


POHYB



„**Pohyb**  X“ umožní hrdinovi posun po plánu až o X polí. Bytosti (hrdinové, nestvůry a pomocníci) se mohou pohybovat skrz pole svých spojenců, ne však skrz pole nepřátel nebo překážky. Pasti a jiné efekty terénu vyhodnoťte okamžitě ve chvíli, kdy na ně kdokoli běžným pohybem vstoupí, pohyb však neukončují, pokud tak není vysloveně řečeno. Žádná bytost nesmí nikdy skončit svůj pohyb na poli obsazeném jinou bytostí. Bytosti se nikdy nesmí pohybovat skrz zdi.



Některé pohyby jsou označeny jako „**Skok**“. **Pohyb X (Skok)** umožňuje bytosti ignorovat všechny jiné bytosti a efekty terénu v průběhu svého pohybu, při vstupu na pole, kde svůj pohyb ukončí, však platí všechna pravidla pro normální pohyb popsaná výše.



Některé bytosti mohou mít speciální vlastnost „**Let**“. Let umožňuje bytosti ignorovat všechny jiné bytosti a efekty terénu v průběhu **celého** svého pohybu (a to i v případě pohybu nedobrovolného – např. následkem přitažení či odstrčení), tedy i v případě pole, na němž pohyb ukončí. Toto pole nicméně nadále musí být **neobsazené**. Pokud bytost ztratí svou schopnost létat ve chvíli, kdy se nachází na poli s překážkou, utrpí stejně zranění, jako kdyby spustila zraňující past (viz Pasti na s. 14). Následně ji okamžitě přesuňte na nejbližší **prázdné** pole (neobsahující žádné bytosti, žetony ani překryvné dílky s výjimkou chodeb, nášlapných desek a otevřených dveří).


ODHALENÍ MÍSTNOSTI

Kdykoli hrdina vstoupí během svého pohybu na pole se zavřenými dveřmi, otočte dílek dveří otevřenou stranou vzhůru a okamžitě odhalte novou místnost. Za pomoci knihy příběhů na ni umístěte všechny patřičné nestvůry (podle počtu hráčů), překryvné dílky a žetony mincí. Stejně jako při přípravě scénáře byste měli umisťovat konkrétní figurky nestvůr bez ohledu na čísla, vyobrazená na jejich figurkách. Figurky nestvůr mohou v extrémních případech dojít. V takovém případě umístěte nejprve nestvůry nejbližší k právě otevřeným dveřím a pokračujte s umisťováním hlouběji do místnosti, dokud figurky nedojdou.


Jakmile je celá nově odhalená místnost připravena, okamžitě táhněte vrchní kartu nestvůr pro každý typ nestvůr, který byl právě umístěn na plán a ještě pro něj žádná karta tažena nebyla. Hrdina, který dveře otevřel, musí nejdříve dokončit svůj pohyb, poté svůj tah a poté odehrají svůj tah všechny nestvůry, které by už v tomto kole **měly hrát** (tj. mají nižší iniciativu než hrdina, který dveře otevřel). Nestvůry v nově odhalené místnosti díky tomu vždy odehrají svůj tah i v kole, ve kterém byly objeveny.

ÚTOK



„**Útok**  X“ umožní hrdinovi způsobit základní zranění X nepříteli v dosahu. Bytosti nemohou útočit na své spojence. Existují dva typy útoků: na dálku a nablízko.



Útok na dálku je doprovázen termínem „**Dosah**  Y“, který znamená, že lze cílit na nepřítele vzdáleného až Y polí od útočníka. Každý útok na dálku, který cílí na sousedící pole útočníka, je znevýhodněn (nepřítel je příliš blízko – viz Výhoda a nevýhoda na s. 20–21).

Útoky nablízko nemají připsaný žádný dosah a ve většině případů cílí pouze na sousedící pole (tj. jejich dosah je 1).

Viditelnost: všechny útoky na dálku i nablízko musí být vyhodnoceny s ohledem na viditelnost. Z jednoho pole na jiné je vidět (a tedy je možné na něj zaútočit), pokud lze vytvořit přímou spojnicí mezi alespoň jedním rohem obou polí tak, že tato spojnice **neprotne**, ani se **nedotkne** žádné zdi. Pouze zdi omezují viditelnost. Pokud má **neútočná** schopnost specifikovaný **dosah**, platí pro ni stejná (výše uvedená) pravidla jako pro útok. Pokud dosah specifikovaný nemá, lze ji provést bez ohledu na viditelnost. Dvě pole oddělená zdí se nepovažují za sousedící.

Při každém útoku upravte základní zranění napsané na kartě v následujících třech krocích. Všechny tyto tři kroky zopakujte pro **každý cíl** daného útoku.

- Nejdříve upravte sílu útoku o bonusy a postihy útočníka. Jedná se o bonusy a postihy dané vybavením, aktivními schopnostmi a stavy (např. + 1 k útoku za protivníkovou otravu).
- Následně táhněte kartu (příp. karty) modifikátoru z balíčku útočníka a kompletně ji (je) vyhodnoťte.
- Nakonec snižte sílu útoku o **obrané bonusy cíle**, které poskytuje například obrana a další efekty.
- Pokud v průběhu jednoho kroku aplikujete více modifikátorů, sami zvolte pořadí, ve kterém je vyhodnotíte. Vzhledem k tomu, že se všechny kroky vyhodnocují samostatně pro **každý cíl**, může týž útok způsobit různým cílům různá zranění.

Příklad: ničemnice provede „Útok 3“ na sousedící elitní zbojnickou hlídku. Specifické podmínky napsané na kartě zvyšují tento útok o 2, aktivní schopnost ho zdvojnásobuje. Daný hráč se proto rozhodne nejdřív přičíst bonus 2 a teprve pak zdvojnásobit výsledek, což vede ke zvýšení na „Útok 10“. Tažená karta modifikátoru snižuje útok o 1, výsledek je tedy 9. Zbojnická hlídka má obranu 1, utrpí proto nakonec celkem 8 zranění.

Veškeré způsobené zranění zaznamenejte položením patřičných žetonů zranění na výseč odpovídající danému číslu příslušné nestvůry na její obálce. Jakmile je celkové zranění nestvůry vyšší nebo rovno její hodnotě zdraví, je zabita – odstraňte ji ze hry. Všechny další efekty útoku na tuto nestvůru již neuplatňujte.

Kdykoli je nestvůra zabita, položí hráči na její pole jeden **žeton mincí**. Toto **platí** pouze pro nestvůry umístěné při odhalení místnosti – nikoli pro ty, které byly přivolány nebo se zjevily.

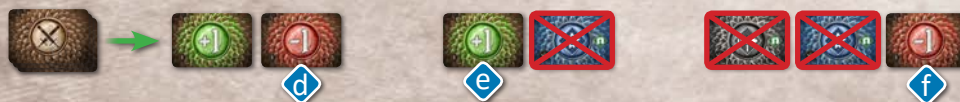
VÝHODA A NEVÝHODA

Některé útoky mohou být **zvýhodněné** anebo **znevýhodněné**.

