosti na tom, kde jste skončili svůj pohyb, můžete provést vždy pouze jednu akci (ve většině případů buď bojovat, nebo vyjednávat s místními obyvateli), nebo také nedělat vůbec nic. Ve svém tahu tedy můžete:

- Přesunout se na jiné políčko a tam bojovat či vyjednávat.
- Zůstat tam, kde jste, a tam bojovat či vyjednávat.
- Přesunout se na jiné políčko a tam nic nedělat.
- Nedělat vůbec nic.

Nemůžete ale například provést toto:

- Přesunout se na jiné políčko, tam bojovat či vyjednávat a poté se pohnout ještě jednou.
- Bojovat či vyjednávat na daném políčku a pak se přesunout na jiné políčko.
- Během jednoho tahu bojovat i vyjednávat.

KARTY AKCÍ

Všechny karty Akcí mají podobný vzhled. Na každé kartě najdete:

- Typ karty (v levém horním rohu).
- Jméno karty.
- Symbol hrdiny (pravý horní roh), ze kterého zjistíte, kterému hrdinovi tato karta patří.
- Obrázek.
- Základní efekt (text uvedený přímo pod obrázkem).
- Silnější efekt (text uvedený pod textem základního efektu).
- Cenu potřebnou pro získání silnějšího efektu. (Barevný drahokam, nacházející se mezi textem základního a silnějšího efektu. Všimněte si, že celá karta má stejný barevný odstín jako onen drahokam, a kdykoliv se karta či efekt odvolává na „barvu karty Akce", pak se má na mysli právě tato barva.)

Typy karet

Symbol nacházející se v levém horním rohu karty určuje, kdy smí být tato karta zahrána.

Během **pohybu** smíte zahrát karty označené ikonou pohybu, při **vyjednávání** s obyvateli smíte zahrát karty označené ikonou Vlivu a při **boji** smíte zahrát karty označené ikonou boje.

Během **libovolné fáze** můžete zahrát speciální karty s ikonou. Ty obvykle podporují jiné akce nebo mají své vlastní jedinečné efekty. Také karty Léčení s ikonou můžete **zahrát kdykoliv, s výjimkou boje**.

Zahrání karty

Když chcete zahrát nějakou kartu, tak ji nejdřív ukážete a pak ji položíte lícem nahoru do své herní oblasti. Až to uděláte, můžete si vybrat, zda budete chtít použít buď její základní efekt, nebo její silnější efekt. Pokud budete chtít použít silnější efekt, budete muset zaplatit jednu manu odpovídající barvy (která je uvedena na kartě). Můžete použít kostku many odpovídající barvy z Pramene (nezapomeňte, že během každého tahu můžete použít pouze jednu kostku z Pramene), nebo krystal či žeton many příslušné barvy. Také můžete použít kostku se zlatou manou nebo žeton zlaté many během kol Dne, neboť zlatou manu lze použít místo many libovolné základní barvy.

Pokud tedy zaplatíte manu při zahrání karty, pak se uplatní její silnější efekt (místo základního efektu, který pak ignorujete). Pokud manu nezaplatíte, pak se uplatní základní efekt.

Sčítání (efektů) karet

Většina karet obsahuje jednoduché efekty, jako např. **Pohyb X** (tedy poskytuje X bodů Pohybu), **Vliv X** (tedy poskytuje X bodů Vlivu), **Útok X** či **Blok X**.

Často ale budete chtít zahrát více karet stejného typu najednou, protože jejich účinek lze sčítat. V takovém případě umístěte karty se stejným efektem dohromady, takže vytvoří mírně se překrývající sloupec. Následující příklady ukazují, jak lze dosáhnout zisku **Pohybu 6**:

*V prvním příkladu máme 3 karty se základním efektem **Pohyb 2**. Byly zahrány společně, takže jsme získali celkový **Pohyb 6.** Ve druhém příkladu byla jedna karta „posílena" zaplacením modré many, aby poskytla **Pohyb 4**, a byla zahrána zároveň s další kartou se základním efektem **Pohyb 2**.*

Zahrání karet bokem

Může ale nastat situace, kdy budete chtít něco opravdu nutně provést (například přesunout se někam, získat vliv, zaútočit či se bránit atd.), ale nebudete mít v ruce dostatek karet toho správného typu, abyste to mohli udělat.

Jakákoliv karta (s výjimkou karet Zranění) může být zahrána jako **Pohyb 1**, **Vliv 1**, **Útok 1** nebo **Blok 1**. Abyste to mohli provést, prostě danou kartu pootočte bokem o 90 stupňů doprava a přidejte ji do sloupce karet. Karty zahrané tímto způsobem nemohou být nikdy posíleny zaplacením many.

Následující obrázek ukazuje šest způsobů, jak lze získat **Pohyb 5**:

Poznámka: *Ve druhém příkladě se používá zlatá mana pro získání silnějšího efektu karty Pohybu (což je totéž, jako kdyby se použila modrá mana).*

Ve čtvrtém příkladě se nevyskytuje žádná karta Pohybu, jen pět karet zahraných bokem za účelem získání ***Pohybu 1*** *– což je ale v pořádku, neboť se můžete pohybovat, i když nemáte žádné karty pro pohyb. Také si všimněte, že se ve sloupci karet vyskytují karty Kouzel a Artefaktů. Libovolná karta (s výjimkou karet Zranění), nehledě na to, jak silný efekt poskytuje, může být zahrána bokem pro získání* ***Pohybu 1***, ***Vlivu 1***, ***Útoku 1*** *či* ***Bloku 1****.*

Poslední dva příklady přidávají až 6 bodů Pohybu, neboť jedna z karet (v posledním příkladě) je posílena zelenou manou. To je naprosto v pořádku, neboť můžete využít jen 5 získaných bodů Pohybu a nechat ten poslední „propadnout".

Speciální karty

Jak už bylo řečeno dříve, speciální karty můžete zahrát kdykoliv, abyste podpořili karty, které právě hrajete. Představte si, že potřebujete 8 bodů Pohybu. Vpravo na obrázku najdete 4 příklady, jak toho dosáhnout s použitím speciálních karet. Pokud si vezmete jeden základní balíček karet hráče a přečtete si text jeho speciálních karet, nejspíš přijdete ještě na mnoho dalších způsobů, jak tohoto záměru dosáhnout:

V prvním příkladu je pro získání ***Pohybu 6*** *karta „Meditace" posílena zelenou manou a použita pro zahrání efektu karty „Výdrž" s bonusem. Karta „Pochod" nám poskytne další 2 body Pohybu, takže dostáváme celkových 8 bodů Pohybu.*

Ve druhém příkladu nám karta „Přivolání síly" dovolí použít další kostku many z Pramene, takže budeme schopni použít silnější efekty obou našich zahraných karet.

Třetí příklad ukazuje použití silnějšího efektu karty „Přivolání síly". Vezmeme si další kostku many z Pramene a nastavíme ji na zelenou. Poté získáme pro tento tah 2 zelené many, které posílí další 2 naše zahrané karty.

V posledním příkladě použijeme červenou manu pro získání silnějšího efektu karty „Improvizace", abychom získali ***Pohyb 5****. Poté spolu s kartou „Výdrž" a ještě jednou další kartou zahranou bokem získáváme 8 bodů Pohybu. Všimněte si, že jsme ještě museli odložit jednu kartu jako cenu za zahrání karty „Improvizace".*

Poznámka: *Nemusíte vysvětlovat všechny tyto příklady hráčům před začátkem hry. Jen se ujistěte, že jim sami rozumíte, takže budete schopni vysvětlit hráčům jejich funkci, pokud to budou potřebovat.*

POHYB

Nyní už víte, jak zahrát karty Pohybu, abyste získali body Pohybu. Dále si vysvětlíme, jak tyto body vynaložit na pohyb figurky po mapě.

Cena pohybu

Cena Pohybu v závislosti na typu terénu je uvedena na desce Dne a Noci a je představována velkou číslicí. Červené písmeno X znamená, že tento typ terénu je nepřístupný. Prozatím si nevšímejte malých modrých čísel, ta jsou určena pro pohyb během kol Noci.

Abyste mohli svou figurkou pohybovat, musíte na to vynaložit body Pohybu, které vám poskytly karty, které jste zahráli. Můžete se přesunout ze současného políčka na libovolné sousední políčko, pokud se ovšem nejedná o nepřístupný terén. Můžete se pohnout, jak daleko chcete, pokud na to budete mít dostatek bodů Pohybu.

Následující obrázek dole ukazuje tři příklady pohybu ze startovní pozice a cenu za tento Pohyb:

Poznámka: *Při pohybu na sousední políčko platíte cenu Pohybu políčka, na které vstupujete. Typ terénu políčka, ze kterého se pohybujete, nehraje žádnou roli.*

Další figurky

Můžete bez omezení projít políčkem, na kterém se nachází jiná figurka, ale nesmíte na takovém políčku ukončit svůj pohyb, neboť by se to považovalo za útok na dotyčného hráče. Třebaže to může být v některých situacích užitečné, nedoporučujeme vám používat ve vaší první hře boj typu hráč proti hráči. Pokud se rozhodnete jinak, pak si budete muset přečíst pasáž „Boj hráče proti hráči" v kapitole VII. Pokud tedy nedovolíte boj hráče proti hráči, pak během hry není dovoleno zakončit pohyb figurkou na políčku obsahujícím jinou figurku hrdiny.

Políčko s magickým portálem

Pokud se z jakéhokoliv důvodu rozhodnete neopustit políčko s magickým portálem nebo pokud se později rozhodnete na toto políčko vrátit, tak odeberte svou figurku z mapy a položte ji na stůl před sebe. Žádná figurka se nesmí na konci tahu nacházet na políčku s magickým portálem. Vaše figurka zůstane na stole před vámi až do vašeho dalšího tahu, kdy ji vrátíte na políčko s portálem.

Poznámka: *Na políčku s portálem se může kdykoliv nacházet libovolný počet hrdinů, jelikož jejich figurky jsou v tomto případě odebrány z mapy. Hrdinové, kteří se nenachází na mapě, na sebe nemohou útočit.*

Drancující nepřátelé

Ve startovní části mapy se nachází dva symboly orčího chána – tj. na tato dvě políčka byly umístěny dva zelené žetony nepřátel lícem nahoru. Orkové se potulují a řádí ve svém okolí, takže omezují váš pohyb následujícími dvěma způsobi:

- Nemůžete vstoupit na políčko obsazené neporaženým drancujícím nepřítelem.
- Pohyb v okolí drancujícího nepřítele je nebezpečný! Pokud se přesunete z políčka sousedícího s drancujícím nepřítelem na jiné políčko, které také sousedí se stejným drancujícím nepřítelem, je tento vyprovokován a zaútočí na vás. Tento útok okamžitě ukončí váš pohyb a vy musíte bojovat v rámci povinné akce (viz část „Boj" dále).

Vše je vysvětleno v následujícím příkladu:

Jak červená, tak i fialová trasa pohybu vyprovokuje vlčí jezdce k útoku, jelikož se budete pohybovat z jednoho políčka sousedícího s vlčími jezdci na jiné políčko taktéž s nimi sousedící. Fialová trasa pohybu nebude ani dokončena – útok okamžitě přeruší tento pohyb po prvním kroku a nevyužité body Pohybu propadají. Červená trasa pohybu vás přivede do vesnice, ale poté budete muset bojovat i tam. Jelikož na boj budete muset použít svou akci v tomto tahu, už nebudete schopni v tomto tahu vyjednávat s vesničany.

Zelená cesta vás dovede do vesnice, aniž byste vyprovokovali nějaký útok, jen vás bude stát více bodů Pohybu kvůli obcházení.

V dalším tahu bude provedení žlutě označené trasy v pořádku. Jelikož se pohybujete z políčka sousedícího s nepřítelem na políčko sousedící s jiným nepřítelem, není žádný z těchto dvou nepřátel vyprovokován.

Průzkum

Pokud stojíte na políčku, které je na hranici mapy, a pokud se sousední prázdná oblast nenachází za prodlouženou pobřežní linií, vycházející z počátečního dílku mapy, tak můžete prozkoumávat krajinu. Odkryjte nový dílek mapy a přidejte ho k existující mapě. Průzkum není akcí, provádí se jako součást pohybu.

Za prozkoumání nového dílku mapy musíte zaplatit 2 body Pohybu. Pokud to uděláte, otočte vrchní dílek mapy ze sloupce dílků mapy a přidejte ho k mapě. Orientace tohoto nově přidaného dílku mapy je určena symboly v jeho šesti rozích (musí odpovídat symbolům na už umístěných dílcích mapy) a směrem obrázků na daném dílku (musí odpovídat směru čísel a obrázků na už umístěných dílcích mapy). Pokud by z jednoho políčka mohly být prozkoumány dva dílky mapy, pak musí hráč oznámit, který z nich prozkoumává, ještě než otočí nový dílek mapy.

Podívejte se pozorně na obrázek, jenž se nachází vlevo: Z políček označených černými tečkami nelze prozkoumat žádné nové dílky mapy (buď proto, že nehraničí s prázdnou oblastí, nebo proto, že hraničí s prázdnou oblastí, která se nachází pouze za pobřežní linií).

Fialový dílek mapy může být prozkoumán pouze z jednoho políčka (neboť jezero je nepřístupným terénem), žlutý dílek mapy může být prozkoumán ze 3 políček a oranžový dílek mapy ze 2 políček. Všimněte si, že je tu jedno políčko, ze kterého lze prozkoumat jak žlutý, tak i oranžový dílek mapy – hráč, který se zde nachází, může prozkoumat jeden, nebo i oba dílky mapy (za cenu 4 bodů Pohybu), ale pokaždé, když otáčí nový dílek mapy ze sloupce, musí jasně oznámit, který dílek právě prozkoumává.

Zvláštní pravidlo pro první scénář

Scénář **První průzkum** má jedno speciální pravidlo: Vždy, když hráč otočí nový dílek mapy, získá 1 bod Slávy. Je to ostatně průzkumná mise.

Takže pokaždé, když otočíte nový dílek mapy, posuňte okamžitě svůj žeton štítu na počítadle Slávy o jedno políčko dopředu. Pokud se tento žeton dostane na nový řádek, zvýší se na konci vašeho tahu úroveň vašeho hrdiny (viz „Postup na další úroveň" nacházející se v kapitole VIII na straně 17).

Pokračování v pohybu

Po prozkoumání nového dílku mapy můžete pokračovat v pohybu. Můžete dokonce zahrát další karty, abyste přidali další body Pohybu k těm, které vám zbyly z právě zahraných karet.

Příklad: *Hráč zahraje 3 karty s Pohybem 2, které mu poskytnou celkem 6 bodů Pohybu. Posune se na políčko lesa (což ho stojí 3 body Pohybu) a poté prozkoumá nový dílek mapy za 2 body Pohybu. Na nově odkrytém dílku mapy se vedle jeho aktuálního políčka nachází kopce. Pořád mu 1 bod Pohybu zbývá, takže potřebuje zahrát karty v hodnotě dalších 2 bodů Pohybu, aby se mohl přesunout na políčko s těmito kopci.*

Nemůžete ovšem nijak měnit nebo upravovat karty, které jste zahráli před průzkumem.

V našem příkladu není např. možné získat tyto 2 dodatečné body Pohybu posílením některé z právě zahraných karet manou.

Čili hráč může během své fáze pohybu cestovat i prozkoumávat krajinu v takové míře, jakou dokáže pokrýt body Pohybu. Průzkum je možný pouze během vašeho tahu. Pokud začnete svůj tah v sousedství neodkrytého políčka, tak se při průzkumu ani nemusíte pohybovat. Ovšem přesto se to počítá jako pohyb, takže průzkum musí být proveden ještě před provedením akce (boje či vyjednávání) a pouze během normálního tahu (nikoliv během odpočinku).

VYJEDNÁVÁNÍ VE VESNICI

Na začátku hry se v počáteční oblasti mapy nachází dvě vesnice. Vesnice jsou obydlenými místy, kde můžete využít svůj vliv při vyjednávání s jejich obyvateli. Přečtěte si kartu popisu místa vesnice, abyste věděli, co zde můžete získat.

Vliv

Abyste získali body Vlivu, zahrajete karty úplně stejným způsobem jako v případě bodů Pohybu. Nezapomeňte, že můžete zahrát jakoukoliv kartu (kromě karty Zranění) bokem, a tak získat **Vliv 1**.

Stejně jako v případě bodů Pohybu, i nyní sečtete celkovou hodnotu Vlivu získanou všemi kartami, které jste právě zahráli. Ovšem toto celkové číslo se ještě dále upravuje v závislosti na vaší Pověsti.

