

GLOOMHAVEN

PRAVIDLA HRY

POZOR! POKUD BYSTE SE PRAVIDLA RADĚJI NAUČILI
Z ANGLICKÉHO VIDEONÁVODU, PODÍVEJTE SE NA
WWW.CEPHALOFAIR.COM/GAMING-RULES-OVERVIEW.



Gloomhaven je kooperativní hra o zabíjení nestvůr, zlepšování hrdinů a prožívání spletitého příběhu stejnojmenného města. Hru doporučujeme hrát jako kampaň, jejíž jednotlivé scénáře jsou propojeny dějem z knihy příběhů do jednoho velikého dobrodružství, které je plné důležitých rozhodnutí a odemykání nových herních komponent. Jakýkoliv scénář však můžete hrát i samostatně.

Tato pravidla jsou rozdělena do dvou částí: v první se naučíte, jak odehrát samostatný scénář, ve druhé se dozvíte, jak jednotlivé scénáře propojit pomocí knihy příběhů do velkolepého dobrodružství; jak učinit důležitá rozhodnutí, jak splnit cíle svého hrdiny a jak odemknout nové herní komponenty, které vás zážitek ze hry dále obohatí.

Komponenty

1 pravidla hry 	18 figurek hrdinů 	47 karet nestvůr Řadové 34x Boss 13x 	24 karet malých úkolů 	50 žetonů mincí 10x 40x 
2 knihy příběhů 	17 desek hrdinů 	6 obálek na karty nestvůr 	24 karet velkých úkolů 	46 žetonů zranění 28x 12x 6x 
1 městská kronika 	504 karet schopností hrdinů 	150 karet událostí Na cestách 69x Ve městě 81x 	9 karet vedlejšího scénáře 	10 pomocných žetonů scénáře 1 2 a b 
1 mapa světa 	457 karet modifikátorů 	270 karet předmětů běžné 228x náhodné 25x sólo 17x 	40 karet náhodných výprav Místnosti 20x Nestvůry 20x 	4 ukazatele BZ a ZK 
30 oboustranných dílů plánu 	236 kartonových figurek nestvůr 	6 dřevěných žetonů živlů 	4 karty nápovědy 	12 žetonů dílčích cílů 
155 oboustranných dílků 	232 karet schopností nestvůr 	1 deska živlů 	32 komponent pomocníků figurky 16x ukazatele 16x 	17 deníků hrdinů 
	35 krabiček hrdinů 	1 počítadlo kol 	60 žetonů stavů 	3 zapečetěné obálky 
	26 plastových stojáneků 16x 2x 8x 		85 žetonů hrdinů 	4 archy samolepek 

Přehled hry 4–11

1.	Deska hrdiny	6
2.	Karty schopností hrdinů	7
3.	Karty předmětů	8
4.	Karty nestvůr	9
5.	Karty schopností nestvůr	10
6.	Karty malých úkolů	10
7.	Karty modifikátorů	11

Příprava scénáře 12–16

1.	Kniha příběhů	12–13
2.	Překryvné dílky	14–15
3.	Úroveň scénáře	15
4.	Varianta hry: Otevřená informace a hra jednoho hráče	16

Přehled kola 16–31

1.	Výběr karet	16–17
a.	Odpočinek	17
2.	Určení iniciativy	17–18
3.	Tah hrdiny	18–28
a.	Pohyb	19
i.	Odhalení místnosti	19
b.	Útok	19–22
i.	Výhoda a nevýhoda	20–21
ii.	Plošné efekty	21
iii.	Efekty útoku	22
c.	Stavy	22–23
d.	Přítomnost živlů	23–24
e.	Aktivní bonusy	25–26
i.	Obrana	25
ii.	Odveta	26
f.	Léčení	26
g.	Přivolání	26
h.	Obnovení schopností a předmětů	27
i.	Kořist	27
i.	Kořist na konci tahu	27
j.	Získávání zkušeností	27–28
k.	Zranění hrdiny	28
l.	Vyčerpání	28
m.	Předměty	28
4.	Tah nestvůr	29–32
a.	Pořadí akcí	29
b.	Zacílení nestvůr	29–30

c.	Pohyb nestvůr	30–31
i.	Interakce nestvůr s pastmi a nebezpečným terénem	31
d.	Útok nestvůr	31
e.	Další schopnosti nestvůr	31–32
f.	Nejistota	32
g.	Bossové	32
5.	Konec kola	32
a.	Počítadlo kol	33