- Útočník, jehož útok je zvýhodněný, táhne dvě karty modifikátorů místo jedné a vybere si tu, která je **lepší** **a**. Pokud jste vytáhli jednu kartu se symbolem **n**, vyhodnoťte efekty obou karet **b**. Pokud jste vytáhli dvě karty se symbolem **n**, táhněte další karty modifikátorů, dokud netáhnete kartu bez symbolu **n**. Následně vyhodnoťte efekt všech tažených karet **c**.



- Útočník, jehož útok je znevýhodněný, táhne dvě karty modifikátorů místo jedné a vybere si tu, která je **horší** **d**. Karty se symbolem **n** se v případě nevýhody považují za lepší **e**. Pokud jsou taženy dvě karty se symbolem **n**, táhněte další karty, dokud netáhnete kartu bez symbolu **n**, jejíž efekt následně vyhodnoťte **f**.



Příklad zvýhodněné schopnosti

Pokud není jasné, která karta je lepší, použijte tu, která byla tažena jako první. Tato nejistota vzniká, pokud byly taženy karty s dalšími efekty (vyvolání živlu, způsobení stavů atp.). Všechny tyto efekty mají pozitivní, ale ne zcela specifikovatelnou hodnotu.

Výhodu a nevýhodu útočník obvykle získá díky nějaké schopnosti, nicméně pamatujte, že každý útok na dálku, který cílí na sousední pole, je **znevýhodněn**. Jediný útok nemůže být zvýhodněn či znevýhodněn vícekrát než jednou. Pokud by měl být útok naráz zvýhodněn i znevýhodněn, vyhodnoťte jej jako běžný útok.

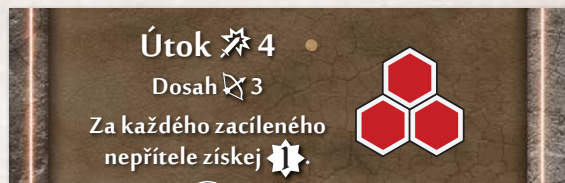
PLOŠNÉ EFEKTY

Některé útoky a jiné schopnosti mohou být seslány na více cílů najednou. V takových případech naleznete náčrt oblasti útoku na patřičné kartě. Jakékoli pootočení naznačené oblasti je **povoleno**. Pro každý cíl tohoto útoku vyhodnoťte útok **samostatně**, jedná se však stále o **tutéž útočnou akci**.

- a Šedá označuje pole, na kterém stojí útočník. Plošné útoky, které obsahují šedé pole, považujte za **útok na blízko**.
- b Červená označuje pole, na která lze plošný útok cílit.



Při **plošném útoku na dálku** stačí, aby bylo v dosahu jediné z naznačených polí. Na dané pole lze cílit i v případě, že se na něm **nenachází** žádný nepřítel. Jak pro plošný útok nablízko, tak na dálku však platí, že cíle útoku musí být na polích, která jsou viditelná.




Příklad: tento „Útok 4“ může být proveden na 3 pole v daném uskupení, pokud je alespoň jedno cílové pole v dosahu 3.



Příklad: tento „Útok 3“ nablízko může být proveden na 3 pole v daném uskupení.



Některé útoky jsou doplněny o hodnotu „X cílů “. Takové útoky mohou cílit až na X různých cílů, přičemž všechny se musí nacházet v daném dosahu.

Při útoku na více cílů táhněte kartu modifikátoru pro **každý** cíl tohoto útoku. Takovým útokem **nelze** zaútočit vícekrát na jeden cíl. Útoky nemohou cílit na spojence (pokud schopnost cílí na spojence, používá zpravidla termín „Ovlivní“ namísto „Cíl“). Spojenec smí být v oblasti plošného útoku, neutrpí však žádné zranění ani doprovodné efekty, neuvádí-li příslušná karta jinak.

Útoky, které nemají specifikovaný dosah, se považují za útoky nablízko, nicméně plošnými útoky nablízko lze útočit i na nesousedící pole, pokud to povoluje oblast specifikovaná na kartě schopností.

EFEKTY ÚTOKU

Útočné schopnosti často doprovází další efekty zvyšující jejich sílu. Pokud je na kartě připsán za daným útokem i další efekt, tento efekt vyhodnoťte pro všechny cíle hned poté, co vyhodnotíte zranění plynoucí z tohoto útoku. Tyto efekty se uplatní i v případě, kdy daný útok nezpůsobí žádné zranění. Tyto efekty jsou (vyjma zisku zkušeností) volitelné a můžete se je rozhodnout neuplatnit. Některé schopnosti tyto efekty aktivují i bez útoku, v takovém případě naleznete všechny potřebné informace na dané kartě.



ODSTRČENÍ X – cíl je donucen k pohybu o X polí po cestě zvolené útočníkem, při každém jednotlivém pohybu se však musí od útočníka **vzdálit**. Pokud (už) neexistuje pole, na které by mohl být cíl odstrčen, odstrčení končí. Cíl může být odstrčen skrze pole svých spojenců, ne však skrze pole nepřátel a zdi.



PŘITAŽENÍ X – cíl je donucen k pohybu o X polí po cestě zvolené útočníkem, při každém jednotlivém pohybu se však musí k útočníkovi **přiblížit**. Pokud (už) neexistuje pole, na které by mohl být cíl přitažen, přitažení končí. Cíl může být přitažen skrze pole svých spojenců, ne však skrze pole nepřátel a zdi. Jak odstrčení, tak přitažení se považují za **běžné** pohyby (např. pro účely vyhodnocení pastí či nebezpečného terénu), **nejsou** však ovlivněny náročným terénem.



PRŮRAZNOST X – v průběhu tohoto útoku smí útočník ignorovat až X obran cíle. Na rozdíl od ostatních efektů se průraznost vyhodnocuje v průběhu třetího kroku vyhodnocování síly útoku, ne až po něm.

Příklad: Akce „Útok 3, průraznost 2“ použitá na nestvůru s obranou 3 ignoruje 2 obrany cíle, způsobí mu proto 2 zranění (dále upravené kartou modifikátoru).



PŘIDAT CÍL – pokud bytost spustí tento efekt útočnou schopností, smí navíc zacílit na další cíl v dosahu útoku. Všechny další efekty tohoto útoku jsou uplatněny na všechny přidané cíle s výjimkou těch efektů, které by přidaly ještě další cíle (např. plošné útoky).

STAVY

Některé schopnosti mohou svému cíli způsobit stav. V takovém případě položte patřičný žeton na výšeč obálky dané nestvůry (s výjimkou požehnání a prokletí). Tento žeton odstraňte ve chvíli, kdy jsou splněny podmínky pro jeho odstranění. Každá nestvůra může mít najednou jen jeden žeton stejného stavu. Stavy lze nicméně způsobovat opakovaně, a prodlužovat tím jejich trvání.