Pověst

Při vyjednávání s obyvateli vesnice si ověřte, kde se na počítadle Pověsti nachází váš žeton štítu. Je-li na daném políčku uvedena 0, nic se nestane. Pokud je to kladné číslo, pak si o toto číslo zvýšíte svůj celkový Vliv. Pokud je to záporné číslo, pak si musíte o toto číslo svůj celkový Vliv snížit.

Ale pozor! Pokud se váš žeton štítu nachází na počítadle Pověsti na políčku s červeným symbolem X, odmítnou se s vámi vesničané bavit a vy s nimi nebudete moci vyjednávat, dokud se vám Pověst nezlepší.

Utrácení Vlivu

Pomocí Vlivu si můžete koupit jednu či více věcí, které se nabízejí na políčku, kde se nacházíte (ve vesnici si např. můžete naverbovat nějakou vesnickou jednotku nebo si koupit tzv. body Léčení). Můžete kupovat věci téhož i různého typu. Pokud si koupíte body Léčení, můžete je kombinovat s dalšími léčivými efekty (viz dále „Léčení").

Stejně jako při pohybu můžete střídat získávání Vlivu (hraní karet) a jeho spotřebu. Bonus či postih pocházející z vaší Pověsti se ovšem započítává jen jednou v každém tahu, nehledě na to, kolik věcí si koupíte.

Verbování jednotek

Hráči si mohou naverbovat pouze jednotky, které se nachází v nabídce jednotek.

Podívejte se na tyto jednotky. V levé střední části každé karty jednotky najdete jednu, nebo i více ikon, které vyjadřují, kde lze dotyčnou jednotku naverbovat. Ve vesnici lze naverbovat pouze jednotky, které mají ikonu vesnice (viz karty popisu míst – všechna obydlená místa mají ikonu v pravém horním rohu karty popisu místa). Pokud se tedy v nabídce nenachází žádná jednotka s takovou ikonou, pak nelze ve vesnici naverbovat žádnou jednotku.

Cena za naverbování jednotky je uvedena v levém horním rohu. Toto číslo uvádí, kolik Vlivu za ni musíte zaplatit. Pokud ho zaplatíte, pak jste danou jednotku naverbovali a umístíte ji do své oblasti jednotek.

Důležité: *Na rozdíl od jiných nabídek není nabídka jednotek okamžitě doplněna, jakmile z ní nějakou jednotku naverbujete. Jak hráči verbují jednotky, bude se počet karet v nabídce jednotek snižovat. Nabídka jednotek se na začátku každého kola doplní do plného počtu.*

Když naverbujete svou první jednotku, vezměte žeton velení, který máte dostupný už od začátku hry, a umístěte ho nad právě zrekrutovanou jednotku. Takto máte váš limit velení plně využit. Dokud nepostoupíte na 3. úroveň, nemůžete mít více jednotek. Po postupu na 3. úroveň získáte další žeton velení.

Přesto můžete i nadále verbovat jednotky, dokonce i když nemáte volný žeton velení. Ovšem předtím, než si vezmete novou jednotku, musíte propustit (odebrat ze hry) jednotku starou. Tímto způsobem bude žeton velení znovu dostupný a může být přiřazen nové jednotce.

Plenění vesnice

Když skončíte svůj tah ve vesnici, můžete se rozhodnout, že ji před svým dalším tahem vyplenítе. Pokud to uděláte, dostanete postih –1 ke své Pověsti, ale hned si můžete vzít 2 karty ze svého balíčku karet hráče, které posílí váš příští tah. Plenění vesnici nijak neovlivní – pořád v ní můžete verbovat jednotky či nakupovat body Léčení a v dalším svém tahu ji znovu vyplenit. Ovšem vaše Pověst při každém dalším plenění vždy poklesne.

Plenění není akcí a vy jej vlastně provádíte až po skončení svého tahu, během tahu jiného hráče. Pouze oznámíte, že provádíte plenění, snížíte si Pověst, vezmete si 2 karty a pak začnete plánovat svůj další tah s těmito kartami v ruce.

Poznámka: *Mezi každými dvěma svými tahy můžete vesnici vyplenit pouze jednou.*

JEDNOTKY

Jak už bylo zmíněno výše, jednotky, které si naverbujete, se nachází ve vaší oblasti jednotek a každá tato jednotka má nad sebou přiřazen žeton velení. Žeton velení je opačnou stranou žetonu úrovně. Podívejme se teď podrobněji na kartu jednotky:

- Číslo v levém horním rohu už znáte – je to množství Vlivu, které musíte zaplatit, abyste si tuto jednotku mohli koupit.
- V pravém horním rohu se nachází číslo vyjadřující úroveň dané jednotky. To je důležité při léčení jednotky a také určuje celkovou hodnotu vaší armády na konci hry.
- Ikona nebo ikony pod číslem udávajícím cenu jednotky vám říkají, kde můžete tuto jednotku naverbovat.
- Pak tu máme obrázek dané jednotky.
- Číslo na ikoně zbroje představuje hodnotu Zbroje dané jednotky (viz dále Boj).
- Textová část pak vypočítává schopnosti dané jednotky. Představte si, že jednotlivé řádky jsou spojeny spojkou nebo – takže např. Sedláci vám buď pomohou v boji, nebo při vyjednávání s jinými obyvateli, nebo také na cestách. Každá z těchto možností je uvozena ikonou, která vám říká, kdy ji můžete použít.

Poznámka: *Schopnosti označené symbolem vám dávají manu nebo krystaly a považují se za speciální efekty, takže je můžete zahrát kdykoliv během svého tahu.*

Aktivace jednotky

Jednotku můžete aktivovat, abyste využili některou její schopnost.

Pro aktivaci jednotky nejprve oznamte, kterou její schopnost chcete využít, pak vezměte její (jí přidělený) žeton velení a položte ho na kartu této jednotky. Funguje to úplně stejně, jako kdybyste zahráli kartu se stejným efektem z ruky. Poté, co aktivujete jednotku, je tato jednotka vyčerpána a nemůže být znovu aktivována, dokud není opět zbojeschopněna. Proto ji i nadále mějte ve své oblasti jednotek s žetonem velení umístěným na ní.

Obrázek vpravo ukazuje další způsob, jak zahrát **Pohyb 6**. Hráč se rozhodl aktivovat své Sedláky, aby získal **Pohyb 2**.

Vyčerpané a bojeschopné jednotky

Vy jste hrdinové a dokážete tak cestovat i bojovat několik dní i nocí bez přestávky. Ale vaše jednotky na tom tak dobře nejsou. Každá jednotka může být aktivována jen jednou za kolo. Poté, co nějakou jednotku aktivujete, je tato vyčerpána a nemůže být znovu aktivována, dokud není zbojeschopněna.

Teď si rychle shrňme fakta o jednotkách:

- Pokud má jednotka **NAD** svou kartou žeton velení, tak je **bojeschopná**. Můžete ji aktivovat, abyste využili některou z jejích schopností. Poté na ni položíte žeton velení, a tak se stane **vyčerpanou**.
- Pokud má jednotka **NA** sobě žeton velení, je **vyčerpaná**. Nemůže být aktivována. Na začátku dalšího kola (nikoliv tahu), je (její) žeton velení znovu přesunut **NAD** její kartu a jednotka je pak zase **bojeschopná**. Některé karty Pokročilých akcí vám dovolují jednotku zbojeschopnit okamžitě, aniž byste museli čekat na konec kola. To ale nelze provést během boje, aby se jednotka nemohla do téhož boje zapojit dvakrát.

Vyčerpaná jednotka může být i nadále propuštěna, pokud si na její místo narekrutujete jinou jednotku. Tato nová jednotka bude bojeschopná, jakmile ji převezmete, nehledě na to, zda předchozí jednotka byla vyčerpaná či nikoliv.

Elitní jednotky

Pokud se před popisem schopnosti jednotky nachází symbol many, znamená to, že dotyčná schopnost vyžaduje ke své aktivaci manu dané barvy, stejně jako je tomu u silnějších efektů na kartách Akcí.

Některé jednotky mají šedé, červené nebo modré pětihranné ikony pod svou ikonou zbroje. To znamená, že mají fyzickou odolnost, odolnost vůči ohni či ledu (viz dále „Boj").

BOJ

Během hry se můžete setkat s bojem při mnoha příležitostech. Ale prozatím jsou jedinými odkrytými (viditelnými) nepřáteli na mapě dvě skupiny orčích nájezdníků (tj. zelené žetony).

Žetony nepřátel

Podívejme se blíže na žeton nepřítele:

- Číslo v jeho horní části udává hodnotu Zbroje tohoto nepřítele. Stručně řečeno to znamená, že potřebujete minimálně takovou hodnotu Útoku, abyste tohoto nepřítele porazili.
- Číslo vlevo určuje hodnotu Útoku. Toto číslo udává, jak velký Blok budete potřebovat, abyste Útok tohoto nepřítele vykryli. Číslo je uvedeno v ikoně pěsti, neboť jde o fyzický útok. Později narazíte na nepřátele schopné ohnivých či ledových útoků, kteří zde budou mít uvedeny jiné útočné ikony.
- Napravo může být ikona speciálních schopností tohoto nepřítele.
- Někteří nepřátelé mají zvláštní obranné schopnosti, jako např. odolnosti. Tyto ikony se pak nachází vedle ikony jejich Zbroje.
- Číslo ve spodní části žetonu vyjadřuje počet bodů Slávy, které získáte, když tohoto nepřítele porazíte.

Vyzvání drancujících nepřátel k boji

Pro zahájení boje se musíte nacházet na políčku sousedícím s žetonem nepřítele. Oznámíte, že vyzýváte tohoto nepřítele, a boj začíná.

Tato výzva se počítá jako vaše akce v tomto tahu a vy můžete ve svém tahu provést jen jednu akci. Např. pokud potřebujete ukončit svůj pohyb ve vesnici na políčku vedle nepřítele, musíte se rozhodnout, zda budete chtít vyjednávat s vesničany, nebo vyzvete tohoto nepřítele (nebo nebudete dělat nic).

Další možností, jak může nastat boj, je vyprovokování nepřítele pohybem okolo něj – nepřítel na vás zaútočí a boj okamžitě začíná. To se také počítá jako vaše akce pro daný tah. Viz část Pohyb výše.

Výsledek boje

Pokud se vám podaří porazit drancujícího nepřítele, tak umístěte jeho žeton do patřičného odkládacího sloupce (daného typu) a dané políčko na mapě je odteď bezpečné. Za poražení kterýchkoliv orčích nájezdníků, ať už výzvou či vyprovokováním, získáváte +1 bod ke své Pověsti, jelikož místní obyvatelé ocení, že jste je zbavili této hrozby. Přesuňte svůj žeton štítu na počítadle Pověsti o jedno políčko doprava (pokud už se tedy nenacházíte na jeho posledním políčku se symbolem +5).

PODROBNOSTI BOJE

Boje s nepřáteli jsou těmi nejsložitějšími událostmi ve hře, hlavně v případě, kdy bojujete proti několika nepřátelům najednou. Nebylo by proto fér nechat na hráči, ať se s tím vypořádá sám, zvlášť když hraje poprvé. Někdo by měl také dohlížet na nepřítele během boje – neboť hráč snadno přehlédne některou zvláštní schopnost nepřítele.

Pokud dojde k boji, tak hráč, který hrál před aktivním hráčem (nebo hráč, který zná hru nejlépe), by měl převzít roli tzv. správce boje. Ten neprovádí žádná rozhodování za nepřítele, jeho povinností je pouze dohlížet, aby všechno probíhalo podle pravidel.

Role správce boje je užitečná během vašich prvních her, kdy si herní mechanismy teprve zažíváte. Správci boje jsou také potřeba v závěrečných fázích pokročilých scénářů, kdy se hráči ocitnou v bojích proti mnoha nepřátelům najednou a kdy není snadné sledovat všechny jejich speciální schopnosti a bonusy.

Bojové karty a schopnosti

V boji nejčastěji používáte karty a jednotky, které mají vlastnost **Útok X** nebo **Blok X**. Pokud je na kartě napsáno **Útok** nebo **Blok X**, pak ji můžete použít buď jako **Útok X**, nebo jako **Blok X**, ale nikoliv jako obojí. Tyto karty hrajete úplně stejně jako karty Pohybu či Vlivu: můžete sčítat více karet, abyste získali vyšší hodnotu, můžete je posílit manou a stejně tak můžete zahrát karty (mimo karet Zranění) bokem jako **Útok 1**, **Blok 1** atd. Karty zahrané v různých fázích boje umisťujte do oddělených sloupečků.

Také existují speciální typy útoků, jako např. **Střelecký útok X**, **Obléhací útok X**, **Ohnivý útok** nebo **Blok X**, **Ledový střelecký útok X** apod. Střelecké útoky a obléhací útoky jsou jedinými typy útoků, které lze použít během fáze obléhacích útoků a střeleckých útoků. Elementální útoky (tj. ohnivé nebo ledové) se hodí, pokud narazíte na nepřítele odolného vůči obvyklým fyzickým útokům (viz dále). Do té doby se k nim chovejte jako k jakýmkoliv jiným útokům.

Když vám karta poskytne **Útok X**, pak to vždy znamená normální, fyzický útok (nikoliv střelecký či obléhací útok). Karta zahraná bokem poskytne **Útok 1** (opět se vždy jedná o fyzický útok).

Také existují ledové a ohnivé bloky. Dokud nepotkáte nepřátele s elementálními typy útoků, tak se k nim chovejte jako ke kterémukoliv jinému typu bloku.

Fáze boje

Boj se skládá ze čtyř fází:

- **Fáze obléhacích a střeleckých útoků** – V první fázi boje máte možnost zlikvidovat nepřítele, než se k vám přiblíží, ale pouze tehdy, pokud máte k dispozici obléhací či střelecké útoky. Pokud v této fázi zničíte všechny nepřátele, pak boj skončil.
- **Fáze bloku** – Pokud někteří nepřátelé přežili první fázi, pak na vás nyní zaútočí. Dostanete šanci se jejich útoku bránit. Pokud jejich útok vyblokujete, nezpůsobí vám žádné zranění.
- **Fáze přidělování zranění** – Ti nepřátelé, jejichž útok jste nevykryli, nyní udělí zranění vám a/nebo vašim jednotkám. Můžete se rozhodnout, jak tato zranění rozdělíte.
- **Fáze útoku** – Nyní se můžete pokusit porazit kterékoliv zbývající nepřátele normálními útoky (které můžete zkombinovat s libovolnými obléhacími či střeleckými útoky, které jste nepoužili v první fázi). Ať už porazíte všechny nepřátele, nebo ne, boj po této fázi skončí.

Je-li tedy nepřítel poražen obléhacími či střeleckými útoky, nedochází již k dalším fázím. V opačném případě buď zblokujete nepřátelské údery, nebo jste zraněni. Teprve poté se můžete pokusit zabít protivníka kterýmkoliv ze svých zbývajících útoků.

Fáze obléhacích a střeleckých útoků

Během této fáze lze zahrát jen obléhací či střelecké útoky.

Následující obrázek vám ukáže tři správné příklady, jak docílit **Střeleckého útoku 5**, spolu se dvěma špatnými příklady.

V prvním příkladu jsme zkombinovali efekty dvou střeleckých útoků (jeden z karty Akce a druhý ze schopnosti jednotky).

Ve druhém příkladu používáme 2 jednotky, přičemž jedna z nich má schopnost obléhacího útoku. To je v pořádku, neboť můžeme kombinovat obléhací útoky se střeleckými útoky. Výsledek je 6, tedy více, než jsme potřebovali. ***Poznámka:*** *Museli jsme jednu z jednotek posílit manou, abychom mohli použít její schopnost obléhacího útoku.*

Ve třetím příkladu jsme použili silnější efekt karty „Soustředění". Všimněte si, že tato karta říká, že posiluje libovolný typ útoku o 2, takže ji lze použít k posílení našeho střeleckého útoku

Čtvrtý příklad je špatně, jelikož ve fázi obléhacích a střeleckých útoků nemůžete zahrát normální útoky. Totéž platí i pro pátý příklad, jelikož karta zahraná bokem poskytuje normální ***Útok 1****, nikoliv obléhací či střelecký útok.*

Pokud se vám podařilo zahrát obléhací útoky a/nebo střelecké útoky v hodnotě stejné či vyšší, než je hodnota Zbroje nepřítele, pak je tento nepřítel poražen. Odložte žeton nepřítele a posuňte svůj žeton štítu na počítadle Slávy o tolik políček, kolik udává číslo v dolní části žetonu nepřítele. Pokud se přitom dostanete na nový řádek, postupujete na konci svého tahu na další úroveň (viz dále

„Postup na další úroveň“). Pokud v této fázi porazíte všechny nepřátele, kteří proti vám stojí, pak boj skončil.

