



# ZAKLÍNAČ STARÝ SVĚT

AŮTOR:  
ŁUKASZ WOŹNIAK



CD PROJEKT RED



## PŘEDMLUVA KE KRONIKÁM BENNO KOBARTA, CESTOVATELE A BADATELE



Chceš znát tajemství světa, milý čtenáři? Je stejně hnusný jako kyblík chcanek vylitý na koňské hovno. Není třeba mít kdovíjaký rozum nebo podnikat cesty do dalek, abyste ho poznali takový, jaký je. Stačí jediný pohled z okna. Nenávisť, sváry, nepoctivost a ty zatracené nestvůry - to je náš svět. Nezáleží na tom, jestli pocházíte z Wyzimy, Cintry, Novigradu nebo Vengerbergu. Byl jsem na všech těchto místech a při hrobu své zesnulé matky vám nedokážu říci, které z nich je horší.

Samozřejmě se najdou lidé, kteří před krutostí a potížemi zavřou oči a zkrátka si žijí svůj život. Ale víš ty co, cizince? Osud se ani zbla nestará o jejich snahu. Dříve nebo později jim osud nakopá zadky.

Bylo to tak vždycky? Popravdě ne. Říká se, že před dávnými věky to tu bylo skvostné místo k životu. Gnómové a trpaslíci spolu žili v míru nebo se alespoň snažili jít jeden druhému z cesty. Soužití nenarušené dokonce ani příchodem elfů.

Prameny se neshodují na tom, co se přihodilo později a každý mudrc má na věc odlišný názor. Zeptejte se čaroděje a řekne vám jednu věc. Zeptejte se elfa a řekne vám jinou. Přesto mají všechny verze některé prvky společné. Podívejme se na ně.

Před dávnými věky došlo ke Konjunkci sfér. Nepetejte se mě, co to bylo nebo jak se to přihodilo. Všechno co vím je, že to musela být pořádná rána, protože se střetly světy. Následkem toho se objevily trhliny a všemožné bytosti začaly přecházet mezi těmito světy. Náš svět musel mnohým z nich připadat jako idylický, protože se náhle zaplnil novými zrůdami. Dnes jim říkáme nestvůry, jako bychom zapomněli na to, že první lidé museli rovněž projít nějakou podobnou trhlinou. Jsme stejné nestvůry jako topivci nebo ghúlové, ale nikdo to neřekne nahlas.

S nestvůrami přišla magie a zanedlouho se jí první mezi námi naučili krotit a používat ke svým záměrům. Říkáme jim čarodějové. Pokud nebyli zaneprázdněni zápasem o vliv a pletichařením jeden proti druhému,

snažili se čarodějové přijít na způsoby, jak učinit tento svět lepším. A oni to udělali, ať jdou k čertu.

Jsem si jist, že jste slyšeli o zaklínačích. Možná jste dokonce i nějakého viděli. Byli stvořeni jako následek nedovolených experimentů čarodějů. Jsou to mutanti toulající se světem a zabíjející nestvůry za peníze. Každý z těchto zabijáků nosí dva meče - ocelový na lidi a stříbrný na nestvůry. Ale jak jsem řekl, pro mě je to všechno stejná čertovina. První zaklínači měli svůj vlastní cech, ale ani oni nejsou bez chyb. A tak mezi nimi došlo ke sporům. Každý z nich měl svou představu, která vylepší zaklínačské řemeslo. Tak byly založeny jednotlivé školy. Slyšel jsem o Vlcích, místrech šermířského umění, a o Gryfech, fušujících do magie a udržujících rytířské tradice. Dále tu máme Medvědy s neproniknutelnou kůží a Kočky, proslulé svou rychlostí a hbitostí. A Zmije. Zmijím se raději vyhněte.

Podle mě jsou zaklínači stejní jako ostatní lidé. Najdete mezi nimi vyvrhele stejně jako cenné společníky. Potkal jsem jich pár bez kousku cti v těle, ale i takové, kteří se toulali světem s úmyslem učinit ho o něco lepším. Nestvůr je čím dál více a starostové vesnic se zdráhají platit, tak je snažší teď potkat zabijáky nestvůr spíše na cestách - alespoň tedy ty z nich, kteří přežili ty jejich zkoušky. Trav a podobně. Ale jak víte, nikdo nikdy neřekl, že život bude snadný nebo příjemný. Někdy je třeba trochu riskovat, dokonce i svůj vlastní život, abyste okusili trochu dobrodružství.

Už žvaním a přitom je to pouhý začátek. Viděl jsem ve svém životě mnohé, mám mnoho příběhů k vyprávění a míst, které tu chci popsat. Pokud vás zajímá tento náš svět, čtěte dál a potom se vydejte svou vlastní cestou. Sketa, než zemře, stokrát umírá. Chrabrý jen jednou ochutnává smrti. Paní Štěstěna přeje nebojácným a zbabělci pohrdá.

## SHRNUTÍ



Ve hře **Zaklínač: Starý svět** se chopíte role zaklínače, abyste objevili příběhy, které se udály stovky let před událostmi popsány v sáze. Svět, který prozkoumáte, je plný zásadních rozhodnutí a nebezpečí číhá na každém rohu. Rasová nenávisť, zrádní čarodějové, spory mezi vládci a nestvůry, které se objevily na Kontinentu po Konjunkci sfér, znamenají, že byste se na tuto nebezpečnou cestu neměli vydat bez meče v ruce.

Vaše zostřené smysly a zaklínačský výcvik z vás učinily zabijáka nestvůr a lovce trofejí z netvorů.

To je vaše povolání: lovíte a zabíjíte nestvůry, pokud vám za ně někdo zaplatí.

Po pádu Řádu zaklínačů vzniklo 5 nových škol: Vlka, Gryfa, Medvěda, Kočky a Zmije. Každá škola cvičí své svěřence odlišně a žije podle svých pravidel. Po dokončení výcviku v pevnosti vaší školy jste se vydali na cestu za poznáním, abyste si nejenom vydělali na misku kaše, ale dosáhli slávy a uznání pro školu, jejíž medailon nosíte.

## AUTOŘI



CD PROJEKT RED®

### Návrh hry a řízení projektu

Łukasz Woźniak

### Příběh

Barnaba Drukala

### Překlad

Michał Kubiak

### Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

### Umělecké vedení

Dawid Bartłomiejczyk

### Návrh grafiky

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

### Návrh figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

### Umělecký návrh mapy

Damien Mammoliti

### Pravidla

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebigier,  
Łukasz Kempiański

### Hlavní herní testeři

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,  
Przemysław Ciemniejewski, Ola Woźniak,  
Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

### Vývojáři hry

Łukasz Szopka, Michał Gryń

### Vizuální propagace hry

Tomasz Bar / Hexy Studio, Maciej Klimczak,  
Jan Szostakowski, Liwia Klupś

### Vývoj hry a řízení projektu

Rafał Jaki

### Korektura příběhu

Marcin Blacha, Tomasz Matera

### Korektura

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,  
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

### Obraz na obálce

Valeriy Vegera

### Návrh loga

Irina Moraru

### Návrh figurek a umělecké vedení

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

### Návrh grafiky a umělecké vedení

Przemysław Juszczyk

### Vizuální propagace hry

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,  
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

### Producent videa

Michał Krzemiński,  
Magdalena Darda-Ledzion

### Scénář a zvuk

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

### Sociální média a PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,  
Alicja Kozera

### Právní služby

Kinga Palińska

### Příprava české verze

Gamerock Studio, s. r. o.

### Český překlad

Ondřej Šesták

### Odborný dohled

Marek Tvrdý

### Editor

Michał Ekrť

### Zvláštní poděkování

Michał Ekrť  
Michaela Borovcová  
Kateřina Šestáková



### Ilustrace

Adrian Smith, Ala Kapustka,  
Anna Podedworna, Bartłomiej Gaweł,  
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,  
Diego De Almeida Peres, Gracit Studio,  
Karol Bern, Katarzyna Beus,  
Katarzyna Malinowska,  
Lorenzo Mastroianni, Maciej Łaszkiwicz,  
Manuel Castañón, Marek Madej,  
Nemanja Stankovic, Sandra Chlewińska,  
Yama Orce

CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.





# HERNÍ SOUČÁSTI



herní plán



90 karet akcí



28 karet lektvarů

## Karty průzkumu a karty událostí



36 karet  
průzkumu města



36 karet  
průzkumu divočiny



8 karet trofejí vlastností



56 karet událostí



10 přehledových karet a 1 přehledová  
karta pro sólovou hru





2 sady  
pěti pokerových kostek



35 žetonů zlaťáků



1 žeton  
zavřené krčmy



18 žetonů lokací

### Nestvůry



28 karet nestvůr



28 žetonů nestvůr



20 bojových karet  
nestvůr

### 5 sad komponent pro hráče – každá obsahuje:



1 plán hráče se žetony  
alternativních jmen  
pro zaklánače



1 figurka zaklánače  
s barevným podstavcem



5 dřevěných  
kostiček



1 žeton  
bodování



1 dřevěný  
ukazatel štítu



10 počátečních karet akcí



4 karty trofejí zaklánače





# PŘÍPRAVA HRY



**Poznámka:** Pro vaši první hru Zaklínače: Starý svět je vhodné začít hrou pro 1, 2 nebo 3 hráče.

## 1 Herní plán

Umístěte herní plán doprostřed stolu.

## 2 Balíček karet akcí

Zamíchejte všechny karty akcí a umístěte je lícem dolů k vytvoření balíčku akcí.

Poté vytvořte zásobu karet akcí:

1. Odkrývejte karty akcí dokud nejsou odhaleny 3 karty s „cenou 0“ (cena karty je zobrazena ve spodním pravém rohu karty). Umístěte tyto 3 karty v náhodném pořadí a lícem nahoru na 3 pozice nejvíce vpravo na herním plánu.
2. Vraťte zbývající odhalené karty (pokud nějaké byly) do balíčku akcí. Zamíchejte a umístěte ho lícem dolů na určenou pozici na herním plánu.
3. Odhalte 3 karty akcí z balíčku akcí a umístěte je v náhodném pořadí a lícem nahoru na tři zbývající pozice na herním plánu.

## 3 Balíček lektvarů

Zamíchejte všechny karty lektvarů a umístěte je na hromádku lícem dolů na určené místo poblíž herního plánu.

## 4 Karty trofejí vlastností

Pokud hrajete **hru 2/3 hráčů**:

- Umístěte 1 kartu trofeje vlastnosti za každou vlastnost (Boj, Obrana, Alchymie a Specializace) na určenou pozici na herním plánu.
- Umístěte zbývající 4 karty zpět do krabice.

Pokud hrajete **hru 4/5 hráčů**:

- Umístěte **všechny** karty trofeje vlastnosti na určenou pozici poblíž herního plánu.

Pokud hrajete **hru pro 1 hráče**:

- Podívejte se na Sólový režim (strana 33).

## 5 Balíčky průzkumu a událostí

**Nemíchejte balíček událostí!** Uchovejte ho v pořadí podle čísel na zadní straně karet. Umístěte nezamíchaný balík na odpovídající pozici na herním plánu číslovanou zadní stranou nahoru.

Zamíchejte odděleně dva balíčky průzkumu. Umístěte každý z nich na odpovídající pozici na herním plánu.

## 6 Zlaťáky a kostky na poker

Umístěte všechny žetony zlaťáků a dvě sady kostek ke kostkovému pokeru poblíž herního plánu.

## 7 Žetony lokací

Roztřídte všechny žetony lokací na 3 hromádky (podle příslušných druhů terénu: Lesy, Hory a Voda). Zamíchejte odděleně každou hromádku a umístěte je lícem dolů poblíž herního plánu.

Doberte si 1 žeton z každé hromádky a umístěte je lícem nahoru na odpovídající pozice na herním plánu.

## 8 Nestvůry

1. Roztřídte všechny karty nestvůr do 3 oddělených hromádek (podle jejich úrovně: I, II nebo III) a umístěte je v dosahu lícem nahoru (viditelné ilustrace nestvůr, životy a zvláštní schopnosti).
2. Roztřídte všechny žetony nestvůr do 3 oddělených hromádek (podle jejich úrovně: I, II nebo III). Zamíchejte odděleně každou hromádku a umístěte je v dosahu lícem dolů.
3. Doberte si 3 žetony z hromádky žetonů nestvůr úrovně I. Umístěte je náhodně po jedné ke každému z odkrytých (lícem nahoru) žetonů lokací na herním plánu (v sekci vyhrazené pro nestvůry).

☼ **Hra 2 hráčů:** Doberte si 2 žetony z hromádky žetonů nestvůr úrovně I a 1 žeton z hromádky úrovně II. Začínající hráč zvolí druh terénu pro nestvůru úrovně II.