Ukončení scénáře 33

Zvláštní pravidla scénáře 34

Přehled kampaně 34–40

1.	Mapa světa	35
2.	Deník družiny	36
3.	Deník hrdiny	37
4.	Karty velkých úkolů	38
5.	Karty náhodných nákresů předmětů	38
6.	Karty náhodných vedlejších scénářů	38
7.	Karty událostí ve městě a na cestách	39
8.	Zapečetěné krabičky a obálky	40
9.	Městská kronika	40
10.	Úspěchy	40

Hraní kampaně 41–47

1.	Cestování a události na cestách	41–42
a.	Vyhodnocení událostí na cestách	41–42
b.	Reputace	42
2.	Pobyt v Gloomhavenu	42–48
a.	Tvorba nového hrdiny	42
b.	Vyhodnocení události ve městě	43
c.	Nákup a prodej předmětů	43
d.	Zvýšení úrovně	44–45
i.	Nové talenty	44
ii.	Sestavení karet v ruce	45
iii.	Nastavení obtížnosti scénáře	45
e.	Příspěvky svatyni	45
f.	Vylepšení karet schopností	45–47
g.	Odchod na odpočinek	48
h.	Blahobyt Gloomhavenu	48
3.	Splnění scénáře	49

Podmínky pro otevření obálek 49

Varianta hry: Snížení vlivu náhody 49

Varianta hry: Trvalá smrt 50

Varianta hry: Balíček náhodných výprav 50–51

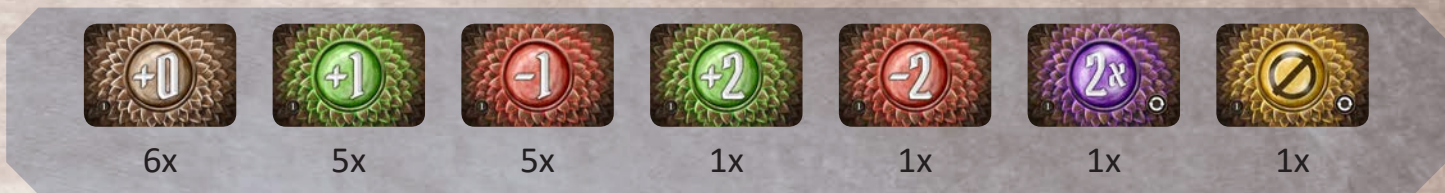
Autoři 51

Rychlý přehled (zadní strana pravidel) 52

Přehled hry

V této části pravidel se naučíte základní mechanismy hry za využití příkladů z prvního scénáře – Černé mohyly.











Standardní balíček modifikátorů



HERNÍ OBLAST OBSAHUJE:













- Herní plán **a** připravený podle vybraného scénáře v knize příběhů (viz přípravu scénáře na s. 12–13). Na plán zároveň umístíte překryvné dílky dveří **b**, figurky hrdinů a do první místnosti **c** i všechny nestvůry a překryvné dílky.
- Desky hrdinů **d**, karty schopností příslušící jejich povolání **e**, počítadla zdraví a zkušeností **f**, žetony hrdinů **g**, karty malých úkolů položené lícem dolů **h** a všechny předměty **i**, kterými jste hrdiny vybavili.
- Všechny potřebné karty nestvůr **j**, příslušné kartonové figurky a dobře zamíchané balíčky jejich karet schopností **k**.
- Zamíchané balíčky karet modifikátorů útoku pro každého hrdinu **l** a jeden společný pro nestvůry **m**. **Základní balíček modifikátorů** se skládá z 20 karet, které můžete nalézt výše na této stránce, nikoli z karet příslušících konkrétnímu hrdinovi, jež naleznete v krabičkách hrdinů. Své balíčky budou nicméně hráči postupně měnit – například při zvyšování úrovně hrdinů, pomocí talentů, různých bonusů, požehnání a prokletí.
- Hromádky žetonů zranění **n**, mincí **o** a stavů **p**.
- Desku žvlů **q** se všemi šesti žetony žvlů v pozici „nepřítomný“.