Pokud nemůžete zahrát obléhací nebo střelecké útoky v hodnotě stejné či vyšší, než je hodnota Zbroje nepřítele, pak je raději nehrajte vůbec, neboť nemají žádný význam. Poškození způsobené nepřátelům se mezi fázemi boje nepřenáší. Buď je porazíte v jedné z nich, nebo se jim nic nestane. Ovšem obléhací a střelecké útoky lze zahrát ve fázi útoku, kde je můžete zkombinovat s normálními útoky, abyste své nepřátele porazili.

Fáze bloku

Nepřátelé, které jste neporazili ve fázi obléhacích a střeleckých útoků, na vás nyní zaútočí. Pokud se vám povede jejich útoky vykrýt, pak vám nezpůsobí žádné zranění.

Můžete zahrát bloky, včetně ohnivých a ledových bloků, stejně jako kterékoliv jiné karty. Všimněte si, že můžete zahrát libovolnou kartu (kromě karty Zranění) bokem jako **Blok 1**.

Celková hodnota vámi zahraného Bloku musí být stejná nebo vyšší než hodnota Útoku nepřítele, který se pokoušíte vykrýt. Pokud nevykryjete tento útok úplně, pak prochází v plné výši (síle), jako kdybyste ho vůbec nekryli, takže v takovém případě byste blok ani neměli hrát.

Fáze přidělování zranění

Pokud se vám podařilo vykrýt všechny nepřátelské útoky, tak tuto fázi přeskočte. Pokud ne, tak kterýkoliv útok, který prošel, způsobí hrdinovi a/nebo vašim jednotkám nějaká zranění.

Nevykrytý útok způsobí body Zranění odpovídající hodnotě Útoku. Je na vás, jak tyto body Zranění rozdělíte (zda postavíte do cesty útoku některé své jednotky, nebo necháte všechna zranění přiřadit svému hrdinovi). Musíte ale přiřadit veškeré body Zranění od nezablokovaných nepřátel.

Nejprve si můžete vybrat jednu svou jednotku a oznámit, že jí chcete přidělit body Zranění. Nezáleží na tom, zda je tato jednotka bojeschopná nebo vyčerpaná, ale nesmí být už zraněná.

Pokud tak učiníte, je daná jednotka zraněna. Vezměte jednu kartu Zranění z balíčku karet Zranění a položte ji na kartu dané jednotky – zraněná jednotka nemůže být znovu použita, ani jí nesmí být přiřazeny žádné další body Zranění, dokud nebude vyléčena (viz dále). Celkový počet bodů Zranění je pak snížen o hodnotu Zbroje této jednotky. Pokud je celkový počet bodů Zranění snížen na 0 či méně, pak tato fáze skončila. Pokud ne, pokračujte v přidělování zbývajících bodů Zranění.

Důležité: *Pokud jednotce přidělíte body Zranění, pak bude zraněna nezávisle na hodnotě své Zbroje. Hodnota Zbroje pouze říká, o kolik se sníží celkové Zranění poté, co tato jednotka obdrží kartu Zranění.*

Pokud nějaké body Zranění zbyly, můžete je přiřadit jiné jednotce. Pokud už nemáte další nezraněné jednotky, nebo pokud jim nechcete přidělovat zranění, pak musíte přidělit zbývající body Zranění svému hrdinovi. To funguje úplně stejně jako v případě jednotek, může to však být prováděno opakovaně. Vezměte si kartu Zranění z balíčku karet Zranění do ruky, a poté snižte hodnotu zbývajících bodů Zranění o hodnotu Zbroje vašeho hrdiny (která činí na začátku hry 2 – viz váš aktuální žeton úrovně). Pokud toto snížení sníží celkový počet bodů Zranění na 0 či méně, pak tato fáze skončila. Pokud ne, opakujte tento proces (tak, že si vezmete další kartu Zranění a znovu snížíte zbývající body Zranění o hodnotu své Zbroje), dokud nebudou přiděleny všechny body Zranění. Viz dále část Léčení popisující, jak se zbavit karet Zranění v ruce.

Důležité: *Pokud přidělujete body Zranění svému hrdinovi, berete si kartu Zranění, nehledě na hodnotu Zbroje hrdiny. Hodnota Zbroje pouze říká, o kolik bodů se sníží počet bodů Zranění poté, co si vezmete kartu Zranění.*

Poznámka: *Pokud přiřazujete Zranění svému hrdinovi, můžete vydělit počet bodů Zranění hodnotou hrdinovy Zbroje, a tu pak zaokrouhlit nahoru. Takto rychle zjistíte, kolik karet Zranění si budete muset vzít.*

Příklady: *Řekněme, že bojujete s nepřítelem, který má hodnotu **Útoku 5**. Nevykryli jste jeho útok, takže nyní musíte přidělit 5 bodů Zranění sobě a/nebo svým jednotkám.*

*Pokud si vyberete jednotku s hodnotou **Zbroje 5**, aby byla zraněna, tak se tato jednotka stane zraněnou a tato fáze skončí, jelikož veškeré body Zranění byly přiděleny. Totéž by se stalo, pokud by vaše jednotka měla hodnotu **Zbroje 7** – jakmile přiřadíte jednotce body Zranění, vždy se stane zraněnou, nehledě na poměr počtu bodů Zranění vůči hodnotě její Zbroje.*

*Pokud si vyberete jednotku s hodnotou **Zbroje 4**, aby byla zraněna, tak se tato jednotka stane zraněnou a stále vám ještě zbude přiřadit 1 bod Zranění. Můžete teď vybrat další jednotku, aby obdržela zbývající bod Zranění. Pak se tato jednotka také stane zraněnou a celkový počet bodů Zranění se díky její Zbroji sníží na 0.*

*Pokud už nemáte žádné nezraněné jednotky (nebo je nechcete zranit), pak musí být body Zranění přiděleny vašemu hrdinovi. Předpokládejme, že má stále hodnotu **Zbroje 2**. Vezmete si do ruky kartu Zranění a body Zranění se sníží na 3. Pak si vezmete další kartu Zranění a body Zranění se sníží na 1. Vezmete si třetí kartu Zranění a body Zranění se sníží do záporné hodnoty – tato fáze tedy končí. Kdyby byl váš hrdina na 3. úrovni, tak by hodnota jeho Zbroje byla 3 a museli byste si vzít jen 2 karty Zranění, aby Zranění absorboval.*

*A konečně můžete také přiřadit Zranění jak jednotce, tak i svému hrdinovi. Pokud například vyberete jednotku s hodnotou **Zbroje 4**, aby dostala zranění, a tato se stane zraněnou, tak vám zůstane 1 bod Zranění, který přidělíte svému hrdinovi, takže si vezmete do ruky jednu kartu Zranění a jste hotovi.*

Odolné jednotky

Pokud se pod ikonou zbroje nachází na kartě jednotky šedá pětihranná ikona s pěstí, pak to znamená, že daná jednotka má odolnost vůči fyzickým útokům. Když přidělujete takové jednotce zranění, tak se celkový počet bodů Zranění nejprve sníží o hodnotu Zbroje této jednotky. Pokud se sníží body Zranění na 0 či níže, tak není tato jednotka zraněna vůbec. Pokud ne, tak pokračujete jako normálně – jednotka se stane zraněnou a zranění se sníží ještě jednou o hodnotu její Zbroje.

Příklad: *Tito Strážní golemové mají hodnotu **Zbroje 3** a také odolnost vůči fyzickým útokům. Pokud jim přidělíte 3 nebo méně bodů Zranění, tak se jim nic nestane, jelikož toto zranění bude absorbováno předtím, než stihne provést škodu. Pokud jim přidělíte 4 či více bodů Zranění, tak se stanou zraněnými.*

Pokud například musíte přidělit 8 bodů Zranění, můžete jich 6 přidělit Strážným golemům, tito budou zraněni a zbudou vám 2 body Zranění, které přidělíte někomu jinému.

Poznámka: *Představte si, že čelíte útoku ve výši 5 a Strážní golemové jsou vaší jedinou jednotkou. Bylo by velmi výhodné přidělit 2 body Zranění vašemu hrdinovi a nechat zbývající 3 body absorbovat díky odolnosti golemů. To ale není možné. Nejprve musíte přidělit body Zranění jednotkám (tj. golemům), tito tedy obdrží všech 5 bodů Zranění a stanou se zraněnými.*

Fáze útoku

Nyní je čas na doražení nepřítele. Můžete zahrát libovolný Útok s celkovou hodnotou, která je stejná nebo vyšší než hodnota nepřítelovy Zbroje, abyste ho porazili a získali Slávu.

Poznámka: *V této fázi můžete také hrát obléhací útoky a střelecké útoky, kombinovat je spolu s normálními útoky, a stejně tak můžete zahrát libovolnou kartu (kromě karty Zranění) bokem jako **Útok 1**.*

Zvláštní schopnosti nepřátel

Následující schopnosti si teď nemusíte nijak podrobně pročítat, abyste mohli pokračovat ve hře, ale můžete se k nim vrátit později, až budou odkryty na žetonu nepřítele.

Obranné schopnosti

Opevněný – Proti opevněným nepřátelům lze během fáze obléhacích a střeleckých útoků použít pouze obléhací útoky. To jen tedy rozdíl mezi obléhacími a střeleckými útoky. Proti nepřáteli, který není opevněný, mají obléhací útoky stejný efekt jako střelecké útoky a mohou být spolu kombinovány

Jelikož tak brzy na začátku hry stejně nebudete mít k dispozici žádné obléhací útoky, nebudete v první fázi boje schopni zničit opevněné nepřátele. Budete tedy muset nejprve buď vyblokovat jejich útok, nebo obdržet zranění, a teprve pak je můžete zabít ve fázi útoku. Ve fázi útoku proti nim funguje jakýkoliv typ útoku (normální, obléhací i střelecký) – jejich opevnění už nehraje žádnou roli.

Odolnost vůči fyzickým útokům – Tito nepřátelé jsou odolní vůči fyzickým útokům. Když na ně útočíte, tak se celková hodnota vašich Útoků snižuje na polovinu (zaokrouhleno dolů), s výjimkou ohnivých a ledových útoků. Podívejte se na tyto orčí železooděnce: mají sice hodnotu **Zbroje 3**, ale také odolnost vůči fyzickým útokům. Abyste je zabili pomocí fyzických (normálních) útoků, budete potřebovat Útok s hodnotou alespoň 6, jelikož celková hodnota vašich Útoků se snižuje na polovinu. Ovšem stačil by i **Ledový útok 3** nebo **Ohnivý útok 3**, jelikož tato odolnost se vztahuje pouze na fyzické útoky. Také můžete tyto útoky kombinovat – např. **Ohnivý útok 2** a **fyzický Útok 2** (což mohou být 2 karty zahrané bokem) by také stačily. Fyzický útok se sníží na polovinu, ale ohnivý útok projde v plné výši.

Útočné schopnosti

Někteří nepřátelé mají speciální schopnosti, které se projeví během fáze bloku:

Hbitý – Pokud je nepřítel Hbitý, pak se jeho útokům obtížně brání. Abyste vykryli útok hbitého nepřítele, potřebujete zahrát Blok ve výši (alespoň) dvojnásobku hodnoty Útoku. To znamená, že Hbitý útok v hodnotě 3 můžete buď vykrýt **Blokem 6**, nebo ho můžete nechat projít, přičemž v další fázi vám způsobí 3 body Zranění.

Brutální – Pokud je nepřítel Brutální, je velmi nebezpečný. Pokud se vám nepodaří takový útok vyblokovat, pak vám způsobí v další fázi dvojnásobek bodů Zranění. To znamená, že Brutální útok o síle 3 může být buď vykryt **Blokem 3**, nebo projde a způsobí 6 bodů Zranění.

Jedovatý – Pokud je nepřítel Jedovatý, pak zranění, která způsobí jeho útok, mají ještě vedlejší efekt. Pokud je takovým nepřítelem zraněna některá jednotka, tak se na ni umístí dvě karty Zranění (a musí být léčena dvakrát, aby se zotavila – viz dále „Léčení“). Pokud je jedovatým nepřítelem zraněn hrdina, pak se do jeho odkládacího balíčku položí další karta Zranění. Tato zranění představují zpožděný účinek jedu – momentálně nedělají nic, ale projeví se až v dalších kolech.

Ochromující – Je krajně nebezpečné neblokovat útok nepřítele s touto schopností. Jednotka zraněná takovým nepřítelem je okamžitě zničena (a vyřazena ze hry). Pokud hrdina obdrží jednu či více karet Zranění, pak jeho hráč okamžitě odkládá z ruky všechny karty, které nejsou kartami Zranění. To znamená, že pokud nemáte k dispozici nějaké bojeschopné jednotky, tak nebudete schopni na nepřítele zaútočit.

Přivolávací útok

Někteří nepřátelé nemají uvedenu žádnou hodnotu útoku – mají místo ní vyobrazenou ikonu Přivolávacího útoku. Tito nepřátelé neútočí osobně, ale jsou schopni si přivolat na pomoc k útoku na vás nějakou nestvůru.

Pokud zničíte některého z takovýchto nepřátel během fáze obléhacích a střeleckých útoků, pak tuto ikonu ignorujte, jelikož

tento nepřítel už je poražen. Pokud ne, tak na začátku fáze bloku tento nepřítel přivolá nestvůru – vezměte jeden náhodný žeton z hnědého sloupce žetonů nepřátel, abyste viděli, jaká nestvůra byla přivolána. Přivolaná nestvůra poté během fáze bloku a fáze přidělování zranění nahradí nepřítele, který ji přivolal: to znamená, že buď vyblokujete její útok, nebo obdržíte body Zranění, které tato nestvůra způsobí. Zároveň se uplatní všechny speciální schopnosti přivolané nestvůry. Ať už jste útok této nestvůry vykryli, nebo ne, tak tato nestvůra zmizí – odložte její žeton, ale nepřičítejte si žádnou Slávu. Ve fázi útoku budete totiž útočit znovu na původního nepřítele.

Když poprvé odkryjete orčí vyvolávače, měli byste ostatním hráčům ukázat několik hnědých žetonů. Hlavně je varujte před ochromením a vysvětlete jim pravidlo omráčení týkající se Minotaurů, poněvadž noví hráči by měli znát nebezpečí, která je mohou potkat.

Omráčení

Pokud během jednoho boje obdrží váš hrdina počet karet Zranění rovný či vyšší, než je hodnota jeho nezměněného limitu karet v ruce (tedy číslo uvedené na jeho žetonu úrovně), pak je okamžitě omráčen a vy musíte odložit z ruky všechny karty, které nejsou kartami Zranění, stejně jako v případě ochromení.

Pečlivě proto sledujte počet karet Zranění, které váš hrdina během boje obdrží. Existuje několik karet, které zraňují hrdinu, který je používá – ty se také započítávají do efektu omráčení, pokud jsou během boje použity. Zranění, která máte v ruce už na začátku souboje, se do tohoto součtu nezapočítávají.

Když vysvětlujete hráčům omráčení, měli byste jim ukázat hnědý žeton nepřítele – Minotaura. Ať si sami spočítají, co dokáže, pokud se svými počátečními charakteristikami (**Zbroj 2**, limit karet v ruce 5) nebudou schopni jeho útok krýt.

Příklad boje

Následující obrázek ukazuje čtyři způsoby, jak se vypořádat s žetonem nepřítele Vlčích jezdců. Měli byste těmto obrázkům rozumět i bez dalšího podrobnějšího vysvětlení.

Střelecký útok 5 (stačil by i v síle 4) | *Blok 6* | *Útok 4* | *Sedláci (Zbroj 3) dostanou kartu Zranění* | *Útok 4* | *Hrdina obdrží 2 karty Zranění (má Zbroj 2)* | *Útok 4*

LÉČENÍ

Právě jsme viděli, jak snadno lze přijít ke zraněním. Ale zbavit se jich už tak jednoduché není.

Karty Zranění

Jak už bylo řečeno dříve, karty Zranění jsou ve vaší ruce naprosto k ničemu a za normálních okolností je nemůžete odložit. Zabírají místo pro užitečné karty (ve vaší ruce) a započítávají se do vašeho limitu karet v ruce.

Dokonce i když se vám podaří je odložit (viz „Odpočinek"), přesto zůstanou ve vašem balíčku karet, takže si je v dalším kole zase vezmete do ruky.

Existují i další možnosti, jak se mohou karty Zranění dostat do vašeho balíčku karet, jako např. jedovatý útok. Také pokud máte na konci kola v ruce nějaké karty Zranění, tak se tyto karty zamíchají do balíčku s vašimi ostatními kartami. Dobírací balíček plný karet Zranění je pomalý a neefektivní. A to je dobrý důvod, proč je třeba se zbavit karet Zranění co možná nejdříve – a to nejlépe prostřednictvím léčení.