4. Otočte žetony nestvůr lícem nahoru.
5. Přesuňte žeton nestvůry na lokaci zobrazenou na žetonu lokace. Umístěte žeton v blízkosti lokace - nepřekryjte druh terénu na herním plánu.
6. Poté nalezněte kartu nestvůry odpovídající žetonu a umístěte ji na herní plán přímo pod odpovídající žeton lokace.
7. Zamíchejte balíček bojových karet nestvůr a umístěte ho vedle herního plánu.







Příprava hry 2-hráčů

## 9 Začínající hráč a přehledové karty

Hráč, který jako poslední četl nějakou knihu o zaklínači, je začínajícím hráčem. Případně ho můžete určit náhodně.

Každý hráč si vezme **přehledovou kartu akcí a boje**.

## 10 Komponenty pro hráče

Všichni hráči udělají následující:

- Počínaje hráčem **vpravo** od začínajícího hráče (a dále proti **směru hodinových ručiček**) si každý hráč (jeden po druhém) vezme **plán hráče** způsobem popsaným dále:
  - Zamíchejte všechny ještě nevybrané **plány hráče** lícem dolů.
  - Doberte si 2 a vyberte si z nich jeden, který si ponecháte. (Vraťte nevybraný zpět ke zbývajícím plánům.)

- Další hráč zopakuje předchozí dva kroky, dokud si všichni hráči ne zvolí svůj plán hráče.

☼ **Vysvětlení:** Začínající hráč hry by měl volit jako poslední (ve hře 5 hráčů si začínající hráč dobere poslední zbývajících plán hráče).

☼ **Volitelně:** Hráči si mohou vybrat libovolný způsob rozdělení plánů hráče.

- Vezměte si **žeton bodování** (odpovídající barvě vaší školy) a umístěte ho na nejnižší pozici stupnice trofejí.
- Vezměte si **figurku zaklínače**, která odpovídá vámi zvolenému plánu hráče. Pak na figurku přiložte odpovídající **barevný podstavec** a umístěte ji na lokaci se symbolem vybrané školy.





4. Vezměte si **5 kostiček** (odpovídajících barvou vaší školy) a umístěte každou z nich na **pozici úrovně 1** všech 4 stupnic vlastností a stupnice zaklínačovy úrovně.
5. Vezměte si tolik **karet zaklínačských trofejí**, kolik máte soupeřů (3 karty ve hře 4 hráčů). Umístěte je lícem dolů pod svůj plán hráče.
6. Vezměte si **ukazatel Štítu** (odpovídající barvou vaší školy) a umístěte jej na pozici „1“ na stupnici Štítu.
7. Vezměte si svých **10 počátečních karet** (rozpoznáte je podle obrázku v pravém horním rohu, který odpovídá vaší škole). Zamíchejte je lícem dolů a balíček umístěte na odpovídající pozici vedle vašeho plánu hráče.
8. Podle počtu hráčů a pořadí hráčů:
  - Vezměte si uvedený počet **zlaťáků** a umístěte je v dosahu svého plánu hráče.
  - Doberte si uvedený počet **karet** ze svého balíčku.

	Hra 2 hráčů	Hra 3 hráčů	Hra 4 hráčů	Hra 5 hráčů
<b>První hráč</b>	3 karty, 2 zlaťáky	3 karty, 2 zlaťáky	2 karty, 4 zlaťáky	2 karty, 5 zlaťáků
<b>Druhý hráč</b>	5 karet, 4 zlaťáky	4 karty, 4 zlaťáky	3 karty, 5 zlaťáků	3 karty, 5 zlaťáků
<b>Třetí hráč</b>	X	5 karet, 6 zlaťáků	4 karty, 6 zlaťáků	4 karty, 5 zlaťáků
<b>Čtvrtý hráč</b>	X	X	5 karet, 7 zlaťáků	4 karty, 7 zlaťáků
<b>Pátý hráč</b>	X	X	X	5 karet, 7 zlaťáků

9. Vraťte všechny zbývající herní součásti zpět do krabice.

### Změny v přípravě hry pro 4/5 hráčů

Na začátku je vhodné si nejprve zahrát hru 1-3 hráčů, než budete hrát hru pro 4 nebo 5 hráčů. Jakmile se všichni hráči seznámí se hrou, bude hra probíhat mnohem plynuleji.

Pokud hrajete hru se 4 nebo 5 hráči, proveďte **po** běžné přípravě hry další 2 kroky uvedené níže:

1. Připravte **další hromádku** žetonů nestvůr úrovně I.

*Umístěte tuto hromádku lícem dolů poblíž sekce nestvůr na herním plánu.*

Pro **hru 4 hráčů**:

- Náhodně přidejte na hromádku 1 žeton nestvůry úrovně I.

Pro **hru 5 hráčů**:

- Náhodně přidejte na hromádku 2 žetony nestvůr úrovně I.

2. Každý hráč si zvolí **jednu** ze svých vlastností a získá v ní úroveň 2.

*Počínaje prvním hráčem tak učiní každý hráč (jeden po druhém a po směru hodinových ručiček).*



# HRANÍ HRY

## CÍL HRY



Ve hře Zaklínač: Starý svět se každý hráč chopí role zaklínače, vycvičeného v jedné z pěti škol. Hráči se vydávají na průzkum rozlehlého Kontinentu, v průběhu putování podstupují výcvik a souboje cestou ke slávě. Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Hráči se snaží během hry získat 4 Trofeje. První hráč, kterému se to podaří, okamžitě vítězí a získává všechnu čest a slávu pro svou zaklínačskou školu!

Trofeje lze získat několika způsoby: Porážkou nestvůr (hlavní způsob), vítězstvím v soubojích s jinými zaklínači a dosažením 5. úrovně vlastnosti..



## Jak používat tato pravidla?

Nejlepší způsob, jak se naučit hrát Zaklínače: Starý svět, je projít si další 4 kapitoly v pravidlech v tomto pořadí:

- Herní základy (strana 9),
- Vysvětlení tahu hráče (strana 12),
- Boje (strana 20),
- Akce lokací (strana 35).

Toto pořadí rovněž doporučujeme i při výuce hry - soustřeďte se na základní pravidla, abyste novým hráčům pomohli pochopit průběh hry.

## Zlaté pravidlo

### Text karty je nadřazen pravidlům:

- Pokud je text na kartě v rozporu s libovolným pravidlem popsaným v těchto pravidlech, má přednost text na kartě.
- Pokud se hráči nemohou shodnout na tom, jak by měl být libovolný efekt vyhodnocen, **vyhodnoťte ho tak, aby byl co nejlépe zachován jeho tematický smysl.**

## HERNÍ ZÁKLADY



### Karty akcí

Každý hráč začíná hru s jedinečným balíčkem 10 karet akcí. V průběhu hry může hráč získat nové karty nebo naopak některé i trvale ztratit během tvorby vlastního balíčku!

Karty akcí mají vícenásobné využití - každou kartu můžete zahrát pro jeden z následujících efektů, a to buď:

1. K pohybu, nebo
2. K použití bojové schopnosti.



Na spodním levém rohu karty je vyobrazen symbol terénu (viz Pohyb na straně 12).

Na spodním pravém rohu karty je uveden název a cena karty (viz Dobírání a získávání karet na straně 18).

V levé horní části karty je vyobrazena schopnost, kterou lze použít při útoku (viz Zaklínačův bojový tah na straně 22).

Existuje 5 druhů karet: rychlý úder (modrá), silný úder (červená), únik (zelená), obranné znamení (žlutá), a útočné znamení (fialová).



Pravidla pro balíčky všech hráčů:

- **Vždy** je mějte položené lícem dolů na levé straně svého plánu hráče.
- Jakmile utrpíte únavu, můžete se vždy podívat na všechny karty ve svém balíčku (strana 29). V důsledku některých karet průzkumu se budete muset podívat na všechny karty ve svém balíčku. Kromě toho si můžete procházet svůj balíček, pokud nejste aktivním hráčem a nenacházíte se v boji. Jakmile jste s procházením svého balíčku hotovi, musíte jej zamíchat a umístit ho lícem dolů.

Pravidla pro odhazovací hromádky všech hráčů:

- **Vždy** je mějte položené lícem nahoru vlevo od svého balíčku.
- Pokud vás libovolný efekt donutí **odhodit kartu**, umístěte ji lícem nahoru na svou odhazovací hromádku.

Pravidla pro odstranění karty:

- Pokud vás libovolný efekt donutí odstranit kartu, vraťte ji do krabice. V průběhu této hry ji už nelze použít.

## Vlastnosti a úroveň zaklínače

Na svém plánu hráče máte znázorněny 4 vlastnosti.

3 nejvíce vlevo jsou společné pro všechny plány všech hráčů:



**Boj** vám umožní si dobat více karet během boje.



**Obrana** vám umožní zabránit dalšímu zranění během boje.

Kdykoliv zvýšíte svou úroveň Obrany, okamžitě zvýšte svoji úroveň Štítu o 1 na stupnici Štítu.



**Alchemie** vám umožní zkonsumovat více magických lektvarů během boje.

Kdykoliv zvýšíte svoji úroveň Alchemie, okamžitě si vezměte 1 lektvar svrchu balíčku lektvarů.

Vlastnost nacházející se nejvíce vpravo - **Specializace** - je jedinečná. Je určena podle zaklínačské školy, kterou jste si vybrali během přípravy:



**Specializace** se liší pro každého zaklínače a všechny jsou dále vysvětleny v těchto pravidlech (viz strana 34).

## Zvyšování úrovně

Jakmile se všechny ukazatele vašich vlastností zvýší nad současnou úroveň vašeho *zaklínače* - okamžitě postoupíte na další úroveň.

- Pokud postupujete na úroveň II nebo III: Okamžitě si doberte 1 kartu ze svého balíčku akcí.
- Pokud postupujete na úroveň IV nebo V: Okamžitě si doberte 2 karty ze svého balíčku akcí.



1. Hráč zvýší úroveň své alchemie, takže posune ukazatel vlastnosti alchemie na pozici úrovně 2.







2. Všechny hráčovy vlastnosti se nachází na úrovni 2 nebo vyšší. Hráč tedy zvýší úroveň svého zaklánače na II.

!

**Poznámka:** Během boje nebo průzkumu občas snížíte svou vlastnost. Nikdy nesnižujte úroveň svého zaklánače a to ani tehdy, pokud jsou všechny vaše vlastnosti sníženy pod vaši současnou úroveň.

Pokud některá z vašich vlastností dosáhne 5. úrovně, nelze ji nikdy snížit.

## Žetony lokací

Žetony lokací slouží ve hře k několika účelům. Raději je vysvětlíme hned, abychom předešli nejasnostem ještě předtím, než se dostaneme k vlastnímu výkladu pravidel. Žetony lokací uchováváme lícem dolů poblíž herního plánu.

Používáme je několika způsoby:

- K zobrazení, kde se nestvůry nacházejí - umístěte je lícem nahoru na určené pozice ve hře.

### Vysvětlení žetonů lokací

- Pokud není k dispozici žádný žeton lokace příslušného druhu terénu, hráč nemůže získat stopovací úkol nebo žeton stopování nestvůry, která obývá lokaci tohoto druhu.
- Pokud není k dispozici žádný žeton lokace druhu terénu, který je uvedený na kartě průzkumu, hráč si dobere žeton lokace libovolného jiného druhu terénu. Pokud v zásobě nejsou k dispozici žádné další žetony lokací, úkol nelze vyřešit a karta průzkumu se odhodí.

- K označení konkrétní lokace, pokud to úkol vyžaduje.

**B** Když se druhý den objevíš, aby sis lektvar vyzvedl, muž není nikde k nalezení. Vráťš se do hostince a zjistíš, kde by se mohl skrývat.

**Odhodte všechny lektvary.**

★ **Úkol: Hory**  
Při vstupu: 34.

- Jako žetony stopování pro konkrétní nestvůru - uchovávají se lícem dolů na plánu hráče. Například žeton lesa lícem dolů se považuje za žeton stopování nestvůry, která v danou chvíli obývá lesní lokaci.

### Zvláštní lokace školy Mantikory

Na mapě se nachází zvláštní lokace, která nemá odpovídající žeton lokace. Číselné označení této lokace je 0 a nachází se na východě. Třebaže nejsou na tuto lokaci vázány žádné nestvůry, stopy nebo úkoly, pořád na ní mohou hráči provést lokační akci (viz akce lokací na straně 35). Zaklánač ze školy Mantikory je součástí rozšíření Stezka nestvůr a je podrobně popsán v pravidlech k tomuto rozšíření.



### Lektvary

Uchovávejte nepoužité lektvary lícem nahoru poblíž svého plánu hráče. Můžete mít až 4 lektvary najednou (bez ohledu na úroveň své Alchymie). Pokud limit překročíte, odhodte vybrané lektvary do počtu 4.