Následují **negativní stavy**. Pokud schopnost obsahuje některý z těchto stavů, přidejte jeho žeton ke každému cíli okamžitě poté, co vyhodnotíte hlavní efekt dané akce pro všechny její cíle. Žetony stavů cílům přidejte nehlédě na to, jestli akce způsobila zranění.



OTRAVA – pokud je cíl otráven, všechny útoky, které jsou na něj od té chvíle cíleny, získávají bonus + 1 k útoku. Je-li je otrávená bytost léčena, léčení pouze odstraní žeton otravy a nemá žádný další efekt.



KRVÁCENÍ – krvácející bytost utrpí 1 zranění na začátku každého svého tahu. Je-li krvácející bytost léčena, žeton krvácení odstraňte a zbytek léčení vyhodnoťte podle obvyklých pravidel. Je-li bytost jak otrávená, tak krvácí, léčení odstraní oba žetony, ale už nemá žádný další efekt.



ZNEHYBNĚNÍ – pokud je cíl znehybněn, nesmí využívat žádné pohybové akce. Žeton znehybnění odhodte na konci následujícího tahu dané bytosti.



ODZBROJENÍ – pokud je cíl odzbrojen, nesmí provádět žádné útočné akce. Žeton odzbrojení odhodíte na konci následujícího tahu dané bytosti.





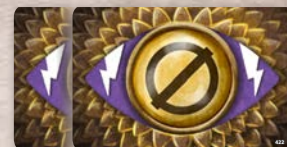
OMRÁČENÍ – pokud je cíl omráčen, nesmí provádět žádné akce **kromě** dlouhého odpočinku (v případě hrdinů). Žeton omráčení ztratí na konci svého následujícího tahu. Pokud hráč omráčeného hrdiny neohlásí dlouhý odpočinek, musí zahrát dvě karty podle běžných pravidel, žádnou z jejich schopností však nevyužije, pouze je obě odhodí.



ZMATENÍ – pokud je cíl zmaten, všechny jeho útoky jsou znevýhodněny. Žeton zmatení odhodíte na konci následujícího tahu dané bytosti.



PROKLETÍ – pokud je cíl proklet, musí si do zbytku svého balíčku modifikátorů zamíchat kartu prokletí. Jakmile je tato karta tažena v rámci útoku, odstraňte ji po jejím vyhodnocení ze hry (neodhazujte ji na odhazovací balíček). Všimněte si, že existují dva balíčky karet prokletí – jeden pro hrdiny se symbolem , druhý pro nestvůry se symbolem . Každá strana (hrdinové nebo nestvůry) proto může mít v jednu chvíli v balíčcích dohromady nejvýše 10 karet prokletí.



Následují **pozitivní** stavy. Bytosti mohou v závislosti na použité schopnosti pozitivní stav způsobit sobě nebo svým spojencům. Pozitivní stavy nemohou být předčasně odstraněny.



NEVIDITELNOST – na neviditelnou bytost nemohou nepřátelé zacílit, spojenci však neviditelnosti vůči sobě navzájem ovlivnění nejsou. Žeton neviditelnosti odhodíte na konci následujícího tahu dané bytosti. Nestvůry se k neviditelným hrdinům chovají, jako by se jednalo o překážky.




POSÍLENÍ – pokud je cíl posílen, všechny jeho útoky jsou zvýhodněny. Žeton posílení odhodíte na konci následujícího tahu dané bytosti.



POŽEHNÁNÍ – pokud je cíl požehnán, musí si do zbytku svého balíčku modifikátorů zamíchat kartu požehnání. Jakmile táhnete tuto kartu v rámci útoku, odstraňte ji po jejím vyhodnocení ze hry (neodhazujte ji na odhazovací balíček).



PŘÍTOMNOST ŽIVLŮ

Některé schopnosti mohou vyvolat určitý živel (**ohně, led, vzduch, zemi, světlo** nebo **temnotu**). Pokud je symbol kteréhokoli živlu přítomen v popisu schopnosti , zahráním byť jen jediné části této schopnosti vyvoláte i daný živel: **na konci tahu** toho, kdo živel vyvolal, přesuňte žeton daného živlu na desce živlů do sloupce „Intenzivní“.



Na konci každého kola v rámci fáze údržby přesuňte všechny žetony živlů o jeden sloupec doleva, tedy ze sloupce „Intenzivní“ do sloupce „Prchavý“, ze sloupce „Prchavý“ do sloupce „Nepřítomný“.



Přítomnost živlu může být využita k obohacení konkrétních schopností. Takovou schopnost poznáte podle symbolu červeně přeškrtnutého živlu následovaného popisem konkrétního obohacení schopnosti. Pokud takovou schopnost zahrajete a daný živel je přítomen ve sloupci „Intenzivní“ nebo „Prchavý“, **smíte** jej přesunout do sloupce „Nepřítomný“, čímž zahraná schopnost získá patřičný efekt. Za pomoci jednoho symbolu živlu na kartě nemůžete spotřebovat přítomnost více než jednoho živlu a **není povoleno** spotřebovat živel, který byl dosud nepřítomný a hrdina ho předchozí schopností v průběhu stejného tahu sám vyvolal. Tento živel však mohou ve stejném kole spotřebovat hrdinové nebo nestvůry s vyšší iniciativou než vyvolavatel.

Pokud má jediná schopnost možnost několika oddělených obohacení, rozhodněte, v jakém pořadí jejich efekty vyhodnotíte. Pokud jediné obohacení vyžaduje spotřebu více živlů, musíte spotřebovat všechny tyto živly.

Stejně jako hrdinové mohou živly vyvolávat a spotřebovávat i nestvůry. Pokud nestvůra může, pak daný živel vždy spotřebuje, čímž v daném tahu obohatí příslušnou schopnost pro všechny nestvůry daného typu, nejen sama pro sebe.



Tento symbol odpovídá libovolnému živlu. Pokud je tento symbol přítomen u některé schopnosti nestvůr, sami zvolte, který živel bude vyvolán nebo spotřebován. Nelze však takto zvolit nepřítomný živel a schopnost neobohatit, pokud by byl přítomný jiný využitelný živel.



Oheň



Led



Vzduch



Země



Světlo




Temnota




Deska žvlů

AKTIVNÍ BONUSY

Některé schopnosti mohou poskytnout hrdinovi nebo jeho spojencům různé bonusy, které trvají, dokud není splněna určitá podmínka, nebo skončí na konci kola. Tyto schopnosti jsou vždy označeny patričnými symboly. Dokud jejich efekt trvá, ponechte je ve své aktivní oblasti nad deskou svého hrdiny.