Zraněné jednotky

Zraněná jednotka nemůže být aktivována a nelze jí znovu přidělit zranění. Dokud není vyléčena (nebo nahrazena jinou, čerstvou, zdravou jednotkou), je naprosto k ničemu.

Získání bodů Léčení

Naštěstí vám některé karty, stejně jako i schopnosti některých jednotek, poskytnou body Léčení (výraz **Léčení X** znamená, že získáte X bodů Léčení).

Tyto efekty můžete zahrát kdykoliv během svého tahu, s výjimkou boje (není totiž možné uzdravit jednotku zraněnou během fáze přidělování zranění, aby mohla zaútočit ve fázi útoku během téhož boje). Hrajete je stejně, jako byste hráli kterékoliv jiné karty. Můžete jich zahrát i více najednou (sčítací efekt) nebo je posílit manou, aby poskytly silnější efekt. Jiné karty ale nemohou být zahrány bokem, aby poskytly další body Léčení.

Body Léčení mohou být kombinovány spolu s Léčením získaným (zakoupeným) ve vesnici – viz „Vyjednávání ve vesnici".

Díky tomu získáte jisté množství bodů Léčení. Např. zahrajete kartu, která vám poskytne 1 bod Léčení, pak aktivujete jednotku, která vám poskytne další 2 body Léčení, a ještě si koupíte ve vesnici za 9 bodů Vlivu další 3 body Léčení. Nakonec tedy máte celkem 6 bodů Léčení. Nyní je můžete spotřebovat.

Použití bodů Léčení

Za jeden bod Léčení se můžete zbavit jedné karty Zranění, kterou máte v ruce. Vraťte ji do balíčku karet Zranění. Můžete léčit pouze karty Zranění, které máte v ruce (nikoliv ty, které jsou ve vašem odkládacím nebo dobíracím balíčku).

Můžete léčit také zraněné jednotky. Abyste to mohli udělat, musíte na to vynaložit takové množství bodů Léčení, kolik činí úroveň léčené jednotky (tuto úroveň vyjadřuje římská číslice v pravém horním rohu karty jednotky). Odeberte z karty jednotky kartu Zranění a vraťte ji do balíčku karet Zranění. Pokud má jednotka na sobě 2 karty Zranění (protože byla zraněna prostřednictvím jedovatého útoku), musíte ji léčit dvakrát, aby byla vyléčena úplně.

Je čistě na vás, jak s body Léčení naložíte. Můžete si vyléčit několik karet Zranění z ruky, vyléčit jednu či více jednotek, nebo rozdělit body Léčení libovolným způsobem.

ODPOČINEK

Místo provedení normálního tahu se můžete rozhodnout, že si odpočinete. Je to obzvláště vhodné, držíte-li v ruce karty Zranění a nemáte žádný způsob, jak je vyléčit.

Při odpočinku se nemůžete pohybovat a nemůžete provádět žádné akce (jako třeba vyjednávání nebo boj). Můžete ale zahrát speciální karty či karty Léčení, léčivé efekty, a také můžete použít políčko, které poskytuje bonus na konci tahu (jako třeba krystalové doly nebo kouzelná mýtina).

Navíc musíte odložit jednu kartu, která není kartou Zranění, a pak libovolný počet karet Zranění. Dávejte pozor, nejde o totéž, co léčení, neboť karty Zranění odkládáte do svého odkládacího balíčku a stará zranění se později opět připomenou.

Vyčerpání

Hrdina je vyčerpán, pokud má na začátku svého tahu v ruce pouze karty Zranění. V takové situaci ukáže karty, které má v ruce, a jediné, co může v tomto tahu udělat, je to, že odloží jednu kartu Zranění.

Přesto nepřichází o svůj tah a může i nadále použít léčení či speciální schopnosti svých jednotek, ale stejně jako při normálním odpočinku se nemůže pohybovat, ani provádět akci. Pokud se nachází na políčku, které poskytuje na konci tahu nějaký bonus, může ho využít.

KOUZELNÁ MÝTINA

Kouzelná mýtina poskytuje dva efekty:

Léčivá esence

Pokud zde skončíte svůj tah, tak můžete **vyřadit ze hry** jednu kartu Zranění z ruky nebo z odkládacího balíčku karet. Všimněte si, že toto není normální léčení – nemůžete tento postup použít pro léčení jednotek. Dovoluje vám ale prohledat odkládací balíček kvůli kartě Zranění, což není u normálního léčení možné.

Načerpání magie

Pokud zde začínáte tah, tak získáte **jeden žeton zlaté many**. Vezměte si tento žeton z banku many. Musíte tuto manu použít do konce tahu, jinak zmizí.

V Noci si místo žetonu zlaté many vezměte žeton černé many. Až přijde první Noc, dozvíte se, k čemu je černá mana dobrá.

KRYSTALOVÉ DOLY

Doly se používají snadno. Pokud skončíte svůj tah na políčku s doly, získáte jeden krystal many odpovídající barvy (zelený v případě dolů, které jsou nyní odkryty). Položte tento žeton do svého Inventáře.

Všimněte si, že tento žeton many získáte teprve poté, co oznámíte konec tahu, takže už tuto manu nemůžete v tomto tahu použít.

Pokud na políčku dolů zůstanete několik tahů po sobě, můžete získat více krystalů.

Poznámka: *Nikdy ale nemůžete mít ve svém Inventáři více než 3 krystaly jedné barvy.*

Také si všimněte, že pokud oznámíte konec kola, pak již dané kolo nehrajete a z dolů nezískáte nic, stejně jako se takto ani nebudete moci zbavit karty Zranění na kouzelné mýtině.

PŘEHODNOCENÍ AKCÍ

Hra vám nabízí spoustu možností, jak můžete zahrát svůj tah. Hráčům by mělo být dovoleno, aby mohli svá rozhodnutí přehodnotit a vzít zpět vyložené karty či zahrané akce. Pokud trváte na tom, že hráč je za své akce plně odpovědný, a nedovolíte žádné vracení se zpět, pak může být hra mnohem pomalejší, jelikož hráči budou muset věnovat mnohem více času plánování svých tahů. Pro hráče je mnohem jednodušší, když mohou zkoušet a kombinovat karty a manu na stole před sebou, přehrát si tah, pak si to rozmyslet a provést ho znovu, ale jinak.

Přesto ovšem existují určité věci, které vrátit zpět nemůžete. Kdykoliv odhalíte jakoukoliv novou informaci (například při průzkumu mapy, tažením karty nebo otočením žetonu nepřítele), už nemůžete tuto akci vrátit, ani nemůžete změnit některé akce, které této události předcházely. Totéž se vztahuje na jakoukoliv akci, která zahrnuje prvek náhody (jako např. hod kostkou).

Příklad: *Zahrajete kartu Pohybu a posílíte ji kostkou many z Pramene, abyste odkryli nový dílek mapy. Vidíte, že se na tomto novém dílku nachází vesnice, zrovna vedle políčka, na kterém právě stojíte, a vy byste rádi vzali zpět použitou manu a místo ní zahráli další karty Pohybu z ruky, abyste mohli použít jinou manu, která by vám pomohla naverbovat jednotku z této vesnice. Ovšem teď už nemůžete minulou akci vrátit zpět, jelikož jste odhalili novou informaci.*

Na druhou stranu si představte, že jste použili manu pro přesun k orčím nájezdníkům, vyzvete je k boji a pak zjistíte, že potřebujete onu manu pro boj. Můžete změnit kombinaci karet a schopností, které jste použili pro pohyb na toto políčko, nebo se dokonce rozhodnout udělat něco úplně jiného, jelikož jste žádnou novou informaci neodhalili.

KAPITOLA VI – TAK SE DO TOHO DEJME!

Hráči už by teď měli mít dostatek informací, aby mohli začít hrát. Už chápou, co mají dělat během svých tahů, a vědí, jak se chovat na místech na odkryté části mapy. Mohou si vybrat Taktiky a začít hrát svůj první tah. Nyní nepotřebují znát žádná další pravidla.

Taktiky

Hráči si vybírají své Taktiky v pořadí daném žetony pořadí v rámci kola, které byly během přípravy hry náhodně seřazeny. Hráč, jehož žeton se nachází na posledním (spodním) místě, si vybírá svou kartu Taktiky jako první. V dalších kolech si bude jako první vybírat hráč s nejnižší hodnotou Slávy, žetony pořadí v rámci kola se použijí pouze v případě shodného počtu bodů Slávy.

Hráči si vybírají karty Taktiky po přípravě hry, když už jsou všechny důležité informace známé: tedy jsou vidět dostupné jednotky, jsou známy nestvůry na mapě, už se házelo kostkami many v Prameni a každý hráč zná své počáteční karty.

Hráči by si měli vyhradit čas, aby si pročetli jednotlivé karty Taktiky – většina z nich obsahuje nějaký efekt či schopnost a každý hráč si bude chtít vybrat takovou, která nejlépe vyhovuje jeho momentální situaci. Obecně platí, že čím vyšší číslo na kartě Taktiky, tak tím větší výhodu daná karta poskytuje (ale zase o to později se daný hráč dostane ke svému tahu v rámci daného kola).

- Některé tyto efekty se uplatní okamžitě, když si hráč danou kartu vybere: pak udělejte to, co se na kartě píše. Jakmile je určeno pořadí (tahů v rámci kola) hráčů, tak můžete otočit kartu této Taktiky lícem dolů, aby vás její text nerozptyloval.
- Některé karty Taktiky mohou být použity jen jednou za kolo. Takové karty mějte před sebou pořád otočené lícem nahoru. Jakmile použijete jejich schopnost, otočte je lícem dolů, abyste zaznačili, že jste jejich schopnost použili.
- Některé karty Taktiky vám dávají každý tah trvalou výhodu. Ty mějte během celého kola před sebou otočené lícem nahoru.

Jakmile si všichni hráči vybrali kartu Taktiky, seřaďte žetony pořadí v rámci kola podle čísla karet Taktiky hráčů tak, že ten, kdo má kartu Taktiky s nejnižším číslem, bude mít svůj žeton nahoře (nejvýše). Toto pořadí hry pak platí pro celé kolo.

Hra

Hráč, jehož žeton pořadí je nejvýše, může začít svůj tah. Během prvních tahů by si měli hráči pečlivě všímat, co aktuální hráč provádí, aby se ujistili, že rozumí pravidlům.

Kdykoliv odkryjete nový dílek mapy, podívejte se do patřičné části Kapitoly VII – Odkrývání nových dílků mapy. Tam najdete podrobnější popis nových míst na daném dílku mapy a také nějaká nová pravidla, která se k těmto novým místům mohou vztahovat.

Pokud se stane něco mimořádného, podívejte se do kapitoly VIII. To se týká těchto situací:

- Když nějaký hráč postoupí na další úroveň.
- Když skončí kolo.
- Když se někdo rozhodne, že už je načase zaútočit na jiného hráče (pokud to tedy dovolíte).

Jakmile je odhaleno město, zahraje každý hráč ještě jeden tah a pak hra končí. Pokračujte podle pokynů uvedených v Kapitole IX – Konec hry.

☺ HODNĚ ŠTĚSTÍ A PŘÍJEMNOU ZÁBAVU ☺

KAPITOLA VII – ODKRÝVÁNÍ NOVÝCH DÍLKŮ MAPY

ODKRYTÍ PEVNOSTI (DÍLEK MAPY 3)

Vyhledejte kartu popisu **pevnosti** a pročtěte si ji.

Když je odkryta pevnost, vezměte šedý žeton nepřítele a položte ho na její políčko lícem dolů. Pokud se hráč přesune na políčko sousedící s políčkem pevnosti během kola Dne, tento žeton otočte. Zůstane otočený lícem nahoru dokonce i v Noci. Pokud tento žeton není otočen (lícem nahoru), než nastane Noc, pak zůstane otočený lícem dolů po celou Noc, pokud někdo na tuto pevnost nezaútočí.

Šedý žeton nepřítele představuje posádku pevnosti. Na rozdíl od drancujících nepřátel sedí posádka za hradbami pevnosti. Neomezuje nijak pohyb po sousedních políčkách a vy na ni ze sousedního políčka nemůžete zaútočit. Abyste s ní mohli bojovat, musíte se přesunout na její políčko a pevnost napadnout.

Útok

Když vstoupíte během pohybu na políčko s opevněným místem (tj. pevností, magickou věží nebo městem), musíte na toto místo zaútočit (v tomto případě tedy zaútočíte na pevnost). Váš pohyb okamžitě končí a vy musíte bojovat s obránci daného místa. To znamená, že nemůžete procházet přes ještě nedobytá opevněná místa bez přerušení pohybu.

Na rozdíl od porážky drancujících nepřátel není útok na opevněné místo něčím, co by místní obyvatelé vnímali příliš pozitivně – za každý takový útok dostanete postih –1 ke své Pověsti.

Poté probíhá boj. Pokud porazíte nepřítele, pak nejenže za jeho porážku získáte Slávu, ale také tuto pevnost obsadíte a stanete se jejím novým vlastníkem. Umístěte jeden ze svých žetonů štítu na dané políčko, abyste označili, že vy jste byli tím, kdo tuto pevnost dobyl. Jenom vy budete mít z této pevnosti prospěch.

Pokud nepřítele neporazíte, pak váš útok selhal. Vracíte se na políčko, ze kterého jste se pohnuli (k útoku) na pevnost. V dalším tahu můžete zkusit další útok (ale opět dostanete postih –1 k Pověsti).

Opevnění nepřátelé

Nepřátelé v pevnosti jsou opevnění, stejně jako kdyby měli na svém žetonu uvedenou ikonu Opevněný. Střelecké útoky nemohou během fáze obléhacích a střeleckých útoků na tyto nepřátele cílit. Abyste je porazili, musíte buď použít pouze obléhací útoky, nebo musíte počkat až do fáze útoku (ve fázi útoku už totiž proti nim můžete použít jakékoliv útoky, včetně střeleckých útoků).

Pokud má nepřítel bránící pevnost na svém žetonu také uvedenu schopnost Opevněný , pak je opevněný dvakrát – to znamená, že proti němu nejdou použít během fáze obléhacích a střeleckých útoků dokonce ani obléhací útoky.

Útok a drancující nepřátelé

Útok je součástí pohybu. Pokud pohyb, který vyústí v útok, splňuje podmínky pro vyprovokování drancujících nepřátel (např. když jak políčko, na které útočíte, tak i políčko, ze kterého útočíte, sousedí s takovým nepřítelem), pak se takový vyprovokovaný nepřítel přidá k bitvě a vy budete muset bojovat jak s ním, tak i s posádkou daného místa. Vyprovokovaní nepřátelé nezískávají žádné výhody

opevněného místa, na které útočíte, a vy tyto drancující nepřátele nemusíte porazit, abyste dobyli tuto pevnost.

Doporučujeme vám, abyste nejprve vyzvali a porazili všechny drancující nepřátele (kolem pevnosti) a odložili svůj útok na pevnost na pozdější tah, nebo abyste se do pevnosti přesunuli tak, abyste drancující nepřátele nevyprovokovali. Pokud se na to cítíte, můžete samozřejmě bojovat se všemi nepřáteli – viz část „Odkrytí ruin" v této kapitole ohledně informací, jak bojovat s více nepřáteli najednou.

Vlastnictví pevnosti

Pokud dobudete pevnost, umístěte na ni váš žeton štítu. Vaše pevnosti vám poskytují dvě výhody:

Zaprvé: Můžete zde naverbovat jednotky, které mají ikonu . To se děje během vyjednávání, stejně jako ve vesnici. Nemůžete si naverbovat jednotku ve stejném tahu, ve kterém jste pevnost dobyli, jelikož útok na pevnost spotřeboval vaši akci pro tento tah.

Zadruhé: Vaše pevnosti vám poskytují zásoby. Pokud skončíte svůj tah v pevnosti nebo v sousedství pevnosti, kterou vlastníte, váš limit karet v ruce se dočasně zvyšuje o 1 za každou pevnost, kterou vlastníte. To vám umožní dobrat si na konci tahu více karet. Např. pokud vlastníte na mapě celkem tři pevnosti, váš limit karet na ruce je o 3 vyšší než číslo uvedené na vašem žetonu úrovně (pokud tedy skončíte svůj tah v některé své pevnosti nebo v sousedství některé své pevnosti).

Útok na nepřátelskou pevnost

Hráči mohou útočit i na pevnosti, které už jsou dobyté. Pokud je vlastník ve své pevnosti, pak se tento útok bude považovat za útok na tohoto hráče (viz „Boj hráče proti hráči", strana 18).