Deska hrdiny

Před začátkem své první hry si každý hráč zvolí jednoho z dostupných hrdinů, přičemž v každém scénáři může být každý hrdina přítomen nejvýše jednou. Každý hrdina disponuje zcela unikátní sadou karet schopností určujících jeho herní styl, volte proto moudře. Když krabici poprvé otevřete, máte možnost si vybrat z těchto šesti povolání: surovec , kutil , čarovnice , ničemnice , prasklivec  a zlodějka myslí .

Jakmile máte vybráno, vezměte si z větší krabičky se symbolem daného hrdiny desku hrdiny, žetony hrdiny a všechny karty schopností na úrovni 1, z menší krabičky se stejným symbolem pak vyjměte figurku daného hrdiny.

DESKA HRDINY OBSAHUJE:


- Ilustraci , symbol  a název  povolání hrdiny.
- Stupnici, která ukazuje nejvyšší možný počet bodů zdraví (BZ) pro danou úroveň hrdiny . Na svých počítadlech  pak budete sledovat aktuální hodnotu svých bodů zdraví  (BZ) a získaných zkušeností  (ZK).
- Maximální počet karet schopností, se kterými může hrdina zahájit scénář .
- Shrnutí  průběhu kola.
- Popisky  připomínající, kam položit odhozené, zničené a aktivní karty.
- Číselné označení karet událostí, které přidáte do příslušných balíčků ve chvíli, kdy je daný hrdina zpřístupněn  (netýká se prvních 6 hrdinů) a ve chvíli, kdy poprvé odejde na odpočinek  (viz Odchod na odpočinek na s. 48). Karty s příslušnými čísly přidáte do obou balíčků – jak událostí na cestách, tak událostí ve městě.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	9	11	12	14	15	17	18	20

Karty schopností hrdinů

Hraní karet schopností představuje základní mechanismus hry. Na začátku každého kola si každý hráč vybere dvě karty. U jedné z nich následně použije její **horní schopnost**, u druhé její **spodní schopnost**, v každém kole proto aktivuje dvě schopnosti. Karty schopností jsou pro každého hrdinu jedinečné a zpřístupní se ve chvíli, kdy do hry přijde nový hrdina anebo když hrdina zvýší svou úroveň.







KARTA SCHOPNOSTÍ OBSAHUJE:

- Název schopnosti **a**.
- Hodnotu iniciativy **b**. Ta je důležitá pouze u vedoucí karty a určuje, v jakém pořadí budou hrdinové, nestvůry a pomocníci v daném kole hrát (viz Určení iniciativy na s. 17–18).
- Úroveň karty **c**. Hrdina na úrovni 1 může používat pouze karty úrovně 1 (příp. karty úrovně ) , ale na vyšších úrovních se mu zpřístupní další karty se silnějšími schopnostmi.
- Horní schopnost **d** a spodní schopnost **e**. Po zahrání obou karet si hráč zvolí, ze které karty provede horní schopnost a ze které schopnost spodní. Všimněte si, že jedna schopnost může obsahovat i více akcí **f** (viz Tah hrdiny na s. 18–28).

Poznámka: Při hře se můžete setkat s označeními „pohybová schopnost“, „útočná schopnost“, „kořistnická schopnost“, „léčivá schopnost“ apod. Takové označení znamená, že daná schopnost obsahuje alespoň jednu akci uvedeného typu. Např. pohybová schopnost musí obsahovat alespoň jednu akci „Pohyb“. Jedna schopnost může přitom zároveň naplňovat více kategorií – například může být jak schopností pohybovou, tak útočnou.