Déletrvající bonusy jsou označeny symbolem . Efekt takové schopnosti je aktivní tak dlouho, dokud není splněna podmínka specifikovaná na dané kartě. Většinou jsou použitelné několikrát v průběhu scénáře, počet použití v takovém případě značíte žetonem hrdiny. Položte žeton svého hrdiny na první políčko schopnosti a posuňte ho o políčko dál vždy, když je schopnost použita. Jakmile byla schopnost použita tolikrát, kolik je její limit, přesuňte danou kartu z aktivní oblasti na hromádku zničených karet. Efekt schopnosti **musíte aplikovat**, kdykoliv jsou splněny podmínky pro její spuštění, a to i v případě, že se vám její efekt nehodí, nebo dokonce nastane (např. měli byste svému hrdinovi vyléčit životy, ale jeho zdraví už je na maximu). Pokud daná schopnost žádné podmínky nemá, smíte ji mít v aktivní oblasti po libovolně dlouhou dobu. Kdykoli ji pak můžete přesunout na hromádku zničených karet.

Příklad: Čarovnice použije schopnost „Mrazivá zbroj“, která umožňuje dvakrát vynulovat veškeré utrpěné zranění. Položí svůj žeton na první políčko této schopnosti . Od této chvíle, kdykoli by měla utrpět alespoň 1 zranění, posune svůj žeton hrdiny na další pole schopnosti a žádné zranění neutrpí. Jakmile by se žeton měl pohnout podruhé, schopnost je vyčerpána a karta přesunuta na hromádku zničených karet.



Příklad žetonů hrdinů




Bonusy do konce kola jsou označeny symbolem . Takový bonus je aktivní od chvíle, kdy jste kartu schopností zahráli, až do konce téhož kola, načež ji přesuňte z aktivní oblasti na odhazovací hromádku nebo mezi zničené karty (podle toho, jestli obsahuje symbol ).

I když se karta nachází v aktivní oblasti, **považujte ji pro všechny potřeby pravidel** za odhozenou nebo zničenou podle toho, kam po svém vyčerpání patří. Kdykoli se můžete rozhodnout ji přesunout na patričnou hromádku, přijdete tím však o všechny dosud nevyužité bonusy dané karty.

OBRANA



Akce „Obrana  X“ umožňuje snížit veškeré zranění způsobené útokem nepřítele o X. V jednu chvíli můžete mít aktivních více akcí obrany – jejich hodnoty se sčítají.
Obrana snižuje pouze zranění způsobené útokem.

ODVETA



Akce „**Odvetá** ✎ X“ způsobí útočníkovi X zranění, pokud vedl útok ze sousedícího pole. Odveta může být doplněna i efektem „**Dosah** ✎ Y“, v takovém případě může být zraněn i útočník, který vedl útok z pole vzdáleného až Y polí od cíle. Odvetu vyhodnoťte těsně po vyhodnocení celého útoku, který odvetu spustil. Pokud je bytost, která by měla odvetu provést, zabita nebo vyčerpána, **odvetu již nevyhodnocujte**. V jednu chvíli smí být aktivních více akcí odvety, jejich hodnoty se sčítají. Odveta není považována za útok ani za cílený efekt (nemůže tedy spustit celou řadu dalších efektů – např. další odvetu).

LÉČENÍ



Schopností „**Léčení** ● X“ může bytost vrátit X zdraví buď sama sobě, nebo svým spojencům, kteří jsou v dosahu schopnosti. Léčení je vždy doplněno jedním ze dvou parametrů:

- „**Dosah** ✎ Y“ znamená, že léčit můžete jakéhokoli spojence do vzdálenosti Y, **nebo** svoji bytost samotnou. Léčeného spojence musí léčící vidět.
- „**Sebe**“ znamená, že vyléčit smíte pouze svoji bytost.

PŘIVOLÁNÍ

Některé schopnosti přivolávají nové spojence. Tito přivolání pomocníci se objeví na libovolném **prázdném** poli (definici prázdného pole najdete na s. 19 u popisu letu), které sousedí s vyvolatelem. Pokud žádné takové pole neexistuje, pomocník nemůže být přivolán. Po přivolání umístěte na dané pole figurku pomocníka libovolné barvy a čísla a spolu s ní na kartu, jejíž schopnost jste k přivolání pomocníka využili, položte ukazatel pomocníka stejné barvy i čísla. Díky tomu můžete snadno ovládat více pomocníků najednou.

Pomocníci mají základní statistiky, jako je počet bodů zdraví, síla útoku, pohyblivost, dosah útoku a příp. i další speciální schopnosti. Pomocník je považován za děletrvající bonus (jeho kartu proto vždy pokládejte do aktivní oblasti) a je aktivní, dokud neztratí všechno své zdraví, nebo je jeho karta odstraněna z aktivní oblasti, nebo se hrdina, který jej přivolal, nevyčerpá. V takových případech jeho figurku odstraňte z herního plánu.

Pomocník má stejnou iniciativu jako hrdina, který ho přivolal, hraje však vždy **těsně před ním**. Tah pomocníka je samostatný, není součástí tahu daného hrdiny. Pomocníci nejsou ovládáni hráči, chovají se podle stejných pravidel jako nestvůry s tím, že v každém tahu vždy provedou schopnost „**Pohyb +0, Útok +0**“ (viz Tah nestvůr na s. 29–32). Při útoku používají pomocníci balíček modifikátorů hrdiny, který je přivolal.

Hrdina může mít více pomocníků najednou, v takovém případě se jejich tahy vyhodnocují v pořadí, ve kterém byli přivoláni. Pomocníci **nikdy nehrají** ve stejném tahu, ve kterém byli přivoláni. Pokud pomocník zabije nestvůru, vyhodnoťte to, jako by danou nestvůru zabil hrdina, kterému pomocník přísluší.




Figurky pomocníků



Ukazatele pomocníků

OBNOVENÍ SCHOPNOSTÍ A PŘEDMĚTŮ

Některé schopnosti umožní hrdinovi **obnovit** odhozené nebo zničené **karty schopností**. V takovém případě se můžete podívat do dané hromádky (včetně příslušných karet v aktivní oblasti), vybrat si tolik karet, kolik schopnost umožňuje, a vzít si je zpátky do ruky. Karty označené symbolem  však **do hry vráceny být nemohou**, a to bez ohledu na to, za jakých okolností byly zničeny.

Některé schopnosti vám umožní **obnovit** použité **předměty**.

Konkrétní typ karet (opotřebené či zničené předměty nebo odhozené či zničené karty schopností), které daná schopnost obnovuje, naleznete vždy v textu na dané kartě schopností.



Obnova karty schopností




Obnova karty předmětu



Jakmile je zničena, nemůže být tato karta obnovena

KOŘIST







Akce „**Kořist**  **X**“ umožňuje hrdinovi ukořistit všechny mince a poklady do vzdálenosti X. Tuto akci neovlivňují nestvůry ani překážky, jedná se však o schopnost se specifikovaným dosahem, všechny takto ukořistěné mince a poklady proto musí být viditelné. Mince si ponechte ve své osobní zásobě – nelze je předat spoluhráčům. Pokud hrdina ukořistí poklad, okamžitě vyhledejte patřičné číslo v seznamu na konci knihy příběhů a vyhodnoťte jej (viz Poklad na s. 15). Pokud by takto hrdina získal předmět, který už vlastní, nový předmět okamžitě prodějte městskému obchodníkovi (viz Nákup a prodej předmětů na s. 43).