Pokud majitel pevnosti v pevnosti není, pak si při útoku na pevnost vytáhněte jeden náhodný šedý žeton nepřítele. Ten představuje posádku, s kterou musíte bojovat stejně, jako kdybyste útočili na neutrální pevnost (je opevněná). Pokud ji porazíte, získáte za poražení nepřítele jen polovinu Slávy (zaokrouhleno nahoru), ale tato pevnost je nyní vaše – žeton štítu původního vlastníka nahraďte svým. Pokud neuspějete, odložte žeton nepřítele. Při dalším útoku na tuto pevnost se vezme nový, náhodný šedý žeton nepřítele. Pak se vraťte na políčko, z něhož jste útočili. Každý pokus o útok na pevnost patřící jinému hráči (ať už je v ní přítomen, nebo ne) vás bude přesto stát postih –1 k Pověsti.

ODKRYTÍ MAGICKÉ VĚŽE (DÍLEK MAPY 4)

Vyhledejte kartu popisu **magické věže** a pročtěte si ji. Neutrální magické věže se chovají stejně jako neutrální pevnosti, až na to, že je v nich jako posádka umístěn fialový žeton nepřítele místo šedého. Stejně jako u pevnosti se tento žeton otočí, jakmile se někdo dostane do její blízkosti během kola Dne, ale zůstane skrytý během kola Noci, dokud na tuto věž nějaký hráč nezaútočí.

Pravidla pro útok na magickou věž jsou stejná jako pro útok na pevnost, včetně toho, že obránci jsou opevnění a vy dostanete postih –1 ke své Pověsti. Všimněte si, že magická věž, která byla právě odhalena, se nachází na poušti – během Dne budete potřebovat 5 bodů Pohybu, abyste na ni mohli zaútočit.

Nabídka Kouzel

Když odhalíte první magickou věž, měli byste připravit tzv. nabídku Kouzel. Vezměte a otočte lícem nahoru tři vrchní karty z balíčku karet Kouzel a umístěte je do sloupce pod tímto balíčkem.

Poznámka: *V dalších hrách se nabídka Kouzel vytváří už na začátku hry, ale během vaší první hry je lepší to udělat takto, aby hráči měli během přípravy hry méně karet na zkoumání, a vy se tak budete moci vyhnout zodpovídání nadbytečných otázek, jako např. „Na co jsou tyhle karty a jak je získám?".*

Dobyté magické věže

Když dobudete magickou věž, umístěte na ni svůj žeton štítu. Na rozdíl od pevností to ale neznamená, že věž je vaše, jenom to připomíná každému, že právě vy jste zlomili odpor této posádky. Jako odměnu za dobytí magické věže získáváte na konci svého tahu jedno Kouzlo z nabídky Kouzel.

Jakmile jsou mágové poraženi, jsou ochotni spolupracovat s kýmkoliv. Kterýkoliv hráč může vyjednávat v dobyté věži bez ohledu na to, kdo tuto věž dobyl.

Verbování jednotek

Je možné si zde naverbovat jednotky s ikonou magické věže , přičemž platí obvyklá pravidla pro verbování jednotek.

Nákup Kouzel

Navíc si zde můžete také kupovat Kouzla. Můžete si koupit libovolné Kouzlo z nabídky Kouzel. Musíte zaplatit 7 bodů Vlivu a také jednu manu stejné barvy, jakou má vámi kupované Kouzlo. Kupování Kouzel není snadné! Pamatujte si, že můžete použít pouze jednu manu z Pramene, takže buď budete muset získat 7 bodů Vlivu bez použití many, nebo přijít na způsob, jak použít během svého tahu více než jednu manu.

Vezměte vybrané Kouzlo a dejte ho na vršek dobíracího balíčku. To znamená, že toto Kouzlo dostanete do ruky velmi brzy (nejspíš na konci vašeho tahu) a bude k dispozici později během tohoto kola.

Poté otočte další vrchní kartu balíčku karet Kouzel, aby v nabídce Kouzel byly zase tři karty Kouzel. Nově otočené Kouzlo se vždy umisťuje na horní místo ve sloupci nabídky – před jeho přidáním posuňte ostatní Kouzla o jednu pozici níže, abyste vyplnili mezeru po právě zakoupeném Kouzlu.

Získání Kouzla jako odměny

Stejně jako s jakoukoliv jinou odměnou za úspěšný boj si na konci svého tahu vyberete své Kouzlo. Je tomu hlavně kvůli zrychlení hry. Můžete si vyhradit dostatek času na přečtení Kouzel v nabídce Kouzel a promyslet si své rozhodnutí, zatímco ostatní hráči provádí své tahy.

Kouzlo získané jako odměna se umístí na vršek vašeho dobíracího balíčku, stejně jako kdybyste si ho koupili během vyjednávání (až na to, že za něj neplatíte body Vlivu ani manu). Jakmile si Kouzlo vyberete, doplňte nabídku Kouzel a posuňte zbývající karty dolů, jak je třeba.

Odměnu si vybíráte ještě před dobíráním nových karet, takže nové Kouzlo si pravděpodobně hned vytáhnete.

Sesílání Kouzel

Kouzla jsou velmi mocnými kartami. Dokonce i jejich základní efekt vyžaduje ke svému použití manu. Abyste mohli seslat jeho silnější efekt, potřebujete many dvě – jednu stejné barvy, jakou má samotné Kouzlo, a jednu černou. To znamená, že silnější efekt Kouzla lze seslat pouze v Noci, jelikož během Dne se černá mana nedá používat. Dokonce ani pak to není jednoduché, protože pokud použijete černou kostku many z Pramene, pak si budete muset vzít druhou manu z vlastních rezerv.

Přesto i to nejmocnější Kouzlo můžete zahrát bokem, jako například **Pohyb 1**, **Vliv 1**, **Útok 1** či **Blok 1**.

Fialoví nepřátelé

Při útoku na magickou věž budete muset porazit fialového nepřítele. Fialoví nepřátelé jsou nejčastěji skupiny mágů a golemů. Mágové často používají ledové či ohnivé útoky a jak mágové, tak i golemové jsou odolní vůči některým elementům. Když je poprvé odkryta magická věž, ukažte hráčům pár fialových žetonů nepřátel a vysvětlete jim, jak fungují. Pak je zamíchejte a jeden z nich vyberte jako posádku této magické věže.

Barvy útoku

Všichni nepřátelé, se kterými jste se dosud setkali, používali fyzické útoky (hodnota jejich Útoku byla uvedena v šedé ikoně pěsti). Nyní budete čelit ohnivým a ledovým útokům.

Tato ikona znamená, že čelíte ohnivému útoku. Ten funguje stejně jako normální útok, až na to, že:

- Jediným typem efektivní obrany proti ohnivému útoku je ledový blok. Pokud použijete normální blok (včetně karet zahraných bokem) nebo ohnivý blok, jsou tyto neefektivní a jejich celková hodnota je jen poloviční (zaokrouhleno dolů).
- Při přidělování bodů Zranění z ohnivého útoku to funguje stejně, až na to, že jednotka s odolností vůči fyzickým útokům nezískává žádný bonus. Proti ohnivému útoku jsou odolné pouze jednotky s ohnivou odolností . Ohnivá odolnost funguje proti ohnivým útokům stejně jako fyzická odolnost proti fyzickým útokům.

Ledové útoky fungují zcela stejně jako ohnivé útoky, až na to, že je proti nim plně efektivní pouze ohnivý blok (ostatní mají poloviční účinek) a pouze ledová odolnost se efektivně uplatní při přidělování bodů Zranění jednotce zasažené tímto útokem.

Pamatujte si, že nejlepším způsobem, jak se bránit elementálnímu útoku, je buď zahrát blok opačného elementu, nebo (pokud ho nekryjete) mít jednotky odolné vůči tomuto elementu.

Příklad: *Představte si, že čelíte Ledovému útoku v hodnotě 5. Abyste tento útok vyblokovali, můžete zahrát Ohnivý blok v celkové hodnotě 5 nebo libovolnou kombinaci Bloků (normálních nebo ledových) v hodnotě 10. Můžete také zkombinovat ohnivé bloky a ne-ohnivé bloky – např. pokud zahrajete* ***Ohnivý blok 3*** *a poté* ***Blok 4*** *(včetně karet zahraných bokem). Ne-ohnivý blok se sníží na polovinu (tedy na 2), ale přesto to ještě bude stačit.*

Pokud tento útok nebudete blokovat a budete chtít přidělit body Zranění jednotce, je nejlepším řešením jednotka s ledovou odolností. Pokud má hodnotu Zbroje alespoň 3, pak absorbuje veškerá Zranění (3 body Zranění pohltí její odolnost a zbytek zraní tuto jednotku) – a pokud má hodnotu Zbroje alespoň 5, pak dokonce ani nebude tímto útokem zraněna!

Odolnosti nepřátel

Už jste se u nepřátel setkali s odolností vůči fyzickým útokům. Teď se setkáme s nepřáteli, kteří jsou odolní vůči ohni, ledu, nebo dokonce vůči několika typům útoků.

Všechny typy odolností fungují stejným způsobem – celková hodnota všech Útoků, vůči kterým je jednotka odolná, se sníží na polovinu, zaokrouhleno dolů. Např. na poražení Ledových golemů na obrázku vedle by stačil třeba jen Ohnivý útok v hodnotě 4. Ale pokud použijete fyzické a/nebo ledové útoky, pak budete potřebovat na jejich poražení celkový Útok v hodnotě alespoň 8.

Odolnost vůči speciálním efektům

Ohnivá a ledová odolnost na žetonech nepřátel má ještě další efekt – daní nepřátelé jsou odolní také vůči speciálním bojovým efektům dané barvy. Kdykoliv nějaká červená karta (nebo schopnost jednotky, za kterou se platí červenou manou) říká, že se něco stane nepříteli, pak nepřátelé s ohnivou odolností nemohou být vybráni za cíl tohoto efektu. Kdykoliv červená karta (nebo červený text na kartě jednotky) uplatňuje efekt na „všechny nepřátele", pak nepřátelé s ohnivou odolností nejsou tímto efektem dotčeni.

Totéž se vztahuje na modré karty (nebo schopnosti jednotek, za které se platí modrou manou) a nepřátele s ledovou odolností. To se vztahuje pouze na speciální bojové efekty, nikoliv na útoky. Všimněte si rozdílu:

- **Útok 4** je fyzický útok, dokonce i když je uveden na červené kartě, a plně funguje i proti nepřátelům s ohnivou odolností.
- **Ohnivý útok 4** je ohnivý útok a jeho efektivita se snižuje na polovinu, pokud je použit proti nepřátelům s ohnivou odolností.
- „Zvolený nepřítel je zničen" nebo „všichni nepřátelé mají Zbroj sníženou o 1" jsou speciální efekty, a pokud se nachází na červené kartě Akce nebo na kartě červeného Kouzla, pak nemají vůbec žádný vliv na nepřátele s ohnivou odolností.

ODKRYTÍ KLÁŠTERA (DÍLEK MAPY 5)

Vyhledejte kartu popisu **kláštera** a pročtěte si ji. Kterýkoliv hráč si zde může naverbovat jednotky s ikonou kláštera nebo se zde nechat vyléčit. V tomto ohledu se klášter podobá vylepšené vesnici.

Výcvik

Když je odkryt klášter, pak okamžitě vezměte jednu kartu z balíčku karet Pokročilých akcí a umístěte ji do nabídky jednotek (nikoliv do nabídky Pokročilých akcí). Ta představuje vědomosti mnichů a lze se je v klášteře naučit.

Během vyjednávání se zde můžete naučit jednu z těchto Pokročilých akcí – přijde vás to na 6 bodů Vlivu. Pokud si ji koupíte, položte tuto kartu na vršek svého dobíracího balíčku (pravděpodobně si tuto kartu doberete na konci svého tahu). Během jednoho tahu si můžete takto pochopitelně nakoupit i více Pokročilých akcí za předpokladu, že jich tam tolik bude (což závisí na počtu klášterů na mapě) a také že budete mít k dispozici dostatek bodů Vlivu, abyste za ně zaplatili.

Karty Pokročilých akcí se v nabídce jednotek doplní až na začátku dalšího kola. Pokud některé Pokročilé akce zůstanou na konci kola v nabídce jednotek, pak jsou odloženy na spodek balíčku karet Pokročilých akcí a do nabídky jednotek se přidá nová karta Pokročilé akce za každý klášter na mapě (vyjma klášterů, které byly vypáleny).

Vypálení kláštera

Když jste v klášteře, můžete se rozhodnout, že ho v rámci své akce (během tahu) vypálíte (pokud už jste tedy v daném tahu nevyužili svou akci – a hlavně ne po vyjednávání v klášteře!). Pokud to chcete udělat, pak to oznamte. Okamžitě dostanete postih –3 ke své Pověsti.

Vždy se ale najde někdo ochotný klášter bránit. Vezměte si náhodný fialový žeton nepřítele a bojujte s tímto nepřítelem. V tomto boji vám vaše jednotky nepomohou, protože cítí, že děláte něco velmi špatného. Nemůžete je ani aktivovat, ani využívat jejich schopnosti, ani jim přidělovat body Zranění.

Pokud v boji zvítězíte, získáte na konci svého tahu kartu **Artefaktu** (viz dále) a daný klášter je vypálen. Označte jeho políčko jedním ze svých žetonů štítu. Odteď už tento klášter neexistuje – jako kdyby místo něj bylo prázdné políčko. Neodebírejte hned Pokročilou akci přidanou do nabídky jednotek tímto klášterem, jelikož se ji můžete naučit jinde, ale nepřidávejte na začátku dalšího kola novou Pokročilou akci za tento (vypálený) klášter.

Pokud neuspějete, nic se nestane a pouze pozice vašeho žetonu na počítadle Pověsti (a nejspíš i pár karet Zranění v ruce) vám připomene, o co jste se to pokoušeli.

Získání Artefaktu

Artefakt lze získat vždy na konci tahu, takže to hru nijak nezpomalí.

Vezměte si vrchní dvě karty z balíčku karet Artefaktů a podívejte se na ně. Jednu si vyberte a položte ji na vršek svého dobíracího balíčku. Druhou kartu vraťte na spodek balíčku karet Artefaktů.

Pokud byste někdy během svého tahu získali více než jeden Artefakt, vezměte si příslušný počet karet z balíčku karet Artefaktů zvýšený o jednu. Ty Artefakty, které si vyberete, položte na vršek svého dobíracího balíčku v libovolném pořadí a zbývající kartu vraťte na spodek balíčku karet Artefaktů.

Použití Artefaktů

Nově získané Artefakty se umisťují na vršek vašeho dobíracího balíčku, takže se vám brzy dostanou do ruky. Existuje několik způsobů, jak používat Artefakty:

- Horní textová část Artefaktu popisuje jeho základní efekt. Zahrajete ho stejně jako kteroukoliv jinou kartu. Na konci svého tahu odložte tuto kartu s ostatními kartami, které jste během tohoto tahu zahráli.
- Nebo se můžete rozhodnout vyvolat velmi mocné jednorázové schopnosti tohoto Artefaktu tím, že zahrajete jeho efekt popsaný v dolní části. Pokud to uděláte, tak je Artefakt tímto zničen a jeho karta je vyřazena ze hry.
- I mocný Artefakt lze použít a zahrát bokem, aby poskytl **Pohyb 1**, **Vliv 1**, **Útok 1** nebo **Blok 1**, a poté jej normálně na konci tahu odložit.

Prapory

Prapory jsou speciálním typem Artefaktů. Jejich mocný jednorázový efekt funguje stejným způsobem – po jeho provedení vyřadíte Artefakt ze hry.

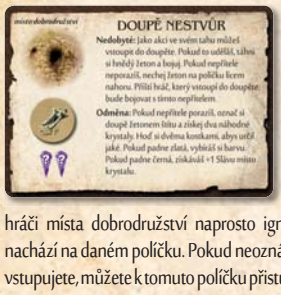
Ovšem horní část efektu funguje jinak. Sama o sobě nedělá nic, ale můžete přidělit tento Prapor některé ze svých jednotek. Tato jednotka pak získá bonusy nebo efekty popsané na kartě tohoto Praporu. Některé schopnosti Praporu lze použít jen jednou za kolo – v tom případě otočte kartu Praporu po jeho použití lícem dolů. Na začátku dalšího kola ji zase otočte lícem nahoru.