# UYSUĚTLENÍ TAHU HRÁČE



Tah každého hráče je rozdělen do **3 fází**:

- I. Pohyb a akce
- II. Boj, meditace a průzkum
- III. Dobírání a získávání karet

Na herním plánu jsou zobrazeny fáze I, II a III k usnadnění orientace hráčů.



Jakmile se všichni hráči seznámí se hrou, mohou se jednotlivé tahy (fáze) hráčů překrývat mezi sebou (v případě, kdy nejsou hráčova rozhodnutí ovlivněna tím, co udělají jiní hráči). Fáze III hráčova tahu se skládá převážně ze správy a úprav balíčku. Pokud se aktivní hráč věnuje této činnosti, další hráč v pořadí již může zahájit fázi I svého tahu.

[...] Otto se ke mně naklonil přes stůl, oči teď trochu rozostřené z místní pálenky. Musím podotknout, že nikde na světě není trpasličí alkohol tak dobrý jako v Mahakamských horách. Zahřívá kosti tak prudce, jako když povstává fénix a to i uprostřed zimy. Otto se nakloní a s pýchou mi řekne, že trpasličí nemají strach z nikoho. Dále mi vysvětlí, že jeho lidé před lety vytvořili složité systémy, které jim umožňují zatopit doly a stáhnout se během válek. Řekl jsem mu, že je štěstí, že tyhle systémy ještě nemuseli vyzkoušet a požádal jsem ho, aby mi nalil, protože z mého kníru se stávaly rampouchy. Ovšem úvaha o tom, jak odlišná je ve skutečnosti hornatá krajina trpaslíků a jak jedinečná je nátura jejich obyvatel ve mně zůstala ještě dlouho. V následujících letech jsem si ověřil, že neexistují dvě stejné země, stejně jako nenajdete dvě totožné sněhové vločky. A každou zemi stojí za to zažít na vlastní kůži!

Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly III, Popis světa.



## FÁZE I: Pohyb a akce

*Zaklínač putuje napříč rozlehlým Kontinentem - může se jednat o dlouhou cestu, při které navštívíte velká města, abyste se připravili na další lov.*

Ve fázi I používá aktivní hráč karty k pohybu a návštěvě různých lokací, kde provádí akce.

Aktivní hráč se v této fázi může pohybovat a provádět akce vícekrát.

Aktivní hráč se může rozhodnout vynechat celou tuto fázi a rovnou pokračovat k fázi II.

### 1. Pohyb

**K pohybu:** Odhodte kartu (karty) ze své ruky, abyste pohnuli vaší figurkou na **propojenou lokaci** přesně podle pravidel níže:

- **Symbol terénu** na odhozené kartě určuje druh terénu, na který se můžete přesunout.
- Můžete odhodit **2 libovolné** karty (s libovolným symbolem terénu), abyste se pohnuli na propojenou lokaci **s jakýmkoliv** terémem.
- Můžete odhodit **1 libovolnou** kartu (s libovolným symbolem terénu) a **1 zlaták**, abyste se pohnuli na propojenou lokaci **s libovolným** terémem.
- Pokud je na kartě **symbol divočiny**, můžete odhodit právě tuto **1 kartu**, abyste se pohnuli na propojenou lokaci **s libovolným** terémem.



### Propojená lokace

Jde o „nejbližší“ lokaci, na kterou narazíte po cestě. Při pohybu nelze přeskačovat přes lokace.





### Vysvětlení pohybu

- Jelikož je krok 2 ve fázi I volitelný, můžete se **libovolněkrát pohnout** a odhodit kartu za každý pohyb předtím, než přejdete ke kroku 2.
- Předtím, než přejdete ke kroku 2, **musíte se alespoň jednou pohnout**. Svůj tah nemůžete zahájit prováděním akcí na lokaci.
- Můžete se přesunout na lokaci, na které se už nachází **libovolný počet figurek soupeřů a nestvůr**.
- Některé lokace jsou propojené **vodní cestou**.



## 2. Akce lokace a kostkový poker

**Můžete** v libovolném pořadí provést **akci lokace**, zahrát si **kostkový poker**, a/nebo **vyhodnotit úkol** (viz strana 17). Poté přejděte ke kroku 3.

### a) (Volitelné) Akce lokace

Každá lokace má jedinečnou **akci lokace**, která je vyobrazena na herním plánu pod názvem dané lokace.



Jakmile se přesunete na lokaci, **můžete** se rozhodnout provést akci lokace.

V každém tahu lze akci dané lokace provést **pouze jednou**, a to i v případě, že se během stejného tahu přesunete z dané lokace ven a zase zpět.

Konkrétní akce lokací jsou vysvětleny na straně 35.

### Vysvětlení akce lokace

- Můžete provést akci lokace i když se na lokaci nacházejí jiní zaklínači nebo nestvůry.
- V počáteční lokaci je možné provést akci lokace. Musíte se ale během svého tahu z lokace vzdálit a zase se na ni vrátit, abyste to mohli udělat.

### b) (Volitelné) Hrát kostkový poker s jiným zaklínačem (jinými zaklínači)

Můžete si vybrat, jestli budete hrát kostkový poker s jiným zaklínačem na vaší současné lokaci.

V každém tahu lze hrát kostkový poker s **každým** zaklínačem pouze **jednou**.

### Vysvětlení kostkového pokeru

- Kostkový poker nemusíte hrát vůbec a pokud ano, můžete si vybrat, s kým ho budete hrát.
- V počáteční lokaci je možné hrát kostkový poker. Musíte se ale **pohnout tam a zpět** v průběhu kroku 1 (abyste to mohli udělat) a odhodit kartu za každý pohyb jako obvykle.
- Pokud se rozhodnete provést akci lokace, můžete si také s dalším zaklínačem na lokaci zahrát kostkový poker, buďto **před akcí lokace, anebo po ní**.
- Pokud si zahrajete s jiným zaklínačem kostkový poker, nemůžete se zároveň rozhodnout s tímto zaklínačem bojovat během fáze II svého současného tahu.
- *Kostkový poker je vysvětlen níže a na vaší přehledové kartě.*

## 3. Rozhodnout se, co dělat dál:

Pokud stále máte karty ve své ruce, můžete se znovu pohnout a provést příslušné akce fáze I.

Můžete se rovněž rozhodnout pokračovat k fázi II a podržet si zbývající karty.

Jakmile vám dojdou karty, musíte pokračovat k fázi II.



# PRAVIDLA KOSTKOVÉHO POKERU



Vyberte zaklánače na své lokaci. **Nemůže se odmítnout** účastnit. Nelze vybrat zaklánače s 0 zlaťáky.

**Chcete-li hrát kostkový poker, postupujte v následujícím pořadí:**

1. Každý z obou zúčastněných hráčů vloží 1 svůj zlaťák na hromádku a vytvoří tak **pokerový bank**.
2. Přidejte 1 zlaťák **z pokladnice** do banku – to představuje místního hráče ochotného hrát a přijít o nějaké zlaťáky. (Dohromady by měly být v banku 3 zlaťáky.)
3. Oba hráči se chopí sady 5 kostek a současně jimi hodí.
4. Neaktivní hráč se může rozhodnout jednou přehodit své kostky.
5. Poté se rovněž aktivní hráč může rozhodnout, že své kostky přehodí.
6. Porovnejte výsledky k určení vítěze:
  - a. Pokud oba hráči hodí stejný výsledek (např. páry), hráč s nejvyšší hodnotou vítězí (např. pár pětka je lepší, než pár trojka).
  - b. Pokud oba hráči hodí stejný výsledek s totožnou hodnotou (např. pár pětka), hráč s vyšší hodnotou

na nepoužité kostce vítězí. Pokud ani toto hru nerozhoduje, porovnejte nepoužité kostky s druhou nejvyšší hodnotou.

- c. Pokud ani tehdy není hra rozhodnuta, vítězí **aktivní hráč**.



**Poznámka:** Abyste si mohli vybrat zaklánače, s nimiž budete hrát kostkový poker, musíte mít oba alespoň 1 zlaťák. Jinak nelze tuto akci provést.



## Vysvětlení kostkového pokeru

**Přehození kostek:** Zvolte si libovolný počet svých kostek a přehodte je. **Musíte přijmout** výsledek nového hodu!

**Aktivní hráč:** Hráč, který zahájil akci - tj. je právě na tahu.

**Full house remíza:** Pokud oba hráči hodí full house, porovnejte nejprve hodnotu trojice a poté, pokud není stále rozhodnuto, porovnejte hodnotu páru.

## UÝSLEDKY

Seřazeno od nejhoršího po nejlepší.



**Pár:** dvě kostky se stejnou hodnotou.



**Dva páry:** dva páry kostek, každý se stejnou hodnotou.



**Trojice:** tři kostky se stejnou hodnotou.



**Pětková postupka:** kostky s hodnotami od 1 do 5 včetně.



**Šestková postupka:** kostky s hodnotami od 2 do 6 včetně.



**Full House:** pár jedné hodnoty a trojice jiné hodnoty.



**Čtveřice:** čtyři kostky se stejnou hodnotou.



**Pětice:** všech pět kostek se stejnou hodnotou.







## FÁZE II: Boj / Meditace / Průzkum

V kterémkoliv bodě fáze I se můžete rozhodnout pokračovat k fázi II.

V průběhu fáze II si **musíte** vybrat **jednu** z následujících možností:

- Boj
- Meditace
- Průzkum



**Poznámka:** Jakmile si vyberete jednu z těchto možností, **nesmíte** se v tomto tahu vrátit k pohybu ani provést libovolnou jinou akci!

### Boj

Ve svém tahu můžete **jednou** bojovat; buďto proti jinému zaklínači, nebo proti nestvůře.

#### a) Boj zaklínačů

- **Můžete** vyzvat zaklínače na své lokaci k boji. Pokud tak učiníte, **nemůže se odmítnout** zúčastnit.
- **Nelze** vyzvat k boji zaklínače, se kterým jste v tomto tahu hráli kostkový poker.
- **Nelze** vyzvat k boji jiného zaklínače na lokaci školy a na lokaci, kde se nachází žeton zavřené krčmy.

„Souboj zaklínačů“ je vysvětlený na straně 20.

#### b) Boj s nestvůrami

- **Můžete** se rozhodnout bojovat s nestvůrou ve své lokaci (označené žetonem nestvůry).

„Boj s nestvůrami“ je vysvětlený na straně 21.

[...] a mezi bojovníky jsou zaklínači nejlepší. Nebojují pouze svými meči, ale také magií. Tito mutanti, ač mnohem méně zběhlí v magickém umění než čarodějové, ale stejně dokáží věci, o kterých se většinou lidé ani nesní. Když čelí nestvůrám, vypadá to, že propadají bojovému šílenství a sami se stávají nestvůrami.

Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly XIII, Nebezpečí na stezce

### Meditace

Místo boje nebo průzkumu můžete meditovat.

Meditaci můžete zvolit pouze pokud:

- Dosáhli jste nejvyšší pozice (pátá pozice) na stupnici libovolné své vlastnosti.
- K dispozici je odpovídající karta trofeje vlastnosti.
- Nemáte již stejnou trofej (**nelze** mít více jak jednu stejnou trofej).

Chcete-li meditovat, proveďte následující úkony v daném pořadí:

1. Vezměte si odpovídající kartu trofeje ze zásoby a umístěte ji lícem nahoru pod svůj plán hráče.
2. Posuňte svůj ukazatel na stupnici trofejí o 1 pozici nahoru a utrpte únavu (podrobnosti na straně 29). Pokud by to vedlo k ukončení hry (zisk vaší „závěrečné trofeje“ se kterou vyhrajete hru), krok 2 neprovádějte.
3. Pokračujte k fázi III.



**Poznámka:** Hra může být ukončena pouze trofejí získanou v boji. Z tohoto důvodu, pokud meditujete a vedlo by to k zisku vaší poslední trofeje (tj. ziskem této trofeje by byla ukončena hra), neposouvejte se na stupnici trofejí a neutrpte únavu. Trofej si stále berete kvůli její schopnosti, ale hra nekončí.



**Poznámka:** Po dosažení 5. úrovně vlastnosti již nelze tuto vlastnost snižovat ze žádného důvodu.





## Průzkum

Místo toho, abyste se rozhodli bojovat nebo meditovat, se můžete pustit do průzkumu.

Při průzkumu si musíte vybrat **jednu** z následujících možností:

- Město**, ve kterém se momentálně nacházíte - prozkoumejte ulice a budovy a hovořte s lidmi.
- Divočina**, která obklopuje město, ve kterém se momentálně nacházíte - prozkoumejte stezky, vesnice a poznejte faunu divočiny.

Po výběru **jedné z nich** je třeba provést v daném pořadí následující kroky:



**Poznámka:** Průzkum nemá žádná omezení, takže tuto možnost si můžete vybrat vždy.

1. Hráč napravo od aktivního hráče si dobere kartu z odpovídajícího balíčku - buďto balíček města nebo divočiny v závislosti na vaší volbě.