KOŘIST NA KONCI TAHU

Každý hrdina, který ukončí svůj tah na poli s mincí nebo pokladem, **musí** dané žetony ukořistit. Pro pomocníky kořist na konci tahu nevyhodnocujte.

ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Některé schopnosti obsahují také symbol zkušeností . Jakmile takovou schopnost zahrajete, získá váš hrdina okamžitě daný počet zkušeností. Schopnost nelze využít pouze pro získání zkušeností, hrdina vždy musí provést aspoň nějakou její akci, aby si mohl ZK připočítat. V některých případech získá hrdina ZK pouze v případě, kdy splní podmínku specifikovanou na dané kartě; např. spotřebuje živel nebo sousedí-li cíl útoku s hrdinovým spojencem . Některé déletrvající bonusy rovněž poskytují ZK, což znázorňuje symbol . Zkušenosti v tomto případě přičtete ve chvíli, kdy žeton hrdiny **opustí** pole se symbolem zkušeností . **Hrdinové získávají zkušenosti pouze používáním konkrétních schopností, nikoli zabíjením nestvůr.**



Zkušenosti, které hrdina během scénáře získá, zaznamenávejte na počítadle otáčením jeho pravého kola **c**.



ZRANĚNÍ HRDINY

Kdykoli je hrdinovi způsobeno zranění, máte na výběr dvě možnosti:

- Daný hrdina **utrpí dané zranění**, což vyznačíte patřičným pootočením levého kola na počítadle.
- NEBO vyberte **jednu kartu ze své ruky** či **dvě karty odhozené**, které **zničíte**, a tím celé **zranění vyrušíte** (všechny další efekty útoku však bez ohledu na to vyhodnoťte). Pokud daný hrdina v tomto kole ještě nehrál a ani neohlásil dlouhý odpočinek, dvě karty připravené pro toto kolo **nesmí** být použity pro vyhodnocení zranění.

Při léčení vyznačte přidání bodů zdraví (BZ) patřičným pootočením levého kola na počítadle **d**. Aktuální počet BZ hrdiny nikdy nesmí přesáhnout maximální hodnotu zdraví pro danou úroveň (vyznačenou na desce hrdiny **e**).



VYČERPÁNÍ

Hrdina se může vyčerpat dvěma způsoby:

- Jeho zdraví klesne na nulu nebo pod ní.
- NEBO na začátku kola nemůžete zahrát dvě karty (protože v ruce nemáte žádnou nebo máte jen jedinou kartu) a zároveň nemůžete ohlásit dlouhý odpočinek (protože ani v odhazovací hromádce nemáte žádnou nebo máte jen jedinou kartu). Vyčerpání kvůli nedostatku karet nemá žádný vliv na hrdinovy body zdraví.

Ať už se hrdina vyčerpal jakýmkoli způsobem, všechny jeho karty okamžitě přesuňte mezi zničené a odstraňte jeho figurku z herního plánu. Probíhajícího scénáře se tento hrdina už nesmí nijak účastnit. Vyčerpaný hrdina se už nemůže do scénáře vrátit, proto byste měli vyčerpání za každou cenu předejít. Pokud se v průběhu scénáře vyčerpají všichni hrdinové, skončil scénář neúspěchem.

PŘEDMĚTY

Předměty, kterými jste své hrdiny vybavili, smíte využít kdykoli v průběhu svého tahu, a to i v průběhu samotné akce. Pokud však předmět nějak ovlivňuje útok (přidává bonus, způsobuje výhodu atp.), musíte jej použít **před tím**, než táhnete kartu modifikátoru. Pokud předmět k útoku přidává nějaký efekt, vyhodnoťte jej stejně, jakoby byl tento efekt napsán na kartě modifikátoru tažené pro daný útok. Počet předmětů, které smí být během tahu nebo během jediné akce použity, není nikterak omezen. Jakmile uplatníte byť i jen část bonusů, které předmět poskytuje, považujte předmět za použitý. Stejně jako u děletrvajících schopností je **povinné** aplikovat efekt předmětu na více použití **pokaždé**, když jsou splněny podmínky pro jeho použití.

Tah nestvůr

Veškerá rozhodnutí nestvůr řídí karty schopností nestvůr, nerozhoduje o nich konkrétní hráč. Pro všechny nestvůry daného typu vyhodnoťte všechny akce napsané na příslušné kartě schopnosti v daném pořadí. Nestvůry se v daném kole pohnou a/nebo zaútočí pouze v případě, nachází-li se na tažené kartě schopnosti akce „Pohyb“ či „Útok“.

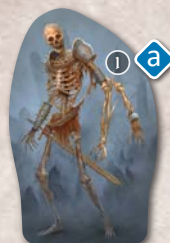
Každý typ nestvůry má dvě varianty: běžnou a elitní. Pro figurky běžných nestvůr používejte bílý stojánek, pro elitní pak zlatý. Pro elitní nestvůry platí statistiky uvedené v sekci „elitní“ na kartě nestvůr.

POŘADÍ AKCÍ

Ve chvíli, kdy na ně podle hodnoty iniciativy na tažené kartě schopnosti nestvůry dojde řada, vyhodnoťte postupně jednotlivé tahy **všech** nestvůr daného typu. **Nejdříve vyhodnoťte tahy všech elitních nestvůr** daného typu, poté tahy všech běžných. Pokud se na plánu nachází více běžných či elitních nestvůr daného typu, vyhodnoťte jejich tahy v pořadí určeném čísly na jejich figurkách **a**.



Příklad: V situaci naznačené nalevo nejdříve vyhodnoťte tah elitní nestvůry vpravo **2**, po ní elitní nestvůry vlevo **3**. Následně vyhodnoťte tah běžné nestvůry nahoře **1** a nakonec té dole **4**. Přestože **1** je nižší než **2** a **3**, **2** a **3** jsou elitní nestvůry, proto hrají dříve.



Čísla na figurkách nestvůr **a** mají ještě jeden účel: odkazují na patřičnou výseč na obálce nestvůr **b**, na kterou budete pokládat žetony zranění a stavů pro konkrétní nestvůru daného typu.

ZACÍLENÍ NESTVŮR

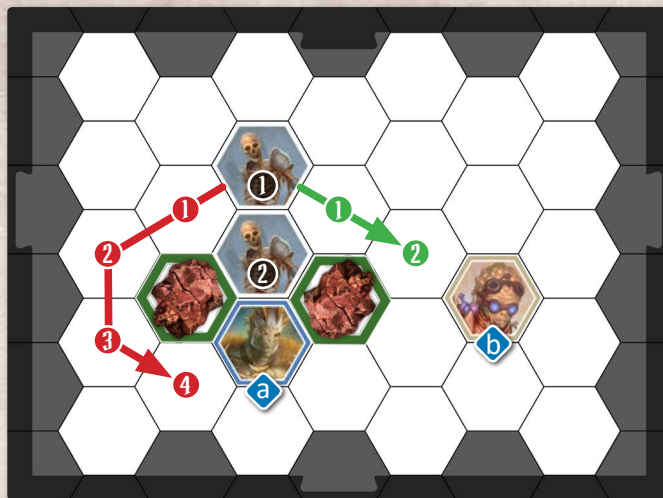
Před tím, než nestvůry provedou schopnosti napsané na tažené kartě, musí každá nestvůra zacílit na konkrétního nepřítele – ať už na hrdinu, nebo pomocníka.