Když je Prapor přiřazen některé z jednotek, zůstává jí přiřazen až do konce kola. Na konci kola se můžete rozhodnout, zda Prapor pro další kolo necháte přiřazen jednotce, či zda jej zamícháte zpět do dobíracího balíčku. Pokud dotyčnou jednotku propustíte nebo je zničena, dejte tento Artefakt do svého odkládacího balíčku. Budete ho moci opět použít, jakmile si ho doberete (nejspíš v dalším kole).

Každá jednotka může nést (mít přiřazen) jen jeden Prapor. Pokud chcete přidělit Prapor jednotce, která už má přidělený jiný Prapor, pak nejdřív odložte na odkládací balíček její stávající Prapor a poté ho nahraďte tím novým.

Poznámka: *Dokud je Prapor přiřazen jednotce, nemůžete použít jeho silnější efekt.*

ODKRYTÍ DOUPĚTE NESTVŮR (DÍLEK MAPY 6)



Vyhledejte kartu popisu **doupěte nestvůr** a pročtěte si ji. Toto je první místo dobrodružství, na které jsme narazili. Na rozdíl od drancujících nepřátel nebo opevněných míst (pevnosti či magické věže) mohou hráči místa dobrodružství naprosto ignorovat, dokonce i když se nachází na daném políčku. Pokud neoznámíte, že do doupěte nestvůr vstupujete, můžete k tomuto políčku přistupovat, jako by bylo prázdné.

Můžete oznámit, že vstupujete do doupěte nestvůr spotřebováním akce ve svém tahu (pokud už jste ovšem neprovedli jinou akci – jako třeba boj s drancujícím nepřítelem). Pokud to uděláte, táhněte si hnědý žeton nepřítele a bojujte.

Pokud vyhrajete, označte toto políčko svým žetonem štítu jako připomínku, že právě vy jste splnili toto dobrodružství. Jako odměnu získáte dva náhodné krystaly (stejně jako v případě jakékoliv jiné odměny je dostanete až na konci svého tahu). Hoďte dvakrát nepoužitou kostkou many (tedy tou, která nepatří do Pramene), abyste zjistili, jaké krystaly získáte. Pokud vám padne zlatá barva, můžete si vybrat, jakou základní barvu (many) chcete (dokonce i v Noci). Pokud vám padne černá, získáte místo tohoto krystalu +1 bod Slávy.

Pokud nepřítele neporazíte, zůstáváte stát na tomto políčku. Vraťte žeton neporaženého nepřítele na políčko lícem nahoru. Neměli byste si ho ale plést s aktivními nepřáteli (drancujícími nepřáteli nebo posádkami opevněných míst, které už byly odhaleny), takže pokud chcete, můžete ho otočit lícem dolů. Pokud to uděláte, pak se kdokoliv může na tento žeton kdykoliv podívat.

Pamatujte: *Doupě nestvůr spolu s jinými místy dobrodružství, o kterých se zmíníme později, sdílí společné pravidlo – můžete je ignorovat, tedy vstoupit na jejich políčko či na něm zakončit tah, a nemuset bojovat. To platí i v případě, že na políčku leží neporažený žeton nepřítele.*

Všimněte si: *Získáváte Pověst, pokud porazíte drancující nepřátele. Ztrácíte Pověst, pokud útočíte na opevněná místa. Vstupem do míst dobrodružství Pověst ani nezískáváte, ani neztrácíte – místním je to prostě jedno.*

ODKRYTÍ PODZEMÍ (DÍLEK MAPY 7)

Vyhledejte kartu popisu **podzemí** a pročtěte si ji. Neumisťujte sem (prozatím) žádné žetony nepřátel. Podzemí je dalším místem dobrodružství, které můžete podobně jako doupě nestvůr ignorovat, i když se nacházíte na jeho políčku. Můžete do něj vstoupit (sestoupit) spotřebováním akce ve svém tahu.

Když vstoupíte do podzemí, táhněte náhodný hnědý žeton nepřítele a začněte bojovat. Pro tento boj však platí následující dvě podmínky:

- Musíte bojovat sami, jelikož vaše jednotky odmítají sestoupit do podzemí – počkají na vás nahoře. Nemůžete tedy během boje používat jejich schopnosti, ani jim přidělovat body Zranění.
- V podzemí platí tzv. Noční pravidla, dokonce i když je kolo Dne. To znamená, že nemůžete používat zlatou manu, ale můžete použít černou manu, abyste seslali silnější efekt Kouzel (přečtěte nyní Noční pravidla všem, pokud jste odhalili tento dílek během kola prvního Dne).

Pokud porazíte nepřítele, označte podzemí svým žetonem štítu pro informaci, že vy jste byli tím, kdo splnil toto dobrodružství. Na konci svého tahu obdržíte odměnu. Hoďte si kostkou many. Pokud padne zlatá nebo černá barva, získáte Kouzlo, pokud padne jakákoliv jiná barva, získáte Artefakt. Pokud neuspějete, nic se nestane. Odložte daný žeton na sloupec odložených hnědých žetonů nepřátel. Jakmile příště někdo sestoupí do podzemí, vezme si nový žeton, který bude představovat nepřítele.

Dobyté podzemí

Dokonce i když je podzemí označeno žetonem štítu (bylo tedy již dobyto a prozkoumáno), může být kýmkoliv prozkoumáno znovu. Pokud se tak stane, bude hráč opět bojovat s náhodným hnědým nepřítelem za stejných bojových podmínek, ale už nedojde k označení podzemí jeho žetonem štítu, ani k zisku odměny – pouze získá Slávu za poražení nepřítele, jako vždy.

ODKRYTÍ RUIN (DÍLEK MAPY 8)

Vyhledejte kartu popisu **ruin** a pročtěte si ji. Ruiny jsou dalším místem dobrodružství, kam se můžete přesunout a vybrat si, zda do něj vstoupíte, nebo ho budete ignorovat. Ale dejte si pozor, ruiny mohou obsahovat... no... cokoliv, včetně těch nejobtížnějších dobrodružství, se kterými se můžete v zemi setkat.

Jakmile jsou ruiny odhaleny, položte na ně žlutý žeton ruin. Pokud je Den, otočte tento žeton lícem nahoru, pokud je Noc, tak lícem dolů. Žeton otočený lícem dolů se otočí až na začátku dalšího kola Dne nebo když se někdo přesune na toto políčko.

Ruiny obsahují 2 druhy různých dobrodružství, která můžete splnit:

Starodávný oltář

Našli jste starodávný oltář nějakého zapomenutého boha. V tomto případě žeton ruin znázorňuje tři many jedné konkrétní barvy. Můžete tento oltář aktivovat zaplacením tří man dotyčné barvy. Pokud to uděláte, získáváte okamžitě 7 bodů Slávy, odložíte tento žeton ruin a označíte toto políčko svým žetonem štítu pro informaci, že vy jste byli těmi, kdo splnili toto dobrodružství. Pokud nemůžete nebo nechcete platit tyto 3 many, nic se neděje.

Nepřátelé s poklady

V ruinách se může nacházet i tajný a dobře střežený poklad. V tomto případě žeton ruin znázorňuje 2 žetony nepřátel a odměnu.

Když vstupujete do tohoto typu ruin, vezměte si nejdříve oba žetony zobrazených nepřátel a bojujte s nimi. Pokud neuspějete a neporazíte oba protivníky, nic se neděje. Neporažení nepřátelé zůstanou na daném políčku (můžete je nechat otočené lícem nahoru, ale nechte pod nimi žeton ruin alespoň částečně viditelný, aby nedošlo k záměně s drancujícími nepřáteli či posádkami opevněných míst). Poražení nepřátelé se nenahrazují.

Ten, kdo porazí posledního nepřítele, odebere žeton ruin a označí políčko svým žetonem štítu. Na konci svého tahu dostane zobrazenou odměnu.

Poznámka: *Za poražení orků či dračího lidu v ruinách nezískáváte žádné body Slávy.*

Odměna

Odměnu může představovat:

- **Karta Artefaktu** – Opravdový poklad! Už víte, jak získat Artefakt (viz „Odkrytí kláštera").
- **Karta Kouzla** – Byla tu ukryta kniha Kouzel. Získáváte Kouzlo stejným způsobem jako po dobytí magické věže (viz „Odkrytí magické věže").
- **Pokročilá akce** – Poražení nepřátelé zde hlídali nějaké tajné vědomosti. Vezměte si jednu kartu Pokročilé akce z nabídky Pokročilých akcí (ovšem ne z těch umístěných v nabídce jednotek prostřednictvím klášterů) a doplňte tuto nabídku (tak, že posunete karty dolů a tu novou přidáte na horní pozici).
- **4 krystaly** – Kouzelný poklad! Získáte jeden krystal od každé základní barvy do svého Inventáře.
- **Jednotka** – Osvobodili jste zajatce, a ti se k vám milerádi připojí. Můžete naverbovat kteroukoliv jednotku z nabídky jednotek, aniž byste za ni platili, a nehledě na to, kde může být tato jednotka verbována. Budete ale muset mít jeden volný žeton velení nebo budete muset propustit jednu ze svých stávajících jednotek, aby té nové uvolnila místo.

  Poznámka: *Zatímco obvykle dostáváte odměnu na konci svého tahu před tím, než vyhodnocujete postup na další úroveň, zde můžete prohodit pořadí. Pokud vám Sláva získaná porážkou nepřítele zajistí postup na další úroveň a ještě zisk nového žetonu velení, pak můžete použít tento nový žeton velení k naverbování dané jednotky.*

Boj s několika nepřáteli

Ruiny budou nejspíš vaším prvním místem, kde budete bojovat se dvěma nepřáteli najednou (dalším může být případ, kdy jsou drancující nepřátelé vyprovokováni při vašem útoku na opevněné místo – pro podrobnější informace se podívejte na „Útok" v části „Odkrytí pevnosti"). V pozdějších scénářích můžete dokonce bojovat najednou se třemi i více nepřáteli.

Útoky

Během fáze obléhacího a střeleckého útoku a během fáze útoku můžete provést následující:

- Můžete zahrát jeden velký útok, abyste zlikvidovali více nepřátel najednou. Abyste to mohli provést, tak váš Útok musí být stejný nebo vyšší, než je celková hodnota Zbroje všech vybraných nepřátel. To může být výhodné, zvláště pokud máte k dispozici silné karty, které vám zajistí silnější útok, než je třeba ke zničení jednoho nepřítele (jelikož jakákoliv přebytečná hodnota Útoku proti nepříteli propadá). V zásadě se chováte k několika nepřátelům tak, jako kdyby šlo o jednoho nepřítele s mnohem silnější Zbrojí.
  - Ale dejte si pozor! Pokud má některý z vybraných nepřátel fyzickou, ohnivou nebo ledovou odolnost, pak se všechny vaše útoky odpovídajícího typu sníží na polovinu, dokonce i když ostatní nepřátelé ve skupině, na kterou útočíte, tuto odolnost nemají.
  - Pokud dáte dohromady jako cíl jednoho velkého útoku opevněné i neopevněné nepřátele, pak budete proti takovéto skupině omezeni pouze na použití obléhacích útoků.
- Můžete zahrát postupně několik útoků. Takto můžete bojovat s nepřáteli postupně (s každým zvlášť), nebo s nepřáteli v menších skupinkách, nebo s jedním nepřítelem zvlášť a zbytkem jako skupinou apod. To může být zvlášť výhodné, pokud:
  - Někteří nepřátelé mají nějaký typ odolnosti a někteří ne. Místo smíchání všech vašich útoků dohromady (což by snížilo všechny útoky, vůči kterým má některý nepřítel odolnost, na polovinu) můžete zničit odolného nepřítele tak, že na něj použijete pouze takové útoky, vůči kterým není odolný.
  - Někteří nepřátelé jsou opevnění a někteří ne. Takže během fáze obléhacích a střeleckých útoků můžete na opevněné nepřátele použít pouze obléhací útoky, ale na neopevněné nepřátele můžete použít jak obléhací útoky, tak i střelecké útoky.

Blok

Ve fázi bloku máte možnost blokovat útoky nepřátel, které jste neporazili. Buď se bráníte jednomu nebo i více nepřátelům (případně žádnému) v libovolném pořadí, ale nemůžete seskupit více nepřátel, abyste se proti nim bránili jediným silným blokem. Pokud se chcete bránit několika nepřátelům, pak musíte vyhodnotit svůj blok proti každému z nich zvlášť.

Přidělování zranění

Nyní musíte přidělit body Zranění od všech nepřátel, kteří nebyli poraženi nebo jejichž útoky nebyly vyblokovány. Můžete to provést v libovolném pořadí, ale musíte přidělit body Zranění od všech neblokovaných nepřátel. Stejně jako v případě kteréhokoliv útoku si můžete vybrat, zda přidělíte body Zranění jednotkám, nebo svému hrdinovi.

- Žádná jednotka nemůže dostat přiděleny body Zranění dvakrát během jednoho boje, dokonce i kdyby díky své odolnosti přežila první přidělování zranění, aniž by byla zraněna.

Na druhé straně ale například můžete:

- Aktivovat jednotku se schopností střeleckého útoku nebo schopností bloku v prvních dvou fázích boje, abyste se mohli vypořádat s jedním nepřítelem, a poté jí přiřadit body Zranění z neblokovaného útoku nepřítele během fáze přidělování zranění.
- Přidělit body Zranění bojeschopné jednotce, a pokud přežije boj jako nezraněná díky své odolnosti, tak ji aktivovat ve fázi útoku.

V ruinách se můžete setkat s červenými a bílými žetony nepřátel. Ty představují ty nejnebezpečnější nepřátele ve hře. Někteří z nich mají k dispozici útok ledovým ohněm. Proti takovému typu útoku jsou efektivní pouze bloky ledovým ohněm a žádná jednotka není proti tomuto útoku odolná, pokud nemá zároveň odolnost vůči ledovým i ohnivým útokům.

Podívejte se na poslední stránku **Příručky pravidel**, kde najdete shrnutí všech bojových schopností.

ODKRYTÍ DÍLKŮ MAPY 9 AŽ 11

Na těchto dílcích mapy nenajdete nic nového, pouze kombinaci prvků, které jste už viděli.
Tyto dílky obsahují dostatek příležitostí, jak získat další body Slávy, až se bude hra chýlit k závěru!

ODKRYTÍ HLAVNÍCH DÍLKŮ MAPY

Pokud odkryjete dílek mapy s městem, pak každý hráč (včetně vás) dostane ještě jeden další tah, než hra skončí. Můžete na políčko města umístit odpovídající figurku města, ale nevšímejte si nyní jejího ciferníku. Chovejte se k políčku s městem jako k nepřístupnému terénu.

Pokud odkryjete hlavní dílek mapy bez města, pak hra pokračuje dál. Hlavní dílky obsahují stejné prvky jako dílky venkova s několika výjimkami. Tyto prvky jsou velmi podobné těm, které jste už viděli, až na to, že obsahují mnohem silnější nepřátele (případně skupiny nepřátel) a také větší odměny – líhně nestvůr jsou místem dobrodružství podobným doupěti nestvůr, hrobka je místem dobrodružství podobným podzemí a dračí lid je drancujícím nepřítelem podobným orčím nájezdníkům. Všimněte si, že popisky podobných míst se nachází na opačných stranách téže karty popisující dotyčné místo.

KAPITOLA VIII – DALŠÍ DŮLEŽITÉ UDÁLOSTI

POSTUP NA DALŠÍ ÚROVEŇ

Pokud hrdina získá dostatek bodů Slávy, takže jeho žeton štítu na počítadle Slávy překročí konec některého řádku, pak postupuje na další úroveň. Hrdina nemůže postoupit na vyšší úroveň než na desátou. Pokud hrdinova Sláva narůstá i po dosažení konce posledního řádku počítadla Slávy, pak pokračujte v počítání Slávy tak, že přesunete patřičný žeton na první políčko (prvního řádku) počítadla Slávy, ale onen hráč už nezíská žádné další bonusy za postup na další úroveň.

Postup na další úroveň neřešíte okamžitě, ale provedete ho až poté, co oznámíte konec svého tahu, nicméně ještě před tím, než si doberete nové karty. Takto může hrát další hráč, zatímco vy vyhodnocujete svůj postup na další úroveň. Pokud postoupíte během jednoho tahu o více úrovní, vyhodnotíte je všechny, postupně po jedné.

Existují dva typy postupu na další úroveň. Podívejte se na symbol u řádku, na který se váš žeton štítu posunul, abyste věděli, jaký typ postupu máte provést.

Nabídka karet Pokročilých akcí

Když první hráč postoupí na další úroveň, odkryjte tři vrchní karty balíčku karet Pokročilých akcí a seřaďte je do sloupce (lícem nahoru). Tyto karty budou představovat takzvanou nabídku Pokročilých akcí.