2. Aktivnímu hráči přečte úvod a možnosti na dané kartě.

**V tomto momentě ještě nečtěte výsledky a ani o nich nediskutujte!**

3. Aktivní hráč si zvolí jednu z možností na kartě. Potom mu je přečten výsledek této volby.

**Nečtěte a ani nediskutujte o výsledcích druhé volby!**

## Karty průzkumu

Karty průzkumu jsou rozděleny do tří částí:

1. Uvedení do děje se 2 možnostmi.



**Poznámka:** Příslušná možnost může vyžadovat, aby hráč zaplatil určité množství zlatáků. Pokud to hráč nemůže udělat, nelze si příslušnou možnost ani vybrat.

2. Výsledek možnosti A (zahrnuje příběh, cenu a/nebo výsledek učiněné volby).

3. Výsledek možnosti B (zahrnuje příběh, cenu a/nebo výsledek učiněné volby).

Úvod se  
2 možnostmi

Výsledek možnosti A

Výsledek možnosti B

Uprostřed ulice tě zastaví strážník.  
„Byl jsi spatřen, jak používáš kouzla. Nevíš, že k tomu potřebuješ mít udělené povolení od Kapituly?“  
Nedlouho poté ses ocitl v žaláři, kde jsi strávil několik hodin ve špinavé cele. Když ti strážný donese jídlo, jsi si jistý, že v okolí není nikdo jiný než vy dva.

**A** Zaútoč na strážného a probojuj si cestu ven.  
**B** Požádej o pohár vody. Nikdy nevíš, co se může stát, než ti ho stráž přinese.

—

**A** Strážný se zdá na okamžik překvapen, než spadne obličejem do misky s kroupami. Nalezneš svůj meč, ale nepodařilo se ti nikde najít svůj měsíc.  
**Přijdete o 2 zlatáky a zvýšete svou úroveň Boje o 1.**

**B** Zanedlouho do vězení vstoupí vysoce postavený úředník. Pohrdavě se na tebe podívá a oznámí ti, že pro něj jsou zaklínač a čarodějka stejná ďábelská stvoření. Přízná ovšem, že obvinění byla falešná, a vyplatí ti odškodné.  
**Získáte 2 zlatáky.**

## Vysvětlení karet průzkumu

- Všechny efekty na kartách průzkumu, lhostejno zda pozitivní nebo negativní, se vztahují k aktivnímu hráči.
- Některé karty průzkumu umožní aktivnímu hráči dobrat si 1 libovolnou odhalenou kartu akce určité ceny na svou hromádku odhozených karet. Pokud není v zásobě žádná karta dané ceny, hráč odhaluje karty svrchu balíčku akcí jednu po druhé a přidá první kartu požadované ceny na svou hromádku odhozených karet. Všechny ostatní nově odhalené karty jsou potom odhozeny.
- Některé karty průzkumu umožňují aktivnímu hráči získat 1 libovolnou stopu. V tomto případě si hráč zvolí 1 druh terénu a dobere si 1 žeton z hromádky žetonů vybraného terénu. Tento žeton si ponechá jako svůj žeton stopování.



## Výsledky

Karty průzkumu mohou vést ke 2 různým typům výsledků: **okamžitý výsledek** a **úkol**.

### a) Okamžitý výsledek

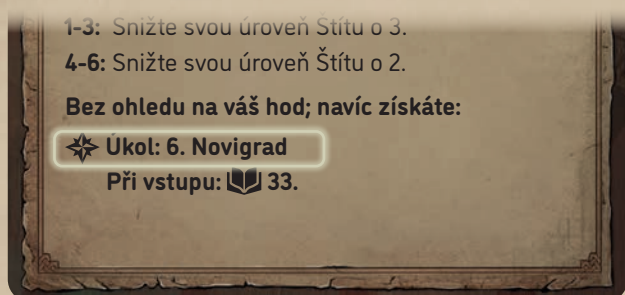
Pokud nemá výsledek klíčové slovo **úkol**, efekty se vyhodnocují okamžitě.

- Musíte okamžitě vyhodnotit efekt karet. Potom danou kartu odstraňte ze hry.
- Pokud nemůžete něco získat nebo ztratit, vyhodnoťte daný efekt do té míry, jak vám je to umožněno.

### b) Úkol

Některé výsledky jsou uvozeny klíčovým slovem **úkol**.

- Tato karta je aktuálně **vaším úkolem**. Umístěte ji lícem nahoru napravo od svého plánu hráče.
- Úkoly setrvávají vedle vašeho plánu hráče až do svého vyřešení.
- Pokud je s úkolem spojena konkrétní lokace, budete se na ni muset přesunout (kdykoliv v budoucnu), abyste ho vyřešili.



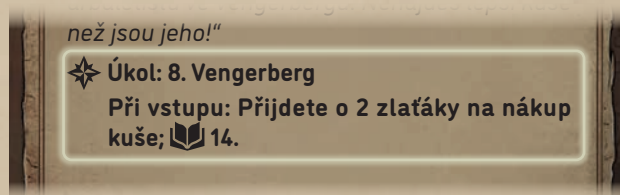
- Pokud je s úkolem spojen druh terénu, doberte si náhodný žeton daného druhu terénu a umístěte ho lícem nahoru na tento úkol. Lokace představovaná tímto žetonem je aktuálně úkolovou lokací.
- Neexistuje žádný postih za ignorování úkolu. Nevyřešené úkoly se na konci hry jednoduše odhodí bez jakéhokoliv efektu.
- Můžete přijmout libovolné množství úkolů. Není třeba nejprve jeden úkol vyřešit, abyste mohli přijmout jiný.
- Pokud si potřebujete vzít žeton terénu určitého druhu a zásoba je prázdná, vezměte si náhodně

libovolný žeton terénu k určení úkolové lokace.

## Vyřešení úkolu

Hráči řeší své úkoly během fáze I v libovolném ze svých tahů.

K vyřešení úkolu se musíte přesunout na úkolovou lokaci. Může se stát, že budete muset zaplatit další platbu navíc.



Řešení úkolu je vždy nepovinné. Dokonce i tehdy, pokud se přesunete na požadovanou lokaci a máte vše, co je vyžadováno k zaplacení (v případě, že jde o platbu navíc).

Poté, co se rozhodnete **vyřešit úkol**, provedou se následující kroky v daném pořadí:

1. Hráč napravo od aktivního hráče si dobere kartu s přesným číslem z balíčku událostí, které je uvedené na řešeném úkolu.
2. Výsledek každé karty událostí může být různý v závislosti na jejím typu:
  - a. Úvodní příběh s možnostmi;
  - b. Úvodní příběh se zkouškou;
  - c. Úvodní příběh s krátkým bojem.  
Na kartách se přečte úvod (a případně 2 možnosti) a aktivní hráč si buď vybere nějakou z možností, provede zkoušku nebo dokončí krátký boj.
  - d. Vybavení nebo společník.  
Tyto karty uchovává aktivní hráč poblíž svého plánu hráče po celou dobu hry (pokud není na kartě uvedeno jinak).

Po vyřešení úkolu se žetonem lokace zamíchejte žeton zpět do příslušné zásoby a odstraňte danou kartu průzkumu ze hry.



### Vysvětlení karet událostí

- Karty událostí jsou očíslované na zadní straně. Během hledání požadované karty nečtěte žádné jiné karty.



- Tento symbol označuje karty událostí pro snadnou orientaci na kartách průzkumu a událostí.
- Karta události může poskytnout trvalý efekt.



- Všechny efekty na kartách událostí, lhostejno zda pozitivní nebo negativní, se vztahují k aktivnímu hráči.

!

**Poznámka:** Pokud si v důsledku efektu karty události nebo průzkumu snížíte svou Obranu, nezapomeňte si také snížit úroveň Štítu, pokud je to nutné.

[...] sdělil jsem mu, že nás svými zbrklými rozhodnutími dostal do sraček. Cestování je poučné, odvětil mi nestydatě.

*Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly XIII, Nebezpečí na stezce*



### FÁZE III: Dobírání a získávání karet:

Poslední fáze vašeho tahu představuje odpočinek a výcvik. Po putování (setkání se s novými místy, lidmi a nebezpečími) přichází čas uklidnit svou mysl a připravit se na další cestu. Zaklínač však stále potřebuje procvičovat své nové bojové a magické dovednosti.

V této fázi hráči dokončí následující 3 kroky v daném pořadí:

1. Můžete vybrat a odhodit libovolný počet karet ze své ruky (na konci tohoto kroku můžete mít nejvýše 3 karty).
2. Doberte si karty ze svého balíčku akcí, dokud nebudete mít 3 karty ve své ruce.
  - Pokud si potřebujete dobrat kartu akce, ale balíček akcí je prázdný, okamžitě zamíchejte všechny odhozené karty akcí a vytvořte nový balíček akcí. Potom pokračujte s dobíráním jako obvykle.
3. Vyberte si 1 ze 6 karet akcí odhalených na herním plánu, která bude přidána do vašeho balíčku. Zaplaťte její cenu.

### Cena karet akcí

Číslo uvedené v pravém dolním rohu karty je cena, kterou musíte zaplatit k získání dané karty. Cena značí, kolik karet musíte zahodit ze své ruky.





### Limit počtu karet v ruce

Limit počtu karet v ruce je 7. Pokud máte v ruce 7 karet a máte si dobrat libovolný počet dalších karet, přestaňte si je dobírat - efekt propadá.

V závislosti na pozici karty (v řadě karet na herním plánu) může být její cena upravena:

- Pokud se karta nachází na pozici nejvíce vpravo, můžete si ji vzít, pokud odhodíte o 1 kartu méně, než je její běžná cena. Cena může být snížena na 0, ale **ne pod tuto hodnotu** (jakékoliv další snížení je ignorováno).
- Pokud se karta nachází na jedné ze dvou pozic nejvíce vlevo, musíte odhodit 1 kartu navíc, abyste si ji mohli vzít.



Pokud si vezmete novou kartu v tomto kroku, jde přímo do vaší ruky (nikoliv na vaši odhazovací hromádku). Poté posuňte karty doprava (abyste zaplnili prázdnou pozici). Nakonec doberte 1 novou kartu a umístěte ji na prázdnou pozici nejvíce vlevo.



**Poznámka:** Získání nové karty po prohraném boji je vysvětleno na straně 27.

### Vysvětlení

- Získání nové karty není volitelné - musíte si vzít 1 kartu, i když nechcete.
- Pokud platíte za novou kartu, odhodíte karty ze své ruky na svou hromádku odhazených karet.
- Karty s vyšší cenou jsou obvykle silnější.





# BOJE

Zaklínači jsou cvičeni k lovu nestvůr, ale jejich výjimečné schopnosti jsou použitelné i při hospodské půtce, když jsou nuceni hájit čest své školy.

Pokud se nacházíte na stejné lokaci jako jiný zaklínač nebo nestvůra, můžete se jako aktivní hráč rozhodnout bojovat ve fázi II svého tahu. Nelze bojovat s jiným zaklínačem na lokaci školy.

Boje s nestvůrou i zaklínačem se řídí některými společnými pravidly, která popíšeme jako první - jde o obecná pravidla boje. Specifická pravidla pro oba typy boje jsou popsána později.

*Říká se, že každý z nich nosí dva meče - stříbrný na nestvůry a ocelový na lidi. Setkal jsem se zaklínači, kteří ocelový meč tasili jen s nechtí a potkal jsem také zaklínače u nichž byl v pochvě zřdkakdy.*

*Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly XVI, Co je zaklínač?*

## OBEČNÁ PRAVIDLA BOJE



Vztahují se jak **na boje zaklínačů, tak i na boj s nestvůrami.**

Pokud jste **aktivní hráč** (útočící zaklínač) **nebo bránící se zaklínač**, platí pro vás oba:

Karty, které máte ve své ruce, si ponechte (**neodhazujte je**). **Nedobírejte** si žádné další karty na počátku boje, pokud není řečeno jinak.

Svůj **balíček života** vytvoříte následovně:

Vezměte a zamíchejte všechny své odhozené karty akcí do svého balíčku akcí. Umístěte ho ve svém dosahu lícem dolů - je to váš balíček života.

### Balíček života a vyřazení z boje

Karty v balíčku představují váš **zbývající život**. Jakmile vám dojde balíček života a vy odhodíte/zahrajete poslední kartu v ruce, jste **vyřazení**. Soupeř okamžitě vítězí v boji!

Pokud oba soupeři přijdou o svou poslední kartu během stejného bojového tahu, hráč, který zahrál kartu/y, které

způsobily danou situaci, není **považován za vyřazeného** a stává se vítězem.

Pokud vás vyřadí nestvůra, můžete stále dostat odměnu za zahnání nestvůry (vysvětleno na straně 26).