- Nestvůra zacílí na takového nepřítele, na kterého může zaútočit při provedení **co nejmenšího počtu kroků pohybu**. Najděte nejkratší možnou cestu, kterou musí nestvůra urazit, aby se v dosahu jejího útoku objevil nepřítel, na kterého vidí. Takový nepřítel je pro danou nestvůru považován za nejbližšího. I pokud počet kroků pohybu, které má daná nestvůra v aktuálním kole k dispozici, nedostačuje k následnému útoku na nepřítele, pohne se k nejbližšímu nepříteli podle uvedených pravidel. Obsahuje-li tažená karta schopností nestvůry akci „Pohyb“, ale ne „Útok“, vyhodnoťte zacílení a pohyb nestvůry, jako by měla vykonat útok nablízko. Pokud podmínky pro zacílení nestvůry (tj. dosah a viditelnost) splňuje na jednu více nepřátel, zacílí nestvůra na toho **nepřítele, jehož figurka je jí blíže** (je vzdálená méně kroků pohybu).

- Pokud podmínky pro zacílení nestvůry (tj. dosah a zároveň viditelnost) splňuje více nepřátel vzdálených stejný počet pohybových kroků, zacílí nestvůra na nepřítele, který má v daném kole **nižší iniciativu** (o pomocnících pro tento účel uvažujte, jako by měli nižší iniciativu než hrdinové, kteří je přivolali, a to i v kole, ve kterém byli přivoláni).

Příklad: Přestože je surovec **a** vzdušnou čarou blíže k nestvůře **1**, zacílí nestvůra svým útokem na blízko na kutila **b**, ke kterému jí stačí ujít jen 2 kroky namísto 4, které vedou k surovcí.

Pokud neexistuje žádný nepřítel, na kterého by mohla nestvůra zacílit, protože neexistuje pole, z něhož by mohla **nehledě na hodnotu svého pohybu** zaútočit (např. jsou všechna zablokována nebo se k nim nedá dojít), nestvůra se během svého tahu nepohne a nezaútočí, vyhodnoťte však zbytek schopností popsaných na její kartě schopností.



POHYB NESTVŮR

Nestvůra se smí během svého tahu pohnout, pokud se na její tažené kartě schopností nachází akce „**Pohyb** +/- X“. Pak se smí pohnout až o tolik polí, kolik činí její pohyblivost (najdete ji na kartě příslušné nestvůry), pozměněná o X – pozitivní či negativní hodnotu na tažené kartě schopností. Obsahuje-li tažená karta schopností nestvůry akci „Pohyb“, ale ne „Útok“, přesune se nestvůra nejkratší možnou cestou na pole sousedící se zacíleným nepřítelem (jako by měla provést útok nablízko).

Obsahuje-li tažená karta schopností akce „Pohyb“ i „Útok“, vyhodnoťte její útok tak, aby byl co **nejefektivnější**. Pokud **útočí na jediný cíl**, přesune se na nejbližší pole, ze kterého jí dosah jejího útoku umožňuje na zacíleného nepřítele zaútočit. Pokud však **útočí na více cílů**, přesune se na nejbližší pole, ze kterého může zaútočit na zacíleného nepřítele a zároveň na co nejvíce dalších nepřátel. Co nejkratší uražená vzdálenost v rámci pohybu je v tomto případě až druhotným kritériem.

Pokud nestvůra útočí na dálku, urazí co nejkratší cestu, aby mohla provést co nejefektivnější útok. Pokud by měl být její útok znevýhodněn, protože se zacílený nepřítel nachází na sousedním poli, přesune se na nejbližší pole, z něhož už útok znevýhodněn nebude. Nestvůra se přesune na pole, odkud její útok již nebude znevýhodněn i v případě, že by to znamenalo snížení počtu cílů daného útoku. I v případě, že pohyb nestvůry nestačí v daném tahu na dosažení pole, z něhož může provést útok, využije svoji akci „Pohyb“ k přesunu co nejbliže k zacílenému nepříteli.

Pohyb nestvůry může ovlivnit pouze akce „Útok“. Jiné akce z karty schopností nestvůry nemají na pohyb nestvůry vliv. Nestvůra se zkrátka pohne podle pravidel uvedených výše a poté vyhodnotí ostatní akce tak, aby to pro ni v dané situaci bylo co nejvýhodnější.



Příklad: Nestvůra **1** má schopnost „pohyb 3“. Zacílí na surovec **a**, protože je k ní nejbliž. Pokud by nestvůra mohla útočit na dálku, vůbec by se nepohnula a rovnou by zaútočila. Pokud by měla útok nablízko na jediný cíl, přesunula by se o jedno pole **b**, aby byl surovec v dosahu, a zaútočila by. Pokud by mohla zaútočit na dva cíle, přesunula by se o dvě pole **c**, aby zaútočila na surovec s kutilem, a pokud by mohla útočit na tři cíle, přesunula by se o 3 pole **d** a zaútočila na všechny hrdiny.

INTERAKCE NESTVŮR S PASTMI A NEBEZPEČNÝM TERÉNEM

Nestvůry, které nelétají, považují pole s negativními efekty (pasti a nebezpečný terén) za překážky, pokud však pohyb přes tato pole **není jedinou cestou**, jak zacílit nepřítele. V takovém případě se přesunou na pole (či k poli), odkud mohou zaútočit na zacíleného nepřítele takovou cestou, aby v první řadě prošly co nejmenším počtem polí s negativními efekty.

Příklad: Přestože je kutil **a** vzdušnou čarou blíž, zacílí nestvůra **1** svůj útok nablízko na surovce **b**, protože pasti považuje za překážky. Teprve pokud by se surovec na plánu nenacházel, zacílila by nestvůra na kutila a svým pohybem by spustila jednu z pastí.

Příklad: Lučičstnice **1** zacílí na surovce **a**, protože k němu vede nejkratší cesta. Pokud by měla „Dosah 3“ a „Pohyb 2“, přesunula by se na pole **b** a zaútočila by. Pokud by však měla „Pohyb 1“, zůstala by stát na místě a nezaútočila by. Ne přesunula by se na past **c**, přestože by se tak dostala na pole v dostatečném dosahu, jelikož existuje platná cesta, kterou se může dostat na dosah, aniž by past spustila (byť se jí nemůže vydat v daném tahu). Nepřesune se ani na pole **d**, protože by se tak od surovce vzdálila. Z těchto důvodů k pohybu nedojde.