Poznámka: *V dalších hrách je tato nabídka připravena už na začátku hry, ale během první hry je lepší to udělat takto, aby hráči nemuseli zkoumat další tři karty, o kterých zatím neví, jak je získat.*

Postup spojený se ziskem dovednosti

Druhý řádek na počítadle Slávy má vlevo uveden tento symbol. Ten znamená, že když postoupíte na 2. úroveň, získáte jeden žeton dovednosti a jednu kartu Pokročilé akce.

První hráč, který postoupí na 2. úroveň, odkryje dva žetony dovedností z vršku svého sloupce žetonů dovedností. Měl by si přitom pročíst jejich popis na své kartě dovedností, aby věděl, jak fungují.

Poté si jeden z těchto žetonů vybere a položí ho před sebe, přičemž ten druhý umístí do společné nabídky dovedností. Počínaje dalším tahem může tuto nově zvolenou dovednost používat.

Dále si tento hráč vybere jednu ze tří karet v nabídce Pokročilých akcí. Tu položí na vršek svého dobíracího balíčku a poté doplní tuto nabídku o další (třetí) kartu. Karty v této nabídce se posunou dolů a nově přidaná karta se vždy umístí na nejvyšší pozici.

Když dosáhne 2. úrovně další hráč, vyhodnotí svůj postup úplně stejně. Ovšem nyní má možnost vybrat si žeton dovednosti i ze společné nabídky dovedností (první hráč, který postoupil na druhou úroveň, tuto možnost neměl, neboť tehdy byla společná nabídka dovedností prázdná).

Učení se od ostatních hráčů

Poté, co hráč odhalí své dva žetony dovedností, může je oba odmítnout a vzít si místo nich jeden žeton dovedností ze společné nabídky dovedností, tedy takový, který si některý jiný hráč nevybral a položil ho tam při svém postupu na další úroveň. Pokud to udělá, tak položí vybraný žeton dovednosti před sebe a umístí oba své nevybrané (odmítnuté) žetony do společné nabídky dovedností. Nemůže si ale vybrat vlastní dovednost, kterou si dříve odmítnul vzít (a umístil ji do společné nabídky dovedností).

Dále si vezme jednu kartu Pokročilé akce. Tentokrát si ale nemůže vybrat z celkové nabídky karet, nýbrž si může vzít jen tu kartu, která se nachází v nabídce Pokročilých akcí na nejnižší pozici.

Postup spojený se ziskem žetonu velení

Pokud postoupíte na úroveň označenou tímto symbolem, nemusíte o ničem rozhodovat. Jenom si vezmete vrchní žeton z vašeho sloupce žetonů úrovně, otočíte ho na opačnou stranu a umístíte ho do své oblasti jednotek jako další nový žeton velení. Takto se zvýší váš limit velení (máte teď totiž k dispozici nový žeton velení) a zvýší se vám buď hodnota Zbroje, nebo limit karet v ruce (na nově odkrytém žetonu úrovně se objeví nové hodnoty těchto vlastností).

Používání dovedností

Dovednosti jsou velmi silné schopnosti, které během každého tahu zvyšují vaše možnosti, a nemusíte si je brát do ruky (jako karty), když je chcete použít. Vybírejte si tedy takové dovednosti, které vhodně doplní vaše karty, jednotky i celkovou strategii.

Typy dovedností

Podívejte se na popisné karty dovedností, kde najdete informace o všech dovednostech každého hrdiny. Existují tři typy dovedností:

Pokud se na žetonu dovednosti nachází ikona šipky představující otočení žetonu, pak to znamená, že tato dovednost může být použita pouze jednou za kolo. Jakmile ji použijete, otočte její žeton na druhou stranu. Nemůžete ji pak až do začátku dalšího kola použít (kdy se zase otočí zpátky, a vy ji tak budete moci opět použít). Všimněte si, že některé dovednosti (jako třeba ty, které vám dovolí dobrat si další karty), lze zahrát během tahu jiného hráče.

Poznámka: *S dovedností Motivace nemusíte čekat až do svého dalšího tahu, abyste ji mohli použít. Můžete ji použít během tahu jiného hráče, takže už se můžete dopředu připravit na svůj další tah. Nemůžete ji ale pochopitelně použít po svém posledním tahu v daném kole.*

Tyto dovednosti se označují jako interaktivní a jejich efekt, pokud se použije, trvá až do začátku vašeho dalšího tahu. Navíc ovlivňuje i ostatní hráče. Když chcete použít takovou dovednost, položte ji doprostřed stolu, oznamte, že ji hodláte použít, a popište její efekt ostatním hráčům. Na začátku svého dalšího tahu si ji vezměte zpátky k sobě a otočte její žeton lícem dolů – už ji nemůžete během tohoto kola použít.

Pokud se na žetonu dovednosti nenachází ani jedna z výše uvedených ikon, pak může být tato dovednost použita jednou za každý tah. Poté, co tyto žetony použijete, umístěte je do své herní oblasti, abyste dali najevo, že jste je použili. Můžete jejich efekty sčítat s odpovídajícími kartami či jednotkami (můžete například použít dovednost poskytující body Pohybu s dalšími kartami Pohybu, nebo dovednost, která mění barvu many, s manou, kterou tato dovednost mění, atd.).

Vezměte ale na vědomí, že žádnou dovednost nemůžete použít vícekrát než jednou za tah.

KONEC KOLA

Pokud hráči dojdou karty v jeho dobíracím balíčku a už nechce zahrát žádné karty, které drží v ruce (nebo už žádné karty v ruce nemá), může na začátku svého tahu oznámit konec kola. Pokud to udělá, pak jeho tah okamžitě končí. Všichni ostatní hráči pak ještě dostanou k dispozici poslední tah v tomto kole a poté toto kolo končí.

Příprava nového kola

Při přípravě nového kola proveďte následující akce:

- Otočte desku Dne a Noci na opačnou stranu, neboť se mění denní doba.
- Přehoďte všechny kostky many, které pak vytvoří nový Pramen. Pokud začne kolo Dne, tak oddělte stranou všechny kostky s černou manou do vyčerpané oblasti Pramene. Pokud začne kolo Noci, tak oddělte stranou všechny kostky se zlatou manou do vyčerpané oblasti Pramene. (To je důležité, protože když začínáte scénář kolem Dne, tak si noví hráči zvyknou na kostku se zlatou manou jako na dobrou věc. Musíte ji proto umístit na „špatnou stranu" Pramene, abyste jim připomněli, že během kol Noci to dobrá věc není.)
  - Ještě jednou opakujeme, že alespoň polovina kostek by měla mít některou ze základních barev. Pokud tomu tak není, tak házejte kostkami s černou či zlatou manou tak dlouho, dokud tato podmínka nebude splněna.
- Vezměte všechny karty jednotek z nabídky jednotek, které si nikdo nenaverboval, a umístěte je na spodek balíčku základních jednotek. Pokud se v nabídce jednotek nachází i nějaké karty Pokročilých akcí (viz „Odkrytí kláštera"), pak je také umístěte na spodek balíčku karet Pokročilých akcí.
- Odkryjte nové karty jednotek a umístěte je do nabídky jednotek. Množství (karet) jednotek je rovno počtu hráčů plus 2. Pokud se na mapě nachází nějaké kláštery (které nebyly vypáleny), odkryjte jim odpovídající počet karet Pokročilých akcí a přidejte je do nabídky jednotek (viz „Odkrytí kláštera").
- V nabídce Pokročilých akcí odeberte kartu, která se nachází na nejnižší pozici této nabídky, a vraťte ji na spodek balíčku karet Pokročilých akcí. Posuňte ostatní karty v nabídce dolů a umístěte nově odkrytou kartu z vršku tohoto balíčku karet na nejvyšší pozici v této nabídce.
- Nabídka Kouzel je doplněna stejným způsobem jako nabídka Pokročilých akcí popsaná výše.
- Každý hráč zamíchá všechny své karty hráče (tj. ty, které měl v ruce, v odkládacím balíčku a v dobíracím balíčku, když skončilo minulé kolo), a získá tak nový dobírací balíček. Pokud má nějaký Artefakt typu Prapor přiřazený k některé své jednotce, pak ho může (ale nemusí) odebrat z dotyčné jednotky a zamíchat ho zpět do dobíracího balíčku. Poté si z tohoto balíčku vezme do ruky tolik karet, kolik činí jeho limit karet v ruce (toto číslo je uvedeno na jeho žetonu úrovně), a případně i o něco více, pokud se nachází v blízkosti pevnosti, kterou vlastní (viz „Odkrytí pevnosti").
- Každá jednotka v oblasti jednotek hráče, která byla vyčerpána (tj. má na sobě umístěn žeton velení), se stává bojeschopnou. Přesuňte její žeton velení znovu nad její kartu. Všimněte si, že dokonce i zraněné jednotky se stanou bojeschopnými, i když byly vyčerpány, ale nejsou tímto vyléčeny.
- Jakékoliv dovednosti, jejichž žetony byly otočeny lícem dolů, se teď opět otočí lícem nahoru. Pokud má některá jednotka přiřazen Artefakt typu Prapor a tento Prapor je otočen lícem dolů, pak se také otáčí lícem nahoru.
- Všichni hráči vrátí své karty Taktiky. Teď se ukážou karty Taktiky pro nadcházející kolo – je rozdíl mezi sadou karet denní a noční Taktiky.

Výběr karet Taktiky

Hráči si musí vybrat své karty Taktiky pro další kolo.

Hráč, jehož žeton je na počítadle Slávy na posledním místě, si vybírá kartu Taktiky jako první. Pak si hráč s předposledním žetonem vybere svou kartu Taktiky atd. Hráč s největším množstvím Slávy si vybírá kartu Taktiky jako poslední.

V případě shodného počtu bodů Slávy má hráč, který si v minulém kole vybíral kartu Taktiky později (tj. jeho žeton pořadí byl níže), přednost ve výběru.

Poté, co si každý hráč vybral kartu Taktiky, uspořádejte žetony pořadí v rámci kola vedle desky Dne a Noci tak, aby zachycovaly nové pořadí.

Další kolo

Hráč se žetonem pořadí v rámci kola na nejvyšší pozici (tedy s nejnižším číslem Taktiky) začíná nové kolo. Tahy pak probíhají podle stejných pravidel s tou výjimkou, že se nyní uplatní Noční pravidla, neboť začíná kolo Noci.

NOČNÍ PRAVIDLA

Náročnost terénu

U náročnosti terénu při pohybu nastávají dvě změny:

V Noci je mnohem obtížnější cestovat po lesích. Takže se mějte na pozoru! Není dobré být obklopen hlubokými lesy, když začíná kolo Noci. Na druhé straně je ale v Noci mnohem snazší cestovat pouští. Pokud chcete překonat větší pouštní oblasti, může být výhodné si tento přesun načasovat na kolo Noci.

Viditelnost

Během Dne jste viděli, co se nachází v ruinách kdekoliv na mapě a také jací nepřátelé brání pevnosti a magické věže, pokud byl někdo dostatečně blízko (viz odpovídající pasáže výše).

Žetony ruin se během Noci umisťují na mapu lícem dolů a zůstávají takto otočené, dokud se někdo nepřesune na jejich políčko (nebo dokud nezačne kolo Dne). Přesto se vždy poté, co je žeton ruin otočen, můžete rozhodnout, zda do nich sestoupíte, nebo ne.

Nebudete ovšem vědět, kdo nebo co brání pevnost či magickou věž, dokud na ni sami nezaútočíte. Někdy může být lepší počkat až do Dne, kdy dostanete více informací. (To se ale netýká měst. Jejich posádky nikdy nespí a jejich žetony jsou otočeny vždy, když se někdo nachází na sousedním políčku, dokonce i v Noci. Ale nás momentálně města nezajímají, protože nás teď zajímá to, abychom je našli, a ne dobyli.)

I nadále uvidíte drancující nepřátele. Ve skutečnosti je ani nemusíte vidět – můžete jen poslouchat, co vám o jejich zákeřných útocích řeknou vyděšení vesničané.

Magie

Během Noci nelze používat zlatou manu, dokonce ani když je tato mana získána jinými prostředky než z Pramene. Kostky se zlatou manou v Pramenu jsou vyčerpané.

Na druhou stranu lze černou manu použít pro zahrání silnějšího efektu karet Kouzel. Viz „Odkrytí magické věže – Sesílání Kouzel". V Noci nefunguje černá mana jako náhrada (žolík) za manu základní barvy jako zlatá mana během Dne.

BOJ HRÁČE PROTI HRÁČI

Jak už bylo popsáno dříve, velmi vám doporučujeme, abyste ve své první hře nedovolili boj hráče proti hráči. Ovšem pokud ho chcete přesto použít, tak byste si měli přečíst jak tuto pasáž (kde jsou popsány hlavní principy tohoto typu boje), tak i patřičnou kapitolu v **Příručce pravidel** (kde je to vysvětleno podrobně, krok po kroku).

Zahájení boje

Abyste zahájili boj hráče proti hráči, musíte napadnout jiného hráče. Můžete to provést jako svoji akci ve svém tahu – prostě se přesunete na políčko s figurkou jiného hráče a oznámíte, že na něj útočíte.

Výjimky: *Nemůžete napadnout hráče, který se nachází na políčku magického portálu nebo ve městě (toto pravidlo nelze použít ve vaší první hře, jelikož hráči nebudou moci vstoupit do měst). Na těchto políčkách se může nacházet několik figurek, aniž by spolu musely bojovat.*

Také nemůžete napadnout jiného hráče poté, co už byl oznámen konec kola. V takovém případě nemůžete skončit svůj pohyb na políčku s figurkou jiného hráče (viz **Příručka pravidel**, „Konec tahu – Nucený ústup", pokud tato situace náhodou nastane).

Taktická poznámka: *Pokud už nemáte v ruce žádné karty (a vaše jednotky už jsou vyčerpané), tak se stáváte výborným cílem pro útok hráče proti hráči. Pokud už byl oznámen konec kola, tak jste v suchu a můžete v klidu zahrát všechny své zbývající karty. Ale představte si následující situaci: Máte v ruce 5 karet, ale už žádné další karty ve svém dobíracím balíčku. Teď se musíte rozhodnout – pokud oznámíte konec kola, pak už nebudete moci využít zbývajících 5 karet v ruce. Ale pokud konec kola neoznámíte a ony karty zahrajete, pak se stanete snadným cílem útoku až do svého dalšího tahu, kdy znovu dostanete možnost oznámit konec kola. Proto dobře sledujte své protivníky a pečlivě posuzujte jejich plány (zvlášť, když se jejich hrdinové nachází blízko toho vašeho).*

Reakce obránce

Napadený hráč (budeme mu říkat napadený) oznámí, zda se chce plně věnovat útoku (na sebe), to znamená, že už dopředu provede svůj tah a využije tak všechny výhody, které mu to poskytuje, nebo zda tento útok bude považovat jen za znepokojivé obtěžování (a tak neobětuje celý svůj tah na boj se soupeřem).

Pro bližší podrobnosti si přečtěte odpovídající část v **Příručce pravidel**.

Taktická poznámka: *Druhá možnost se obvykle využívá, pokud si je napadený hráč jistý, že útok na něj nebude nijak závažný, a nechce se dát odradit od svých původních plánů. Také ji lze použít, pokud si myslí, že útočící hráč je silnější a že hodlá pokračovat v útočení. Když bude mít v ruce karty Pohybu, může se během svého dalšího tahu pokusit agresorovi uniknout. Pokud se hodlá plně věnovat útoku, pak na to spotřebuje svůj tah a už nedostane šanci uniknout nebo udělat cokoliv jiného, než znovu nastane tah agresora.*

Fáze boje

V boji hráče proti hráči jsou jen dvě fáze:

- **Fáze obléhacích a střeleckých útoků** – hráči střídavě provádí obléhací a střelecké útoky, počínaje napadeným. Tyto útoky lze použít jak ke zranění hrdiny, tak jeho jednotek. Tato fáze končí, jakmile ani jeden z hráčů už nechce zahrát tento typ útoků.
- **Fáze útoků zblízka** – hráči střídavě provádí jakékoliv útoky, počínaje agresorem. Na rozdíl od fáze obléhacích a střeleckých útoků nemusí být tyto útoky nutně použity na udělení zranění. Hráči je mohou použít na vytěsnění protivníka z daného políčka nebo ke krádeži Artefaktů. Tato fáze (a celý boj) končí, jakmile je jeden hráč vytlačen z políčka, nebo když už žádný hráč nechce pokračovat v útocích (v tomto případě se agresor musí stáhnout).

Pro bližší podrobnosti se podívejte do patřičné části v **Příručce pravidel**.