*[...] Vidět jednoho z nich bojovat s nestvůrou je pastva pro oči, ale vidět souboj dvou zaklínačů je ta pravá podívaná! Ten, který považuji za nejúžasnější, se udál ve Vengerbergu. Jeden ze zaklínačů byl ze školy Vlka, druhý musel být ze školy Kočky, vzhledem k jeho kočičímu půvabu a rychlosti. Šli si po krku od chvíle, kdy se rozkřikla novinka o zakázce, pak se porvali v krčmě... to byl pohled! Nikdo, kdo to tehdy viděl, na to nezapomene. Jen krčmář vypadal sklesle, když přepůlili velký stůl.*

*Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly XVI, Co je zaklínač?*

## PRAVIDLA BOJE ZAKLÍNAČŮ



- Oba zaklínači se připraví na boj podle obecných pravidel boje.
- Oba zaklínači se v boji střídají, přičemž **první tah** provede **útočící hráč**.
- Boj končí v okamžiku, kdy je jeden ze zaklínačů **vyřazen** (vysvětleno výše v rámci obecných pravidel boje).
- Po souboji zaklínačů umístěte na lokaci **žeton zavřené krčmy**. Hráč nesmí napadnout jiné hráče na lokaci s tímto žetonem. Žeton zavřené krčmy zůstane na lokaci a je přesunut pouze tehdy, když dojde k dalšímu souboji v jiné lokaci.





## Uzavření sázky

Před **bojem zaklínačů** mohou diváci uzavřít sázku.

Každý **nebojující** hráč může uzavřít **právě jednu sázku**.

K uzavření sázky si vezměte 1 zlaťák ze své zásoby a umístěte ho na **jedno z míst** vpravo nahoře na vašem plánu hráče.



Pokud ho umístíte na toto místo, vsadili jste se, že **útočící zaklínač** (aktivní hráč) v tomto boji zvítězí.



Pokud ho umístíte na toto místo, vsadili jste se, že **bránící se zaklínač** (neaktivní hráč) v tomto boji zvítězí.

### Vysvětlení sázek

- Vaše figurka se **nemusí** nacházet na stejné lokaci (kde probíhá boj), aby bylo možné si vsadit.
- Sázka je **vždy volitelná**.
- Při hraní hry 2 hráčů nelze sázet.
- Hráči sází proti „pokladnici“ a nikdy proti některému z dalších zaklínačů.
- Hráči nemohou vsadit více než 1 zlaťák.

## PRAVIDLA BOJE S NESTVŮRAMI



- Hráč napravo od aktivního hráče se stane hráčem ovládajícím nestvůru.
- Před bojem hráč ovládající nestvůru nahlas přečte popis její zvláštní schopnost - popis uvádí, kdy musí být její zvláštní schopnost použita.



Úroveň nestvůry

Životy nestvůry

Zvláštní schopnost nestvůry

- Před bojem hráč ovládající nestvůru vytvoří její balíček života. Tento hráč si dobere tolik karet svrchu balíčku bojových karet nestvůry, **kolik** je hodnota **ukazatele životů nestvůry** na její kartě. Dobrané karty zamíchá dohromady a vytvoří tak balíček života nestvůry.
- Pokud je nestvůra zraněna, hráč ovládající nestvůru odhodí tolik karet z jejího balíčku života, kolik činí utrpěné zranění.
- Jakmile se nestvůra dostane ke svému tahu, hráč, který ji ovládá si dobere jednu kartu svrchu balíčku života nestvůry (viz strana 25 pro více podrobností).
- Libovolný hráč může kdykoliv spočítat počet karet v balíčku života nestvůry, aniž by se na ně podíval nebo změnil jejich pořadí.
- Pokud má aktivní hráč **žeton stopování nestvůry** pro danou nestvůru, je v tomto souboji první na tahu. V opačném případě je první na tahu nestvůra.
- Zaklínač a nestvůra se v tazích při boji střídají, dokud není zaklínač vyřazen z boje, anebo nestvůra poražena.





# ZAKLÍNAČŮV BOJOVÝ TAH



Každý tah představuje pár sekund během boje. Zaklínač může pít lektvary, využívat naučené specializace a především útočit na soupeře. Vytváření karetních kombinací představuje zaklínačovy bojové dovednosti kombinací správných úniků, magických znamení a mistrovství v ovládnutí meče. Zaklínač se neustále pohybuje, aby se vyhnul útokům, a snaží se plně využít dynamiky těchto útoků.

Zaklínačův bojový tah je rozdělen do **4 kroků** a vyhodnocují se v následujícím pořadí:

## 1. Použití lektvarů, Specializací a efektů

### Lektvary:

Můžete použít jeden nebo více lektvarů, **až do výše svého limitu**. Limit počtu použití lektvarů, které můžete v součtu použít během celého boje, udává vaše **úroveň vlastnosti Alchymie**.

- ✿ **Limit počtu lektvarů:** Můžete mít až **4 lektvary** najednou (bez ohledu na úroveň své Alchymie).



Abyste si udrželi přehled, kolik lektvarů jste v tomto boji použili, otočte je po použití lícem dolů a ponechte je v dosahu. Po skončení boje je odhodte.

### Zaklínačská Specializace:

Můžete použít zaklínačskou Specializaci dle popisu na plánu hráče a na straně 34 těchto pravidel.

### Karetní efekty:

Můžete použít karty (vybavení, trofejí atd.) pro jejich efekt.



## Vysvětlení lektvarů, Specializací a efektů

- Během tohoto kroku můžete použít libovolný efekt, pokud není výslovně uvedeno, že musí být použit jindy.
- Pokud není v popisu karty nebo Specializace uvedeno jinak, můžete je použít v libovolném pořadí a kolikrát chcete.
- Použití kterékoli z nich je vždy volitelné.
- Všechny zmíněné efekty se započítávají do vašeho útoku a mohou spustit další efekty, uplatněné ve výsledku vašeho útoku

## 2. Hraní kombinace karet

Zahrajte ze své ruky 1 nebo více karet **propojených** dohromady, abyste vytvořili **kombinaci**.

### K vytvoření kombinace udělejte následující:

1. Umístěte libovolnou kartu před sebe lícem nahoru.
2. Umístěte další **propojenou** kartu (svrchu):
  - **Barva této karty musí odpovídat 1 z barev rozšíření kombinace** na původní kartě (karta na kterou umísťujete).



- Krok 2 můžete opakovat bez omezení dokud:
  - Vám nedojdou karty, nebo
  - Nelze provést další povolené propojení.







**Poznámka:** Barva přiřkládané karty se musí shodovat pouze s jednou barvou rozšíření karetní kombinace na kartě, která se nachází **přímo pod přiřkládanou kartou** (hraje to roli při vytváření kombinace 3 a více karet).

3. Po vytvoření kombinace o alespoň 1 kartě můžete pokračovat **vyhodnocením karetní kombinace**.

V následujících krocích se vyhodnotí všechny efekty na zahrani kartě a na rozšiřujících kombinacích, které hráč použil.

Efekty se vyhodnotí až poté, co hráč dokončí hraní své kombinace karet.

### Detail karty:

Každá karta má svou barvu a většina z nich i **rozšíření kombinace**, která umožňují vytvoření kombinací s jinými kartami.

### Vysvětlení karetních kombinací

- 1 karta je stále považována za kombinaci, třebaže se jedná pouze o kombinaci s 1 kartou.
- Pokud máte v ruce nějaké karty, musíte zahrát kombinaci s použitím alespoň 1 karty. Nic vás ovšem nenutí zahrát všechny vaše karty, a to ani v případě, kdy jste schopni hrát rozsáhlejší kombinaci.
- Propojovací karta (navrchu) musí odpovídat pouze 1 rozšíření kombinace. Zbývající rozšíření a jejich efekty jsou ignorovány.



## 3. Vyhodnocení karetní kombinace

### a) Způsobení zranění

Sečtěte všechny **viditelné symboly zranění** na všech kartách ve své kombinaci. Váš soupeř **utrpí zranění** odpovídající tomuto součtu.

*Hráč způsobí 3 zranění svému soupeři.*

*Žádná karta není propojená s rozšířením karty bloku a z toho důvodu se neuplatní efekt žlutého rozšíření, které se na ní nachází.*



Při boji s **nestvůrou**:

- Za každé zranění způsobené nestvůře, **odhodte 1 kartu** svrchu **balíčku života nestvůry**.

Při boji se **zaklínačem** se zranění vždy uplatňuje v tomto pořadí: **Štít, balíček, a potom ruka**, tímto způsobem:

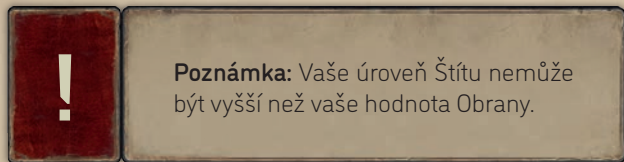
- Za **každé utržené zranění** si hráč sníží svou **úroveň Štítu**;
- Pokud je hráčova úroveň Štítu 0**, a stále zbývá přebytečné zranění, odhodí svrchu svého balíčku 1 kartu za každé takové zranění;
- Pokud je hráčův balíček prázdný**, a stále zbývá přebytečné zranění, odhodí ze své ruky 1 vybranou kartu za každé takové zranění;
- Pokud je hráčova ruka prázdná**, je **okamžitě vyřazen z boje** a jeho soupeř v tomto boji vítězí!





## b) Zvýšení úrovně Štítu

Po udělení veškerých zranění sečtete všechny symboly štítu ve své kombinaci a zvýšíte si o tuto hodnotu svou úroveň Štítu.



V kombinaci hráče se vyskytují 3 symboly štítu. Jeho současná úroveň Štítu je 1, takže si ji zvýší o 2 (na úroveň 3). Hráč nemůže zvýšit svou úroveň Štítu na 4, protože jeho úroveň Obrany je 3.

## c) Provádění zvláštních efektů

Po zvýšení své úrovně Štítu proveďte ve své karetní kombinaci zvláštní efekty (jsou-li tam nějaké):



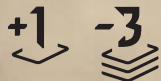
### Doberte si vrchní kartu z odhazovací hromádky

Hráč si vezme vrchní kartu z odhazovací hromádky a přidá si ji do své ruky. Karty použité ke kombinaci v tomto tahu ještě nejsou součástí odhazovací hromádky.



### Vraťte si tuto kartu do své ruky

Hráč si vezme tuto kartu a přidá si ji zpět do své ruky. Ostatní karty použité ke kombinaci (jsou-li nějaké) jsou odhozeny na odhazovací hromádku.



### Doberte si více nebo méně karet

Karty s tímto efektem jsou vyhodnoceny během kroku 4 bojového tahu.

**Efekty rozšíření kombinace:** Některá rozšíření kombinace mají zvláštní efekty. Vyhodnoťte je pouze v tom případě, pokud je toto rozšíření kombinace v dané kombinaci použito.

## 4. Doplnění vaší ruky

Na konci každého bojového tahu si hráč doplní svou ruku podle kroků dále:

- Základní počet karet je roven hodnotě Boje.
- Přičtete nebo odečtete všechny modifikátory plynoucí z kombinace zahrané během tohoto tahu.
- Výsledek znovu upravte kvůli případným libovolným zvláštním kartám nebo efektům.

Konečným výsledkem je počet karet, které si doberete. Pokud je hodnota vaší Bojové vlastnosti 0 (nebo nižší), **doberte si 0 karet** (libovolná hodnota nižší než nula je ignorována a nemá žádný efekt).

Pokud je váš balíček vyčerpán, **nemíchejte** svou odhazovací hromádku a **přestaňte** si dobírat karty.

Po dobrání karet umístíte všechny karty ze své karetní kombinace na svou odhazovací hromádku (karta, kterou kombinace začíná je vespuďu).

Váš **limit počtu karet v ruce je 7**: Pokud máte ve své ruce 7 karet a měli byste si dobrat libovolně další karty, **přestaňte** si karty dobírat. Efekt **propadá**.



Hráčova úroveň Boje je 2 a jeho karetní kombinace má modifikátor +2. Použil lektvar, který mu říká, že si má dobrat o 1 kartu méně.

2+2-1=3, hráč si tedy dobere 3 karty.



## BOJOVÝ TAH NESTVŮRY



V bojovém tahu nestvůry se ostatní hráči střídají v rozhodování o druhu útoku, který nestvůra provede.

Ve svém prvním bojovém tahu si druh útoku zvolí hráč ovládající nestvůru. Hráč řekne nahlas, jestli nestvůra provede **výpad** nebo **kousnutí**. Poté je odhalena vrchní karta balíčku života nestvůry a uplatní se její efekt.



- Výpad



- Kousnutí

Ve všech dalších bojových tazích nestvůry si hráči postupně (proti směru hodinových ručiček a s vynecháním aktivního hráče) volí druh útoku. Hráč ovládající nestvůru ovšem zůstává stejný.