ÚTOKY NESTVŮR

Nestvůra zkusí v průběhu svého tahu zaútočit, pokud její tažená karta schopností obsahuje akci „Útok ✦ +/- X“. Útok nestvůry způsobí zranění odpovídající základnímu útoku nestvůry vyznačenému na kartě nestvůry, pozměněnému o X. Nestvůra vždy zaútočí na zacíleného nepřítele (viz Zacílení nestvůr na s. 29–30), pokud však její akce dovoluje útočit na více cílů, zaútočí na zacíleného nepřítele a co nejvíce dalších nepřátel. Pokud karta schopnosti nestvůry obsahuje více samostatných útoků, zacílí na nepřátele podle pravidel popsaných výše, na žádného nepřítele však v daném tahu **nesmí** zacílit více než jednou. Pokud útok nemá specifikovaný dosah, **odpovídá dosah útoku základnímu dosahu nestvůry** (popsanému na kartě nestvůry).

Útoky nestvůr vyhodnocujte stejným postupem jako útoky hrdinů. Pro každý útok nestvůry táhněte a vyhodnoťte kartu modifikátoru a nezapomeňte započítat případnou obranu cíle. Útok nestvůry může být zvýhodněn či znevýhodněn (viz Výhoda a nevýhoda na s. 20–21).

DALŠÍ SCHOPNOSTI NESTVŮR

Léčení: Léčení nestvůr vyhodnocujte stejně jako léčení hrdinů, popsané na s. 26. Za pomoci schopnosti „Léčení \blacklozen X“ vyléčí nestvůra X zdraví sobě samé nebo svému spojenci v daném dosahu podle toho, kdo ztratil více zdraví (tj. kdo má na kartě více žetonů zranění). Při shodě léčenou nestvůru vyberou hráči.

Přivolání: Nestvůry přivolané na herní plán jinými nestvůrami se řídí stejnými pravidly jako jakékoli jiné nestvůry. Figurku právě přivolané nestvůry umístěte na pole, které sousedí s nestvůrou, jež ji přivolala, a zároveň je co nejbližší některému nepříteli. Pokud není žádné pole pro přivolání volné nebo již v zásobě nejsou figurky daného typu nestvůry, přivolání neproběhne. Nikdy nevyhodnocujte tah přivolaných nestvůr v kole, kdy byly přivolány. Po zabití přivolaných nestvůr na jejich pole **nepokládejte** žeton mince.

Bonusové akce: Bonusy popsané na kartě schopností nestvůry jsou aktivovány ve chvíli, kdy se nestvůra dostane na tah, a trvají do konce kola, ve kterém byla daná karta schopností tažena.

Kořist: Pro nestvůry nikdy nevyhodnocujte kořist na konci tahu, některé nestvůry ale mohou provádět akci „Kořist“. V rámci vyhodnocování akce „Kořist“ nestvůra posbírání všechny žetony mincí v daném dosahu. Tyto žetony považujte za ztracené – zabití dané nestvůry je do hry nenavrací. Nestvůry nemohou ukořistit poklady.

NEJISTOTA

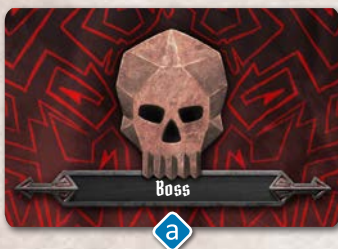
Kdykoli nelze podle pravidel jednoznačně určit, na které nepřátele nestvůra zacílila, které spojence vyléčila, kam cíl svého útoku odstrčila atp., rozhodují o řešení takové situace sami hráči. Vždy se však snažte výsledek tahu nestvůry maximalizovat v její prospěch.

BOSSOVÉ

Hrdinové se čas od času setkají na svých výpravách s bossem – extrémně silnou nestvůrou, jejíž poražení představuje skutečný oříšek. Každý boss má svou vlastní kartu, spolu pak sdílejí balíček karet schopností nestvůr označený „Boss“ **a**. Bossové **nejsou považováni** za běžné, ani za elitní nestvůry, což mimo jiné symbolizuje fialová barva jejich stojánku. Bossové umí provádět speciální schopnosti, jejichž popis naleznete na jejich kartě, v případě složitějších schopností pak v příslušném scénáři v knize příběhů.

Statistiky bossů se často odvíjejí od počtu hrdinů, kteří se do scénáře pustili. Toto číslo

je zastoupeno písmenem „H“. Někteří bossové jsou navíc **imunní vůči některým stavům**. Stavy, vůči kterým je daný boss imunní, naleznete na jeho kartě nestvůry **b**.



Konec kola

Jakmile všechny bytosti odehrály své tahy, kolo končí a nastává fáze údržby.

- Pokud jste táhli karty modifikátorů se symboly „2x“ nebo „minutí“ , zamíchejte celou svou odhazovací hromádku zpátky do příslušného balíčku.
- Pokud jste táhli kartu schopností nestvůry označenou symbolem , zamíchejte odhazovací hromádku daného typu nestvůry zpět do patřičného balíčku.
- Přesuňte žetony živlů ze sloupce „Intenzivní“ do sloupce „Prchavý“ a ze sloupce „Prchavý“ do sloupce „Nepřítomný“.
- Veškeré karty schopností s efekty do konce kola přesuňte na patřičné hromádky (odhozených nebo zničených karet).
- Je-li to možné, mohou hráči též provést **krátký odpočinek** (viz Odpočinek na s. 17).

Zvláštní pravidla scénáře

Mnoho scénářů bude používat jistá zvláštní pravidla. Následuje výčet těch nejčastějších:

- **Zjevení:** Kdykoli se nestvůra zjeví, umístěte její figurku na herní plán na příslušné pole vyznačené na herním plánu scénáře nebo na nejbližší prázdné pole. Pokud se nestvůra zjevila na konci kola, bude hrát až v následujícím kole, pokud se zjevila v průběhu kola, bude hrát již v tomto kole, a to podle stejných pravidel, jako by byla odhalena (viz Odhalení místnosti na s. 19).
- **Zamčené dveře:** Pokud jsou některé dveře označeny jako zamčené, jsou pro účely pravidel považovány za zeď. Dveře odemknete ve chvíli, kdy bude splněna podmínka pro jejich odemčení popsaná v daném scénáři.
- **Nášlapná deska:** Nášlapné desky fungují stejně jako chodby a na jejich pole může vstoupit kterákoli bytost. Pokud však na nášlapné desce stojí na konci svého tahu hrdina, může tím spustit efekt specifikovaný v knize příběhů.
- **Zničitelné překážky:** Pokud má překážka určený počet bodů zdraví, smí na ni být útočeno, a pokud její zdraví klesne na nebo pod nulu, je zničena – odstraňte ji z herního plánu. Zničitelné překážky lze poškodit jedině schopnostmi způsobujícími zranění. Tyto překážky jsou pro všechny účely pravidel považovány za nepřátele, mají **iniciativu 99** a jsou imunní vůči všem stavům.
- **Dílčí cíle a pomocné žetony scénáře:** V mnoha scénářích budete používat žetony dílčích cílů **a**, které zastupují různé bytosti nebo pole s kořistí. Pokud zastupují společnické bytosti, umístěte je na specifikovaná pole náhodně, neboť jejich čísla určí pořadí tahů těchto bytostí. Pomocné žetony scénáře **b** budete na herní plán umísťovat jako upozornění na určitá specifická pravidla daného scénáře; např. pole, kde se zjevují nestvůry, nebo pole, na jejichž dosažení se váže přečtení textu z knihy příběhů atp.
- **Pojmenované nestvůry:** Cílem scénáře může být zabít nějakou konkrétní nestvůru, ať už bosse, nebo unikátní variantu jinak normální nestvůry. Takové nestvůry nejsou považovány ani za běžné, ani za elitní a nemohou být proto cílem schopností, které cílí pouze na běžné nebo elitní nestvůry. Podobně jako bosse je můžete označit pomocí fialového stojáčku.
- **Výpočty:** Některé proměnné hodnoty ve scénáři, jako např. zdraví zničitelných překážek, se liší v závislosti na určitých okolnostech. Pokud tomu tak je, zkratka „ÚS“ odpovídá úrovni scénáře a „H“ značí počet hrdinů, kteří se scénáře účastní.