Rozdíly mezi bojem hráče proti nepříteli a bojem hráče proti hráči

Abyste lépe pochopili boj hráče proti hráči, shrneme si teď dva hlavní rozdíly:

Blokování

Když bojujete s nepřáteli na mapě, tak buď vyblokujete celý jejich útok, nebo tento projde v plné síle. Neexistuje zde žádná třetí možnost. Ovšem při boji hráče proti hráči máte dovoleno vyblokovat útok i částečně, což sníží množství bodů Zranění, které tento útok způsobí.

Poznámka: *Bloky provedené ve fázi obléhacích a střeleckých útoků se snižují na polovinu (zaokrouhleno dolů). Je totiž velmi obtížné bránit se takovýmto útokům. Tyto útoky se podobají útokům nepřátel se schopností Hbitý.*

Přidělování zranění

Při boji s nepřáteli na mapě přiděluje hráč body Zranění z útoků nepřátel. To znamená, že se rozhoduje, která jednotka bude zasažena, případně kolik bodů Zranění dostane jeho hrdina. Na druhou stranu se body Zranění zaokrouhlí v jeho neprospěch, tj. dokonce i jeden bod Zranění může zranit jednotku s vysokou hodnotou Zbroje.

V boji hráče proti hráči útočící hráč sám přiděluje body Zranění, která způsobí. Zranění se ovšem zaokrouhluje ve prospěch obránce. Útočník tedy musí mít dostatek bodů Zranění, pokud chce zranit jednotku či hráče (nebo provést jiný z dovolených efektů). Může se také stát, že nějaká část bodů Zranění zůstane nevyužita (protože útočník nedokáže toto množství bodů Zranění použít na něco rozumného).

KAPITOLA IX – KONEC HRY

Když se odkryje dílek mapy s městem, tak je první scénář téměř u konce. Každý hráč (včetně toho, který odhalil dílek mapy s městem) zahraje ještě jeden tah a poté hra končí. Během této doby není dovolen boj hráče proti hráči.

Jakmile hra skončila, je na čase udělit několik dalších (dodatečných) odměn. Hráči získají další body Slávy za různé úspěchy – ještě tedy pohnou svými žetony štítů na počítadle Slávy, ale teď už si nebudou všímat případných postupů na další úrovně. V několika kategoriích se také udělí speciální titul (hodnost), znamenající ještě další body Slávy.

Ještě než budete posuzovat dosažené úspěchy, tak by si hráči měli vzít všechny své karty (z ruky, z odkládacího balíčku a z dobíracího balíčku) a roztřídit je podle jejich typů, aby viděli, s jakými kartami zakončili hru.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Závěrečné bodování je shrnuto na kartě „Vyhodnocení dosažených úspěchů", jež je dostupná všem hráčům kdykoliv během hry. Její druhá strana se ve scénáři **První průzkum** nepoužívá.

Největší znalosti

Každý hráč získá 2 body Slávy za každou kartu Kouzla a 1 bod Slávy za každou kartu Pokročilé akce ve svých kartách. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů Slávy, získá ještě 3 další body Slávy, neboť dosáhl **Největších znalostí**. Pokud vícero hráčů dosáhne stejného (nejvyššího) počtu bodů, pak každý z nich získá 1 bod Slávy (s výjimkou případu, kdy by tato shoda nastala u hráčů, kteří v této kategorii nedosáhli žádného bodu Slávy).

Největší kořist

Každý hráč získá 2 body Slávy za každou kartu Artefaktu ve svých kartách a 1 bod Slávy za každé 2 krystaly ve svém Inventáři. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů Slávy, získá ještě 3 další body Slávy, neboť získal **Největší kořist**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu Slávy.

Největší dobyvatel

Každý hráč získá 2 body Slávy za každý vlastní žeton štítu na políčku pevnosti, magické věže nebo kláštera. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů Slávy, získá ještě 3 další body Slávy, neboť se stal **Největším dobyvatelem**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu Slávy.

Největší vůdce

Každý hráč získá body Slávy v hodnotě celkové úrovně všech svých jednotek. Zraněné jednotky se počítají pouze za polovinu, zaokrouhleno dolů. Takže zraněná jednotka I. úrovně nepřinese žádný bod Slávy. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů Slávy, získá ještě 3 další body Slávy, neboť se stal **Největším vůdcem**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu Slávy.

Největší dobrodruh

Každý hráč získá 2 body Slávy za každý vlastní žeton štítu na políčku s místem dobrodružství. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů Slávy, získá ještě 3 další body Slávy, neboť se stal **Největším dobrodruhem**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu Slávy.

Největší výprask

Každý hráč ztratí 2 body Slávy za každou kartu Zranění ve svých kartách (nikoliv na jednotkách). Hráč, který takto přišel o nejvíce bodů Slávy, ztrácí ještě 3 další body Slávy, neboť dostal **Největší výprask** (nebo přichází o 1 bod Slávy v případě shody bodů, kromě případu, kdy shoda nastane mezi hráči, kteří nemají ani jednu kartu Zranění).

TEN, KDO MÁ NYNÍ NEJVÍCE BODŮ SLÁVY, SE STÁVÁ VÍTĚZEM PRVNÍHO SCÉNÁŘE. GRATULUJEME!

KAPITOLA X – DALŠÍ HRY

Takže jste dokončili svůj první scénář. Věříme, že se vám líbil a už se těšíte na další. Určitě jste si všimli, že vám tato hra může nabídnout mnohem víc, než jste si dosud mohli vyzkoušet. Příště byste měli zkusit jiný scénář s použitím všech pravidel hry.

ÚPLNÁ PRAVIDLA

Zatím jsme vysvětlili pouze pravidla, která byla nezbytně nutná pro odehrání prvního scénáře. Úplná pravidla jsou popsána v **Příručce pravidel**. Měli byste si je přečíst. Budou se vám snáze číst, pokud se vám hra už dostala trochu pod kůži, a když už víte, jak hra probíhá.

Pro lepší orientaci vám teď zdůrazníme ta nejdůležitější pravidla, která dosud nebyla vysvětlena, s odkazy na **Příručku pravidel**.

Žádná Sláva za odkrytí dílku mapy

Všimněte si, že pravidlo, které udělovalo 1 bod Slávy, kdykoliv jste prozkoumali nový dílek mapy, platilo jen v prvním scénáři. Ve všech ostatních scénářích si musíte Slávu vybojovat.

Elitní jednotky

Ve své první hře jste použili pouze základní jednotky (se stříbrnou rubovou stranou). Elitní jednotky (tj. ty se zlatou rubovou stranou) jsou v ostatních scénářích také dostupné, ale nikoliv od začátku hry. Viz „Jedno herní kolo" – odstavec 2c.

Omezení tvaru mapy

V různých scénářích i pro různý počet hráčů existují různé tvary mapy (viz **Kniha scénářů**), ale pro všechny existuje několik omezení, která zabraňují, aby mapa dostala nezvyklý tvar s úzkými oblastmi. Viz „Pohyb" – odstavec 5e.

Výzva dalších nepřátel

Pokud si troufáte, můžete vyzvat najednou více drancujících nepřátel, pokud se tito nachází na políčku vedle vás, nebo můžete vyzvat drancující nepřátele, kteří jsou v sousedství opevněného místa, na které útočíte. Viz „Boj s nepřáteli" – odstavce 1a, 1d a 1e.

Poznámka: *Nemůžete vyzvat další nepřátele, pokud vstupujete na políčko s místem dobrodružství.*

Boj hráče proti hráči

Pokud jste tak dosud neučinili, podívejte se v kapitole VIII na pasáž „Boj hráče proti hráči" a také na odpovídající část v **Příručce pravidel**.

Města

Dobytí měst je nejdůležitějším cílem mnoha scénářů. Abyste věděli, jak probíhá, měli byste si:

- Přečíst v **Příručce pravidel** část zabývající se tím, co se děje, když je odkryto město (viz „Pohyb" – odstavec 5g), jak město dobýt (viz „Boj s nepřáteli – Útoky na město") a co město nabízí poté, co je dobyto (viz „Vyjednávání s obyvateli" – odstavce 3b a 5e).
- Pro lepší pochopení se podívejte na karty měst a figurky měst.
- Všechno je shrnuto na kartě popisu města. Během několika svých prvních her byste ji měli mít po ruce jako nápovědu.

Společný útok na město

Pokud se nerozhodnete jinak, pak se může několik hráčů dohodnout a najednou zaútočit na (totéž) město. Přečtěte si v **Příručce pravidel** část „Společné útoky na město", abyste věděli, jak to probíhá.

SCÉNÁŘE

Scénáře jsou popsány v **Knize scénářů**, kterou najdete na konci **Příručky pravidel**. Pokud budete mít dostatek času, můžete vyzkoušet scénář **Plné dobývání** nebo **Plná spolupráce**, abyste viděli tuto hru v epickém záběru. Tyto scénáře (nebo jejich zkrácené varianty, které začínají slůvkem „bleskový") můžete hrát i opakovaně, jelikož podoba mapy bude pokaždé úplně jiná. Navíc můžete upravit jejich obtížnost a používat několik variant pravidel popsaných dále, abyste získali vyšší znovuhratelnost.

Pak existuje mnoho dalších scénářů, které vždy patří do jedné ze tří skupin: **soutěživé**, **velmi soutěživé** a **kooperativní**.

Soutěživé scénáře

Soutěživé scénáře jsou standardními scénáři, podobnými scénáři **První průzkum** (až na to, že budou mnohem drsnější, jakmile do nich zahrnete pravidla pro boj hráče proti hráči). Každý scénář má nějaký cíl a omezený počet kol, během kterých máte tohoto cíle dosáhnout. Nehledě na to, zda je tohoto cíle dosaženo nebo ne, vítězem bude vždy ten hráč, který má po závěrečném bodování nejvíce bodů Slávy.

Velmi soutěživé scénáře

Pokud vás nezajímá Sláva a jestli jen chcete zjistit, kdo je nejlepší na bojišti, pak můžete vyzkoušet některý ze scénářů označených jako „velmi soutěživý". V těchto scénářích se nepoužívá žádné hodnocení. Místo toho se vítěz určí podle specifických podmínek popsaných ve scénáři. Buďte ale připraveni, že tyto scénáře mohou být velmi drsné!

Kooperativní scénáře

V těchto scénářích hráči navzájem spolupracují, aby dosáhli společného cíle (tj. dobytí měst). Buď jako skupina zvítězí, nebo hromadně selžou. Můžete upravit úrovně měst pro nižší nebo vyšší obtížnost.

Kooperativní scénáře vám dají možnost spočítat si výsledek na konci hry, abyste si mohli zkusit tento scénář zahrát znovu a dosáhnout vyššího počtu bodů. Všichni hráči mají (jeden) společný výsledek.

Speciálním typem scénáře je takzvaný sólový scénář, který hraje jen jeden hráč.

VARIANTY

*Scénáře a celková hra mohou být dále upraveny pomocí modifikací, které najdete v **Knize scénářů** na konci **Příručky pravidel**. Některé z nich mohou upravit hru tak, aby se vám více líbila, nebo je můžete použít pouze proto, abyste přidali do hry nějakou změnu.*

A TO JE VŠE. NYNÍ JE ŘADA NA VÁS, ABYSTE PROZKOUMALI SVĚT DESKOVÉ HRY MAGE KNIGHT.

RYTÍŘI-MÁGOVÉ (POSTAVY HRDINŮ VE HŘE)

Norowas, největší z elfích pánů

Stejně jako všichni velcí elfí válečníci, strávil i Norowas staletí neustálým vylepšováním svého umění boje mečem a kouzly. Ještě před Zlomem použil Norowas svůj vliv ve svobodných armádách elfů, aby si upevnil pozici ve Vysoké elfí radě, organizaci zaměřené na šíření svého vlastního řádu v království jakýmikoliv nutnými prostředky. Norowas se drží této filosofie celým srdcem a vůbec mu nejde proti srsti ani použití ničivých metod k dosažení vlastních cílů. Jeho nedávný kontakt s Radou nicoty ještě více utužil jeho přesvědčení, že nyní přišel ten správný čas a že má pro něj Rada nicoty prostředky, aby se bez váhání a slitování vydal na cestu a skoncoval s chaosem, který vidí po celé zemi.

Tovak Drakobijce, vůdce Řádu devátého kruhu

Coby nejmocnější jedinec, který zůstal v Řádu devátého kruhu, není Tovak Drakobijce až tak vůdcem této nové frakce, jako spíš přírodním živlem, který je třeba respektovat a následovat. Řád devátého kruhu původně prodával své meče do služby jiným frakcím, ale pod silnou rukou Tovaka se stal silou sám o sobě. Všechny významnější frakce v království už si jistě začaly všímat aktivit tohoto Řádu.

Zplozenci mágů, kteří tvoří Řád devátého kruhu, drží volně pohromadě díky opovržení nad proklamovanou nadřazeností, kterou se projevují ostatní frakce. Tovak Drakobijce nehledá nic menšího než naprostou porážku ostatních frakcí a jejich vznešených ambicí na úplnou nadvládu nad světem. Po náhlém úmrtí dvou předchozích vůdců tohoto Řádu se Tovak chopil své nové role pastýře Řádu a nebude mít klid, dokud nebudou všichni zplozenci mágů svobodní, aby si mohli sami vybrat svou vlastní cestu. To, že momentální plány Rady nicoty zahrnují dobytí zemí, které utiskují jeho lid, je ještě lepší.

Arythea, Uctívačka krve

Příčiny Zlomu jsou zahaleny tajemstvím, přesto se šeptem a výmluvnými pohledy potichu říká, že by to mohli být právě Uctívači krve, kdo byl zodpovědný za tuto katastrofu i za chaos, který poté následoval. Existuje důkaz, že Uctívači nakonec uspěli ve svém starodávném úkolu probudit temného boha Amaru, jenž se odvděčil svým následovníkům tím, že uvolnil své síly nad jejich zemí.

Arythea, o níž mnozí věří, že je nejsilnější ze známých rytířů-mágů, se vynořila z chaosu mocnější než kdy předtím a vydala se šířit Amarovo krvavé evangelium, přičemž drtí své nepřátele svým špičatým podpatkem. Pod jejím vedením se Uctívači krve během Temného křížového tažení vymanili z pout ke svým bývalým pánům a stali se silou sami o době. Silou, které se mnozí obávají a všichni ji respektují. Nikdo netuší, kde udeří Arythea příště, ale jedna věc je jistá. Krvavý bůh Amara ji vede, aby se podílela na plánech Rady nicoty, a bude potěšen jejími dobyvačnými úspěchy a šířením jeho učení.

Goldyx, nejmocnější z dračího lidu

Ode dne, kdy se vylíhnou, až do dne, kdy jsou zabiti, usilují příslušníci dračího lidu jen o dvě věci – o boj a růst. Jak prochází zemí, hledá dračí lid vhodné soupeře, dostatečně silné, aby představovali výzvu pro jejich brutálně vycvičené bojové schopnosti. To vše s jedním jediným cílem – osobním zlepšením. Dračí lid se nikdy příliš nesvázal s žádnou frakcí a od Zlomu nedůvěřuje ostatním ještě více. Jeho členové si dokonce nevěří ani mezi sebou navzájem.

Poté, co prošel Vzestupem, nejmocnějším stádiem vývoje příslušníků dračího lidu, povstal Goldyx jako nejsilnější svého druhu. Hledá osobní bohatství a moc, přičemž Rada nicoty mu slíbila obojí v míře, jakou si nikdy předtím vůbec nedokázal představit. To, že se mu můžou při jeho současném úkolu postavit do cesty jeho vlastní bratři, ho láká ještě víc, spolu s vidinou bohatství, které na něj někde čeká, a nepřátel, kteří stojí za pozornost.

ŽETONY NEPŘÁTEL A RUIN

Vagabundi (2x)

Kušiníci (3x)

Mniši (2x)

Minotaur (2x)

Zmrazovači (3x)

Bažinný drak (2x)

Kopáči (2x)

Strážci (3x)

Iluzionisté (2x)

Chrlič (2x)

Dělostřelci (3x)

Ohnivý drak (2x)

Prokleté babizny (2x)

Šermíři (2x)

Ledoví mágové (2x)

Medúza (2x)

Nejvyšší strážci (2x)

Ledový drak (2x)

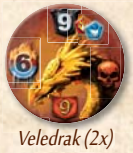
Vlčí jezdci (2x)

Golemové (2x)

Ledoví golemové (1x)

Červ z krypty (2x)

Nejvyšší mágové (2x)


Veledrak (2x)

Železooděnci (2x)

Ohniví mágové (2x)

Vlkodlak (2x)

Orčí vyvolávači (2x)

Ohniví golemové (1x)

Nepřátelé v ruinách

Oltáře v ruinách