### Efekty útoku nestvůry:

- Zranění

Způsobení zranění zaklánači je vysvětleno výše (viz strana 23).



- Odhození náhodných karet z ruky

Aktivní hráč zamíchá svou ruku s kartami a hráč ovládající nestvůru náhodně vybere 1/2/3 karty (podle úrovně nestvůry). Tyto karty přesuňte na odhazovací hromádku.

Pokud hráč nemá požadovaný počet karet v ruce, odhodí celou ruku a všechny zbývající požadované karty odhodí svrchu svého balíčku.



- Odstranění vybrané karty z ruky

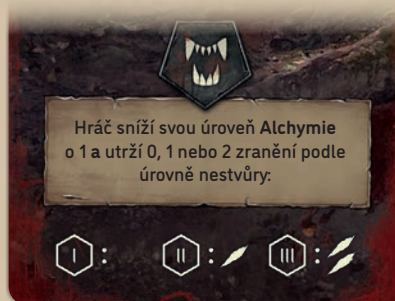
Aktivní hráč si vybere 1 kartu ze své ruky a odstraní ji. Tato karta je trvale vyřazena z této hry.

Pokud má hráč prázdnou ruku, je odhalena vrchní karta z jeho balíčku a odstraněna.



Aktivní hráč přesune ukazatel příslušné stupnice na svém plánu hráče.

Vlastnost nelze snížit na méně než 1.



## KONEC BOJE A JEHO ÚSLEDEK



Boj končí, jakmile je balíček života **jednoho** zaklánače nebo nestvůry snížen na 0. Poté je protistrana (které ještě zbývají životy) prohlášena za vítěze a vyhrává boj.

K tomu může dojít prostřednictvím utržení zranění, nebo tím, že soupeř zahraje svou poslední kartu (karty) a po jejím (jejich) vyhodnocení protistraně stále zbývá 1 nebo více karet.





## ÚVLEDEK BOJE S NESTVŮROU



Boj s nestvůrou může vyústit v jeden ze tří výsledků:

1. Hráč **porazí nestvůru**, jak je vysvětleno výše.
2. Hráč **nestvůru zažene**.  
K tomu dojde, když je hráč vyřazen z boje, ale nestvůra ve svém balíčku života nemá žádnou nebo pouze 1 zbývající kartu.
3. Hráč **je poražen**.  
K tomu dojde, jakmile je hráč vyřazen z boje a nestvůra má ve svém balíčku života 2 nebo více zbývajících karet.

### Porážka nestvůry

1. Pokud porazíte nestvůru, vezměte si její kartu nestvůry a 2 zlaťáky.
2. Otočte kartu a přečtěte si popis boje. Můžete jej přečíst nahlas.
3. Posuňte se o 1 nahoru na stupnici trofejí a utrpte únavu (podrobnosti na straně 29).
4. Přesuňte kartu nestvůry pod váš plán hráče tak, aby byla viditelná schopnost trofeje.

Po porážce nestvůry, musíte **připravit novou nestvůru**, provedením následujících kroků.

1. Přidejte náhodný žeton nestvůry, která je **o 1 úroveň vyšší**, než právě poražená nestvůra. *Příklad: Pokud byla poražena nestvůra úrovně II, přidejte náhodný žeton nestvůry úrovně III.*
  - Pokud byla poražena nestvůra úrovně III, přidejte další nestvůru úrovně III.
  - Pokud vám dojdou žetony nestvůr určité úrovně, vytvořte ze všech zahnaných nestvůr dané úrovně novou hromádku.
2. Žeton nestvůry a žeton lokace vázaný na poraženou nestvůru, odpovídající žetony stopování a související stopovací úkoly od všech hráčů se odhodí lícem dolů na své hromádky a zamíchají se. Žetony lokací na kartách úkolů se **nezhazují**.
3. Doberte si žeton lokace se stejným druhem terénu jaký má poražená nestvůra a umístěte ho na prázdnou sekci pro nestvůry na herním plánu.
4. Umístěte žeton nestvůry (přidaný během kroku 1) poblíž lokace na herním plánu, která odpovídá žetonu lokace dobranému v kroku 3.

5. Umístěte odpovídající kartu nestvůry na sekci pro nestvůry na herním plánu.

### Změny pro hru 4-5 hráčů

#### Přidaná hromádka žetonů nestvůr

Pokud se v této hromádce nachází žeton nestvůry úrovně I, umístěte při porážce nestvůry úrovně I v průběhu běžné hry (**ne** při zahánání) vrchní žeton z této hromádky do hry (**místo** obvyklého umístění nestvůry úrovně II).

*Pokud je **přidaná hromádka prázdná**, pokračujte ve hře a umísťujte nové nestvůry obvyklým způsobem.*

### Zahánání nestvůry

Pokud jste v průběhu boje vyřazeni, ale podaří se vám snížit balíček života nestvůry na 1 nebo 0, **zaženete nestvůru**. Pokud k tomu dojde, proveďte následující kroky:

1. **Získejte 2 zlaťáky.**
2. **Odhodte** kartu nestvůry a žeton nestvůry.
3. **Přidejte si kartu akce s cenou 0** na svou odhazovací hromádku (vysvětleno níže).

Postupujte podle výše uvedeného postupu k **přípravě nestvůry** s následující změnou.

Doberte si novou nestvůru stejné úrovně jako měla nestvůra, kterou jste zahnali. Pokud vám dojdou žetony nestvůr určité úrovně, vytvořte ze všech zahnaných nestvůr dané úrovně novou hromádku.

### Úplná porážka

Pokud jste v průběhu boje vyřazeni, a nepodaří se vám snížit balíček života nestvůry na 1 nebo 0, utrpíte **úplnou porážku**. Pokud k tomu dojde, proveďte následující kroky:

1. **Vezměte si 1** žeton stopování odpovídající terénu výskytu nestvůry (pokud hráč už jeden nemá).
2. **Přidejte si kartu akce s cenou 0** na svou odhazovací hromádku.
3. **Modifikace: Pouze v průběhu tohoto tahu** si můžete během fáze III svého tahu dobrat **maximálně 2** karty (viz strana 18).

Při dalším pokusu **libovolného** zaklínače bojovat s touto nestvůrou, bude mít nestvůra zase **plný balíček života**. *Od minula si odpočinula a zhojila se jí poranění.*





Bez ohledu na výsledek boje proveďte následující kroky:

1. Zamíchejte všechny bojové karty nestvůr dohromady a vytvořte nový balíček.
2. **Zamíchejte** karty akcí ve svém **balíčku, odhazovací hromádce, a ruce** dohromady a vytvořte nový balíček. Poté pokračujte k fázi III svého tahu (viz strana 18).
3. Zvyšte svou úroveň Štítu na úroveň své Obrany.

### Přidání karty akce s cenou 0 na svou odhazovací hromádku

Pokud zaženete nestvůru nebo vás nestvůra či jiný hráč porazí, musíte si **na odhazovací hromádku přidat kartu akce s cenou 0**. V obou případech proveďte přesně následující kroky, pokud není výslovně uvedeno jinak:

1. **Veźměte si z odhalené zásoby karet 1 libovolnou kartu akce s vytištěnou cenou 0**. Ignorujte vytištěný modifikátor ceny na herním plánu.
2. **Umístěte** ji na svou odhazovací hromádku
3. **Doplňte** zásobu karet akcí jako obvykle (popisáno na straně 19).

Pokud se mezi odhalenými kartami akcí nenachází **žádné karty s cenou 0: ignorujte** kroky 1, 2 a 3. Poté **místo toho** proveďte následující kroky:

1. **Odhalte** karty (jednu po druhé) svrchu **společného balíčku akcí** dokud není odhalena karta s cenou 0;
2. **Umístěte** tuto kartu na svou odhazovací hromádku.
3. Poté **umístěte** zbývající odhalené karty (pokud nějaké byly) na **společnou odhazovací hromádku** vedle herního plánu.

## ÚSLEDEK SOUBOJE ZAKLÍNAČŮ



Boj zaklínačů může vyústit v jeden ze dvou výsledků:

1. **Útočící (aktivní) hráč zvítězil:**
  - Útočící (aktivní) hráč získává trofej a zlaťáky.
  - Bránící (neaktivní) hráč si přidá kartu akce s vytištěnou cenou 0 na svou odhazovací hromádku, zamíchá svůj balíček a dobere si 3 karty.

### 2. Bránící (neaktivní) hráč zvítězil:

- Bránící (neaktivní) hráč získává zlaťáky, zamíchá svůj balíček a dobere si 4 karty.
- Útočící (aktivní) hráč si přidá kartu akce s cenou 0 na svou odhazovací hromádku a dobere si o jednu kartu méně (během fáze III).

*Vládci a městské rady napříč Kontinentem rozdávají privilegia a monopoly jako o závod a vybírají daně z dovozu k ovlivnění trhů v souladu se svými zájmy. A obchodníci se nepřekvapivě předhánějí v hledání způsobů, jak ohnout pravidla a prosadit se. Myslet si, že by si prostě mohli jít dát poctivý pěštní soubor jako zaklínači... hádám, že někteří lidé jednoduše milují byrokracii.*

*Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly VII, Politika a partaje*

### Zisk trofeje

Pokud **aktivní hráč** (který zahájil boj) zvítězil, proveďte následující kroky:

Pokud už máte trofej tohoto zaklínače (tj. zahájili jste s ním boj dříve a zvítězili), přeskočte všechny následující kroky.

1. **Veźměte si 1 zaklínačskou trofej**, která patří poraženému zaklínači. Tyto trofeje se uchovávají pod horní částí plánu hráče.
2. Otočte kartu a přečtěte si popis boje. Můžete jej přečíst nahlas.
3. Posuňte se o 1 nahoru na stupnici trofejí a utrpte únavu (podrobnosti na straně 29).
4. Přesuňte kartu zaklínačské trofeje pod váš plán hráče tak, aby byla viditelná její schopnost.

*Příklad: Pokud zaklínač školy Vlka zahájil a zvítězil v boji se zaklínačem školy Medvěda, vezme si trofej zaklínače školy Medvěda ze zásoby. Zaklínač školy Medvěda nepřijde o žádnou z trofejí, které získal předtím.*

### Vysvětlení trofejí

- **Limit počtu trofejí:** Každý hráč může mít maximálně **1 trofej** z každé jiné zaklínačské školy.
- Pokud obránce zvítězí v boji, nezíská trofej od svého soupeře.



## Popis zaklínačské trofeje:

Popis souboje se nachází na horní části karty. Vespodu karty je popsán efekt trofeje.



## Zisk zlaťáků

Zaklínač, který zvítězil v souboji, získá zlaťáky podle reputace svého soupeře. Počet zlaťáků, které hráč získá (1, 2 nebo 3) je znázorněn na stupnici trofejí hned vedle pozice, na které se nachází soupeř.



## Přidání karty akce s cenou 0

**Poražený** zaklínač si přidá kartu akce s cenou 0 na svou odhazovací hromádku, jak je vysvětleno výše.

## Vytvoření nového balíčku

Bez ohledu na výsledek udělají oba zaklínači totéž: **Zvýší svou úroveň Štítu** na úroveň své Obrany, **zamíchají** všechny karty akcí ve svém **balíčku**, **odhazovací hromádce** a **ruce** dohromady a vytvoří nový balíček.

Poté si oba hráči doberou karty podle svého výkonu v průběhu boje, jak je popsáno dále:

- Neaktivní hráč** nepokračuje k fázi III jako aktivní hráč, ale místo toho si po boji okamžitě dobere stanovený počet karet:

- Pokud **zvítězil** neaktivní hráč: Okamžitě si dobere až 4 karty.
- Pokud **prohrál** neaktivní hráč: Okamžitě si dobere **3** karty (namísto 4).

- Aktivní hráč** pokračuje k fázi III svého tahu (může být ovlivněn počet karet, které si může dobrat):

- Pokud **zvítězil** aktivní hráč: V průběhu fáze III si dobere běžný počet karet (až 3).
- Pokud **prohrál** aktivní hráč: V průběhu fáze III (pouze v tomto tahu) si může dobrat maximálně 2 karty místo 3.

## Vyhodnocení sázek

*Pokud nikdo nesázel, můžete se posunout dále a přeskóčit celou tuto část.*

Pokud byly uzavřeny nějaké sázky, proveďte po boji zaklínačů následující kroky:

- Pokud hráč vsadil na zaklínače který prohrál, přesune své vsazené zlaťáky do společné zásoby.
- Pokud hráč vsadil na zaklínače který zvítězil, vezme si zpět své vsazené zlaťáky a navíc získá stejnou částku zlaťáků jako vítěz boje.