Přehled kampaně

Gloomhaven lze hrát dvěma způsoby: jako **kampaň** anebo jako **jednotlivé scénáře**.

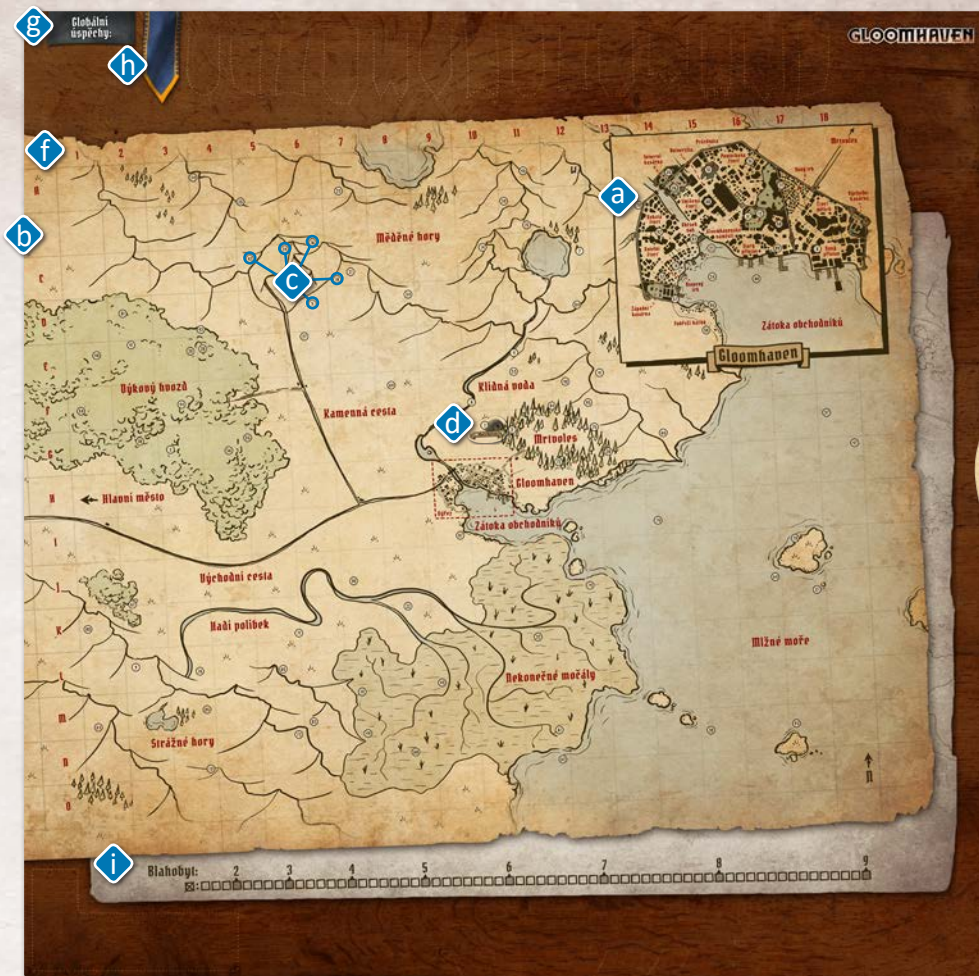
V **kampani** utvoří hrdinové družinu, která bude postupovat příběhem skrze desítky navzájem propojených scénářů. Hráči budou dělat důležitá rozhodnutí a tím ovlivní příběh celé hry. Daný scénář můžete v rámci kampaně hrát jedině v případě, že jste dosáhli všech globálních úspěchů i úspěchů družiny popsanych v hlavičce daného scénáře. Jakmile je libovolný scénář v rámci kampaně **úspěšně** dokončen, žádný hrdina ani družina už ho v rámci kampaně nesmí opakovat.

Pokud hrajete **jednotlivý scénář**, vyberte si libovolný scénář a zahrajte jej nehledě na podmínky popsané v jeho hlavičce. Hrdinové mohou stále získávat zkušenosti, zlaťáky, poklady a plnit velké i malé úkoly, odměny za úspěšné splnění scénáře však **neobdrží**. Pokud hrajete kampaň, můžete se kdykoli rozhodnout zahrát jednotlivé scénáře, **důrazně však doporučujeme** hrát pouze už odehrané scénáře, a ne ty, které družina v rámci kampaně ještě nehrála.

Následující pravidla se týkají pouze hraní kampaně.

Mapa světa

Na mapě světa budete zaznamenávat své pokroky v kampani: odemčené lokace, úspěchy a blahobyt Gloomhavenu. Veškeré změny na mapě světa se týkají všech družin hrajících kampaň s touto sadou hry Gloomhaven.



Samolepka lokace

MAPA OBSAHUJE:

- Mapu Gloomhavenu **a** a jeho okolí **b**. Kolečka s čísly **c** označují na mapě lokace, které mohou být postupem v kampani zpřístupněny. Kdykoli je zpřístupněn nějaký scénář, nalepte odpovídající samolepku **d** přes patřičné číslo (viz Splnění scénáře na s. 49). Až zpřístupněný scénář úspěšně dohrajete, zaškrtněte čtvereček u jeho lokace **e**.
- Síť souřadnic **f** pro lepší orientaci na mapě.
- Místo, na které hráči lepší dosažené globální úspěchy **g** (viz Úspěchy na s. 40).
- Stupnice blahobytu **h**. Kdykoli blahobyt Gloomhavenu vzroste, zaškrtněte za každý bod zvýšení blahobytu jeden prázdný čtvereček nejvíce vlevo na stupnici (viz Blahobyt Gloomhavenu na s. 48). Po dosažení daných mezníků bude díky tomu růst úroveň blahobytu Gloomhavenu.