*Postupem času se zaklínačům dostává stále většího uznání a sázky, stejně jako odměny ze soubojů, přirozeně vzrůstají.*

[...] prefektův syn Olgierd vstal a gestem vyzval k tichu a pak začal květnatě vyprávět o tom, jak se loni vydal na kraj lesa, aby polapil bestii, která terorizovala okolí. Zrovna vyjmenovával všechny pozemky, které by mu měly náležet za vyřešení problému, když do krčmy vstoupil zaklínač celý od krve a nesoucí hlavu wyverny. Hoch zbledl, pak zfialověl ve tváři, otevřel pusku jako ryba na suchu a potom vyběhl ven, aby ho tu noc už nikdo neviděl. Myslím, že někteří lidé jenom žvaní, zatímco jiní se činí.

*Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly VII, Politika a partaje*



## ZISK TROFEJÍ A ÚNAVA



Trofej můžete získat 3 způsoby:

- **Meditací** (viz strana 15).
- Zahájíte a zvítězíte v **boji** proti jinému **zaklínači** (viz strana 20).
- Zvítězíte v **boji** s **nestvůrou** (viz strana 21).

Bez ohledu na to, jak získáte trofej, proveďte následující kroky:

1. **Přečtete** nahlas text v horní části.
2. **Posuňte se o 1** pozici nahoru na stupnici trofejí.  
Pokud dosáhnete na nejvyšší pozici, **okamžitě vítězíte ve hře!** (S výjimkou meditace, jak je vysvětleno dále.)

### Výjimka při meditaci

Hra může být ukončena pouze trofejí získanou z **boje**. Proto, pokud byste měli získat **meditací poslední trofej** (tj. trofej, která ukončí hru):

- **neposouvejte se** na stupnici trofejí
- **neutrpite** únavu.

Trofej si stále berete kvůli její schopnosti, ale hra nekončí.

### 3. Utrpění únavy:

*Únava představuje daň, kterou si vybírají vyčerpávající boje a cestování na zaklínačově zdraví.*

Odstraňte tolik karet, kolik je vaše **hodnota únavy**, která je uvedena na vaší současné pozici na stupnici trofejí.

Za tímto účelem: Prohledejte **všechny** své karty akcí (ve svém balíčku, ruce a na odhazovací hromádce) a **odstraňte** požadovaný počet karet. Poté zamíchejte všechny zbývající karty akcí a vytvořte nový balíček.

### 4. Nakonec přesuňte kartu trofeje do zvláštní vyhrazené pozice na svém plánu hráče.

Karty trofejí jsou vždy umístěné tak, aby byl efekt trofeje **viditelný** pro všechny hráče.

### Hodnota únavy

Ta je určena vaší **současnou pozicí na stupnici trofejí**.

*Příklad: Po zisku první trofeje je únava 1, jak je patrné na stupnici trofejí.*



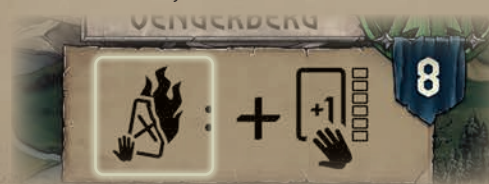
### Odstranění



Pokud kartu odstraníte, není to stejné jako odhození. Zbavíte se jí pro celý zbytek hry (je vrácena do krabice a v průběhu tohoto dobrodružství ji už nevidíte)!

Můžete odstranit více karet stejného typu nebo různých typů. Jediné, co je vyžadováno, je odstranění přesně požadovaného množství karet. Nemůžete se rozhodnout odstranit více či méně karet, než je výslovně požadováno.

Pokud není v rámci efektu řečeno jinak, můžete odstranit kartu ze své ruky, balíčku nebo odhazovací hromádky.



## UÍTĚZSTUÍ VE HŘE



Hráč okamžitě vítězí ve hře, pokud dosáhne na nejvyšší pozici na stupnici trofejí!

**Nezapomeňte:** Hru **nelze** ukončit pomocí **meditace**.





# CELÝ TAH HRÁČE PŘÍKLAD PRO HRU Z HRÁČŮ

## Fáze I - Pohyb a akce

Hráč je zaklánačem ze školy Medvěda a jeho úroveň je 2. Jeho úroveň Boje je 3, Obrany 2, Alchymie 2 a Specializace 3. Má 4 zlatáky, lektvar Vichřice a žeton stopování nestvůry nacházející se v horské lokaci.



Hráč zahajuje svůj tah se 4 kartami v ruce.



Hráč zahajuje svůj tah ve Vengerbergu. Nelze hned provést akci lokace - první akcí v této fázi musí být pohyb. Zahraje z ruky kartu se symbolem vodního terénu, aby se přesunul do Ban Ardu.



Hráčova úroveň Alchymie je stejná jako úroveň jeho postavy a proto může provést akci lokace Ban Ardu. Zvýší si tak svou úroveň Alchymie o 1.



Přesune odpovídající ukazatel úrovně alchymie na pozici 3. Hráč si dobere 1 kartu lektvaru (Černá krev) a ponechá ji lícem nahoru vedle svého plánu hráče.



Hráč má nyní 2 lektvary - Vichřici (z předchozího tahu) a Černou krev, kterou si právě dobral.

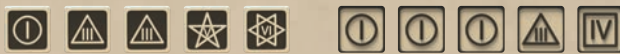


Hráč zahraje kartu z ruky se symbolem horského terénu, aby se přesunul do Kaer Morhen. Může provést akci s jiným zaklánačem nacházejícím se na dané lokaci. Hráč se rozhodne si zahrát kostkový poker.



Oba zúčastnění hráči dají každý 1 svůj zlaták na hromádku, aby vytvořili pokerový bank. Poté přidají 1 zlaták z pokladnice, takže v banku jsou 3 zlatáky.

Oba hráči se chopí sady 5 kostek a současně jimi hodí.



Aktivní hráč

Neaktivní hráč

Neaktivní hráč může provést přehození kostek. Rozhodne se přehodit 2 kostky. Výsledek je:



Aktivní hráč přehodí 3 kostky a má:



Full house neaktivního hráče je lepším výsledkem než dva páry aktivního hráče. Neaktivní hráč vítězí a získává zlatáky z pokerového banku.

Hráč pokračuje ve svém tahu. Provede akci lokace Kaer Morhen k vycviku jedné ze svých vlastností.





Protože nejde o sídlo jeho zaklánačské školy, může zaplatit zlatem, aby si vycvičil Boj, Obranu nebo Alchymii. Hráč zaplatí 3 zlatáky, aby si zvýšil svou úroveň Obrany o 1 ①. Zvýší si tím pádem také svou úroveň Štítu ② – jeho maximální úroveň Štítu je 3.

Ukazatelé každé z hráčových 4 vlastností se posunou na 3, takže hráč si zvýší svou úroveň postavy na 3 ③.



Po zvýšení úrovně si hráč okamžitě dobere 1 kartu ze svého balíčku akcí.



Hráč zahraje kartu z ruky se symbolem divočiny, aby se přesunul do Hengforsu. Třebaže se na lokaci nachází nestvůra, hráč s ní nemusí bojovat.



Hráč provede akci lokace Hengforsu.



Hráč získá 1 zlaták. Nadto může získat stopovací úkol. Má už žeton stopování nestvůry nacházející se v horské lokaci, takže se rozhodne získat stopovací úkol vázaný na vodní lokaci.

Hráč získá náhodný žeton vodní lokace a umístí ho lícem nahoru (s odkrytou lokací) na svůj plán hráče. Poté umístí na tento žeton 1 zlaták.



Hráč má stále 2 karty ve své ruce. V této chvíli se rozhodne pokračovat fází II svého tahu. Rozhodne se bojovat s nestvůrou - Archesporou.



## FÁZE II - Boj

Zvláštní schopnost Archespory donutí hráče odhodit 1 libovolný nepoužitý lektvar k zahájení boje. Hráč odhodí lektvar Černé krve.



Neaktivní hráč vytvoří pro Archesporu balíček života, který se skládá z 12 bojových karet nestvůry.

Aktivní hráč zkombinuje a zamíchá všechny své odhozené karty akcí do svého balíčku akcí. Umístí ho v dosahu lícem dolů - to je jeho balíček života. Nezamíchá 2 karty ve své ruce!

Hráč má žeton stopování nestvůry nacházející se v horské lokaci, takže může provést svůj bojový tah jako první. Zahraje 2-karetní kombinaci z ruky.



1. Hráč nejprve sečte všechny viditelné a aktivované symboly zranění (3). Hráč ovládnutí nestvůru odhodí tento počet karet z balíčku života nestvůry - položí je lícem dolů vedle balíčku.
2. Protože v této kombinaci nejsou žádné symboly štítu, aktivní hráč zkontroluje a sečte hodnoty modifikátorů na kartách ve své kombinaci. Součet je 0, takže si dobere 3 karty (podle své úrovně Boje).

Po dobrání karet umístí hráč všechny karty ve své kombinaci na svou odhazovací hromádku.

Nyní je na tahu nestvůra. Hráč ovládnutí nestvůru zvolí druh útoku - výpad nebo kousnutí. Vybere si kousnutí a odhalí vrchní kartu z balíčku nestvůry.





Aktivní hráč utrhá 5 zranění. Nejprve **1** sníží svou úroveň Štítu na 0. Protože mu zbývá 0 štítů, musí **2** odhodit 2 karty svrchu svého balíčku.



Nyní je opět na tahu hráč. Jeho úroveň Štítu je 0, takže použije **1** Specializaci školy Medvěda: Zvýší svou **2** úroveň Štítu o 1 a **3** dobere si 2 karty svrchu svého balíčku.



Hráč má 5 karet ve své ruce.



Hráč použije lektvar Vichřice a umístí ho lícem dolů vedle svého plánu hráče. Zahraje kombinaci 3 karet a díky efektu lektvaru 1 další karty (ignorující omezení pro rozšíření)



Nejprve **1** sečte všechny viditelné a aktivované symboly zranění (5). Hráč ovládající nestvůru odhodí tento počet karet z balíčku života nestvůry - položí je lícem dolů vedle balíčku.

Aktivní hráč **2** sečte všechny viditelné a aktivované symboly štítu (1) a **3** zvýší o tuto hodnotu svou úroveň Štítu.



Aktivní hráč nyní vyhodnotí zvláštní efekty ve své kombinaci. **4** Vezme si vrchní kartu ze své odhazovací hromádky a přidá si ji do své ruky. Na zahraničích kartách se nevyskytují žádné modifikátory, takže si hráč dobere 3 karty (podle své úrovně Boje).

Po dobrání karet umístí hráč všechny karty ve své kombinaci na svou odhazovací hromádku.

Nyní je opět na tahu nestvůra. Hráč ovládající nestvůru zvolí druh útoku - vybere si opět kousnutí.



Aktivní hráč sníží svou úroveň Alchymie o 1. Archespora je nestvůra úrovně 1, takže si hráč navíc sníží svou úroveň Štítu o 1.

Nyní je na tahu hráč. Zbývají pouze 2 karty v balíčku života nestvůry, takže hráč zahraje 1 kartu z ruky, způsobí 3 zranění a porazí nestvůru.



Nyní hráč:

1. Odhodí lektvar použitý v boji.
2. Získá 2 zlatáky.
3. Otočí kartu nestvůry - můžete přečíst nahlas popis boje.
4. Posune o 1 nahoru ukazatel na stupnici trofejí
5. Podívá se na všechny své karty akcí (v balíčku, ruce a odhazovací hromádce) a odstraní 1 kartu. Poté zamíchá zbývající karty akcí a vytvoří balíček.
6. Přesune kartu trofeje pod svůj plán hráče.



## FÁZE III – Dobírání a získávání karet

Hráč pokračuje fází III svého tahu.

Nejprve si dobere karty ze svého balíčku akcí, dokud nemá 3 karty ve své ruce. Poté si vybere 1 ze 6 odhalených karet na herním plánu.



Hráč se rozhodne si vzít Bleskurychlé reflexy z pozice nejméně vpravo. Tato karta má cenu 2, ale nachází se na pozici s s modifikátorem ceny -1, takže cena karty je snížena na 1. Hráč odhodí 1 kartu ze své ruky na odhazovací hromádku a dobere si vybranou kartu do ruky. Poté přesune 5 zbývajících karet napravo, aby zaplnil prázdnou pozici. Dobere si 1 novou kartu z balíčku akcí a umístí ji na prázdnou pozici nejméně vlevo.



# SÓLO REŽIM

## Sólo režim

Hru připravte jako běžnou hru pro 2-3 hráče s následujícími úpravami:

### Nové přehledové karty pro sólo režim:

Vezměte si přehledovou kartu pro sólo režim a ponechte si ji v dosahu.

#### Změna přípravy hráče:

Vezměte si 3 zlaťáky a umístěte je na svůj plán hráče. Doberte si 5 karet z balíčku.

#### Změna přípravy nestvůr:

Doberte si 1 žeton nestvůry z každé hromádky žetonů nestvůr (3 celkově - 1 za každou úroveň I, II a III). Udělejte to **namísto** dobrání si 3 žetonů z hromádky úrovně I. **Zbytek přípravy hry nestvůr je totožný.**

#### Změna přípravy trofejí vlastností:

Zamíchejte sadu karet trofejí vlastností (jednu od každého typu vlastnosti). Náhodně si doberte 1 kartu a umístěte ji lícem nahoru vedle herního plánu. (Vraťte zbývající trofeje vlastností do krabice.)

## Jak dosáhnout vítězství

K vítězství musíte získat 4 trofeje. K tomu je třeba provést **obě** následující činnosti:

1. **Porazit všechny 3 nestvůry** (které byly umístěny v průběhu přípravy hry).
2. **Získat trofej vlastnosti** (která byla umístěna v průběhu přípravy hry).

Stejně jako v běžné hře **nemůže** být trofej vlastnosti poslední trofej, kterou získáte. To znamená, že **nesmíte** porazit poslední nestvůru, dokud nezískáte trofej vlastnosti.

*Pro účely závěrečného bodování si udržujte přehled, kolik tahů jste během hry udělali.*

## Úpravy hraní

Hrajte hru běžným způsobem s následujícími úpravami:

### Kostkový poker

Všechny akce lokací během fáze I jsou totožné, **kromě kostkového pokeru.**

Partii kostkového pokeru začnete jako obvykle - zaplatíte 1 zlaťák, hodíte 5 kostkami a poté můžete provést **jeden** opakovaný hod libovolným počtem kostek.

Posléze porovnáte výsledek s přehledovou kartou sólo režimu a získáte zlaťáky v závislosti na výsledku (viz následující strana).

### Karty průzkumu

Pokud libovolný efekt vyžaduje, aby něco přečetl jiný hráč, musíte to přečíst vy. Při čtení **si překryjte kartu** (kterou právě čtete) jinou kartou takovým způsobem, abyste neviděli výsledky, dokud se nerozhodnete pro jednu z možností. (Pokud je to možné, nečtěte výsledek odpovídající volbě, kterou jste si nevybrali.)

### Boj s nestvůrami

V průběhu boje při **útoce nestvůr** se druh útoku určuje hodem kostkou: Při hodu **1-3** jde o **výpad** a při hodu **4-6** je to **kousnutí**.

### Porážka nestvůry

**Nedobírejte** si po porážce nestvůry novou kartu nestvůry.






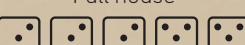


### Zahnání nestvůry

Pokud **zaženete nestvůru**, pořád musíte připravit novou nestvůru stejné úrovně (jako obvykle). Nicméně zahnání nestvůry se **nepočítá** jako porážka nestvůry (pro účely vítězství ve hře - nezískáváte trofej).

### Získání nové karty

Pokud během fáze III získáte jinou kartu, než z pozice nejvíce vpravo, odhodte na konci fáze kartu z pozice nejvíce vpravo.

## Výsledky sólového kostkového pokeru

Váš výsledek	Odměna
Pár 	0 zlaťáků
Dva páry 	1 zlaťák
Trojice 	2 zlaťáky
Pětková postupka 	3 zlaťáky
Šestková postupka 	3 zlaťáky
Full house 	4 zlaťáky
Čtveřice 	5 zlaťáků
Pětice 	6 zlaťáků





## Konec hry

Hra okamžitě končí po zisku všech 4 trofejí připravených na začátku hry.

Nezapomeňte, že k vítězství musíte **porazit** (nezahnat) 3 nestvůry.

Udržujte si přehled, **kolik tahů** jste během hry udělali. Nyní porovnejte svůj výsledek s následující tabulkou a zjistíte, jak dobře jste si vedli!

## Výsledky hry sólového zaklínače

Počet tahů potřebných k dokončení hry:	Váš výsledek
13 a více	<b>Není to špatné na zelenáče.</b> Mečem vládneš stále lépe a moc tvých Znamení narůstá. K těm nejlepším zaklínačům máš stále daleko, ale jsi lovec, kterého nestvůry nemohou ignorovat.
11–12	<b>Dá se na tebe spolehnout.</b> Když je ti zadán úkol, často se vrátíš s hlavou hledané nestvůry. Na světě jsou stále zaklínači, kteří tě v dovednostech předčí, ale nemáš se za co stydět.
9–10	<b>Svět potřebuje profesionála jako jsi ty!</b> Tvoje úsilí nezůstane bez povšimnutí. Mezi lidmi se objevují první zkačky o statečném zaklínači. Cesta k mistrovství je však dlouhá – k tomu budeš muset ještě ujít pořádný kus cesty.
7–8	<b>Jsi na nejlepší cestě stát se legendou.</b> Znáš svou práci jako nikdo jiný. S mečem v ruce se stáváš skutečným postrachem nestvůr a lidé vědí, že se s tebou mohou cítit v bezpečí.
6 a méně	<b>Jsi žijící legendou!</b> Bardi soupeři ve skládání písní oslavujících tvoje hrdinské činy. Díky tvému úsilí jsou čest a pověst tvé školy známé po celém Kontinentu.

## SLOUNÍČEK

## ZAKLÍNAČSKÉ SPECIALIZACE



### Škola Zmije - Jedovatá ocel

**1x** za boj: Když váš soupeř odhodí 1 nebo více karet v důsledku vašeho útoku, můžete použít svou **schopnost jedovatá ocel**, abyste se podívali a změnili pořadí vrchních karet v balíčku vašeho soupeře (a pokud je specializace na úrovni 2 nebo vyšší, karty odhodte).

- Doberte si svrchu soupeřova balíčku tolik karet, kolik je hodnota symbolu napravo od ukazatele jedovaté oceli. Případně odhodte příslušný počet karet a poté vraťte zbývající karty navrch

soupeřova balíčku v libovolném pořadí dle vaší volby.

- Pokud je odhazování karet součástí efektu, **musíte** ho provést.

### Škola Medvěda - Brnění

**1x** za boj: Pokud máte ve svém bojovém tahu svou úroveň Štitu 0, **samovolně** se spustí vaše schopnost brnění. Doberte si karty z balíčku (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, zvyšte si svou úroveň Štitu)







### Škola Kočky - Rychlost

**1x za boj:** Během svého prvního bojového tahu můžete použít svou schopnost rychlost k dobrání karet ze svého balíčku (případně některé z nich vrátit navrch balíčku v libovolném pořadí).



### Škola Vlka - Šermířské umění

**1x za boj:** Pokud vytvoříte kombinaci 3 nebo více karet, můžete použít svou schopnost šermířského umění ke způsobení zranění navíc (a pokud je Specializace na úrovni 2 nebo vyšší, doberte si karty navíc)



### Škola Gryfa - Magie

**1x za boj:** Můžete použít svou schopnost magie k dobrání 1 karty svrchu své hromádky odhozených karet. Poté odhodte 0-2 karty ze své ruky.

Pokud je tato schopnost na úrovni 4 nebo 5: **Prohlédněte si** svou odhazovací hromádku, **vyberte si 1 libovolnou** kartu a přidejte si ji do ruky.



**Poznámka:** Jakmile zvýšíte svou úroveň Specializace, nelze používat schopnosti nižší úrovně.

## AKCE LOKACÍ



Cestování a provádění akcí na mapě dělá hráč během „fáze pohybu a akcí“ (viz strana 12). Níže jsou uvedeny podrobnosti o jednotlivých akcích lokací:

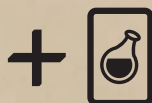


Na této lokaci můžete získat 1 úroveň uvedené vlastnosti, **pouze pokud** je úroveň dané vlastnosti **stejná nebo nižší, než vaše úroveň.**

*Příklad:* Pokud je vaše úroveň 1 **můžete** si zvýšit svou úroveň Boje (z úrovně 1) na 2. Pokud je ovšem vaše úroveň 1 a úroveň Boje 2 **nelze** si pomocí této akce lokace zvýšit Boj na úroveň 3.

**Alchemie:** Kdykoliv postoupíte na vyšší úroveň Alchemie, ihned získáte 1 lektvar svrchu balíčku lektvarů.

**Obrana:** Kdykoliv postoupíte na vyšší úroveň Obrany, zvýšte svou úroveň Štítu o 1 (s výjimkou 5. úrovně).



Na třech lokacích s tímto symbolem si může aktivní hráč dobrat 1 lektvar svrchu balíčku lektvarů. Lektvary se uchovávají lícem nahoru v blízkosti plánu hráče (nebo pod ním). Pokud překročíte limit 4 lektvarů, odhodte vybrané lektvary do počtu 4.



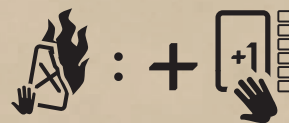
Ve dvou lokacích si může hráč zahrát kostkový poker s místními.

Hráč musí dát do banku 1 zlaťák a 2 zlaťáky se do banku umístí z pokladnice.

Vyhodnoťte hru kostkového pokeru, ve které jsou místní představováni hráčem napravo od aktivního hráče.

Pokud zvítězí hráč, vezme si všechny 3 zlaťáky. Pokud zvítězí místní, zlaťáky se vrací zpět do pokladnice.

Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako v kostkovém pokeru zaklánačů (viz strana 14)



V této lokaci může hráč odstranit jednu vybranou kartu ze své ruky a získá jednu ze 6 karet dostupných na herním plánu.


Vytištěná cena nově získané karty může být nižší, stejná nebo o 1 vyšší než cena odstraněné karty.

Hráč si přidá nově získanou kartu do své ruky.







-2,-3,-4,-5 

Lokace s tímto symbolem jsou **zaklínačské školy**. Každá zaklínačská škola má podobný efekt, ale zaklínačskou Specializaci lze cvičit pouze v té škole, ke které zaklínač patří.

1. **Vyberte si 1** z následujících vlastností **k výcviku**: Boj, Obrana nebo Alchymie.

- Pokud tuto akci provádíte ve své škole, můžete se místo toho rozhodnout cvičit svou **Specializaci**.
- Nemůžete pomoci této akci cvičit Specializace jiných škol.


2. **Zaplatte** cenu za vycvičení vlastnosti;

- Cena je tolik zlaťáků, kolik je vaše současná úroveň vlastnosti +1.

3. **Posuňte** vybranou vlastnost o 1 úroveň nahoru.

- **Nemusíte** vaše vlastnosti cvičit rovnoměrně. Cvičení ve školách je ve skutečnosti dobrý způsob, jak se specializovat na jednu nebo více vlastností.
- Pokud nemůžete zaplatit cenu, **nelze** si vybrat danou vlastnost k výcviku.

Např. Hráč provádí akci v jedné ze škol. Hráč si vybere výcvik Obrany a tento hráč posune obranu o 1 úroveň nahoru - z úrovně 3 na 4. Hráč musí za tento výcvik zaplatit 4 zlaťáky.

+1  +  

Ve dvou lokacích si může hráč promluvit s místními lidmi o všech informacích, které o dané nestvůře mají. Nejprve hráč získá 1 zlaťák. Poté si hráč vybere jednu nestvůru, kterou si přeje stopovat. Hráč získá takový žeton terénu z hromádky, na kterém se aktuálně nachází nestvůra. Hráč ho umístí lícem nahoru na svůj plán

hráče (se zobrazenou lokací) a přesune na něj 1 zlaťák z pokladnice. Říká se tomu stopovací úkol. Nemůže se jednat o stejnou lokaci, na které se hráč právě nachází - v tom případě si hráč musí dobrat jiný žeton.

Pokud hráč vstoupí na danou lokaci uvedenou na žetonu, získá zlaťák z žetonu a otočí daný žeton. Tento žeton představuje stopu pro danou nestvůru.

Např. Existuje zakázka na harpyje, které se nacházejí na horské lokaci Doldethu. Hráč o nich chce získat nějaké informace, a tak si vezme žeton horské lokace. Ten zobrazuje lokaci Ard Modron. Hráč na tento žeton přesune 1 zlaťák a měl by se k němu snažit dostat v příštích tazích, aby získal 1 zlaťák a žeton stopování harpyjí.



**Poznámka:** Pokud v zásobě nejsou k dispozici žetony terénu jednoho druhu, hráč se nemůže rozhodnout zahájit stopovací úkol vázaný na daný druh terénu.

0  : +1 



V této lokaci, pokud hráč nemá žádné zlaťáky, získá 1 zlaťák.

Hráč může odstranit 1 nebo 2 karty akcí ze 6 dostupných v zásobě na herním plánu. Poté se dostupné karty akcí přesunou vpravo a jejich zásoba je doplněna ze společného balíčku akcí.

[...] Pokusím se nyní podrobně popsat týdny, které jsem strávil na stezce ve společnosti zaklínače, když se naše cesty zkřížily vpravdě nečekaným způsobem!

Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly XIII, Nebezpečí na stezce