Karty předmětů

Karty předmětů získá hrdina buď nákupem u obchodníka mezi scénáři, nebo ukořistěním v průběhu scénáře. Karty předmětů, kterými chcete svého hrdinu vybavit, položte pod desku hrdiny a následně je můžete použít během scénáře. Předměty nejsou na rozdíl od karet schopností specifické pro konkrétního hrdinu. Hrdinu však můžete vybavit pouze omezeným množstvím předmětů. Každý hrdina může být vybaven jedním předmětem se symbolem , jedním předmětem se symbolem , jedním předmětem se symbolem , až dvěma předměty se symbolem  NEBO jedním předmětem se symbolem  a tolika předměty se symbolem , kolik je polovina jeho úrovně zaokrouhlená nahoru. Hrdina nemůže vlastnit (a tedy se ani vybavit) více identických předmětů.



Hlava



Tělo



Nohy



Jednoruční






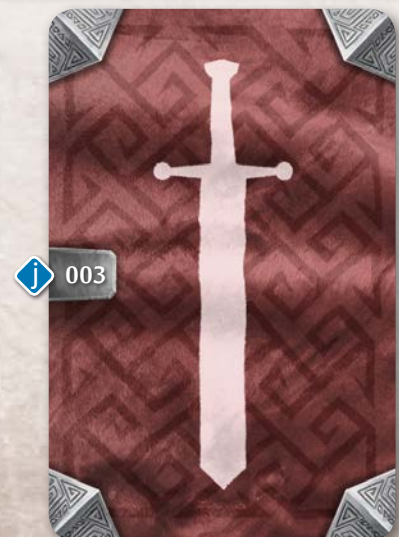
Obouruční



Drobnost

KARTA PŘEDMĚTU OBSAHUJE:

- Název předmětu **a** a cenu **b**, za kterou ho může hrdina koupit ve městě.
- Co se s kartou stane, jakmile je předmět použit **c**.
 - Symbol  znamená, že předmět je po svém použití **opotřebený**, což naznačte pootočením karty na bok. Opotřebené předměty lze obnovit, když hrdina provede **dlouhý** odpočinek (viz Odpočinek na s. 17). Některé předměty může hrdina použít vícekrát, než dojde k jejich opotřebení anebo zničení, což ukazují pole použití **d** na kartě předmětu, na nichž budete počet použití značit za pomoci žetonu hrdiny.
 - Symbol  (není na obrázku) znamená, že předmět je po použití **zničený**, což se naznačte otočením karty lícem dolů. Zničené předměty lze během scénáře obnovit jedině za pomoci speciálních schopností, všechny předměty však budou obnoveny mezi scénáři. Žádný předmět tedy nemůže být použitím trvale ztracen.
 - Pokud na kartě není žádný z těchto symbolů, lze předmět používat neomezeně, je pouze potřeba dodržet uvedené podmínky.
- Kdy může být předmět použit a kdy může být aplikován bonus získaný použitím předmětu **e**.
- Pozice (hlava, tělo, nohy, jednoruční, obouruční, drobnost), kterou předmět zabere, pokud se jím hrdina vybaví **f**.
- Některé předměty přidávají na začátku scénáře určitý počet  karet do balíčku modifikátorů hrdiny. V takovém případě je jejich počet uveden na kartě předmětu **g**.
- Kolik kopií této konkrétní karty se ve hře nachází **h** a pořadové číslo dané kopie **i**.
- Referenční číslo daného předmětu **j** (na rubu karty).



Karty nestvůr

Karty nestvůr zachycují základní statistiky dané nestvůry jak pro její běžnou, tak i elitní variantu. Základní statistiky nestvůry jsou dány úrovní scénáře (viz Úroveň scénáře na s. 15), kde každá výše karty odpovídá jiné úrovni.



Nestvůra úroveň 1



Nestvůra úroveň 2

Obálkou na karty nestvůr zakryjete nepoužité úrovně dané nestvůry a během scénáře na ni budete pokládat zranění nestvůr.




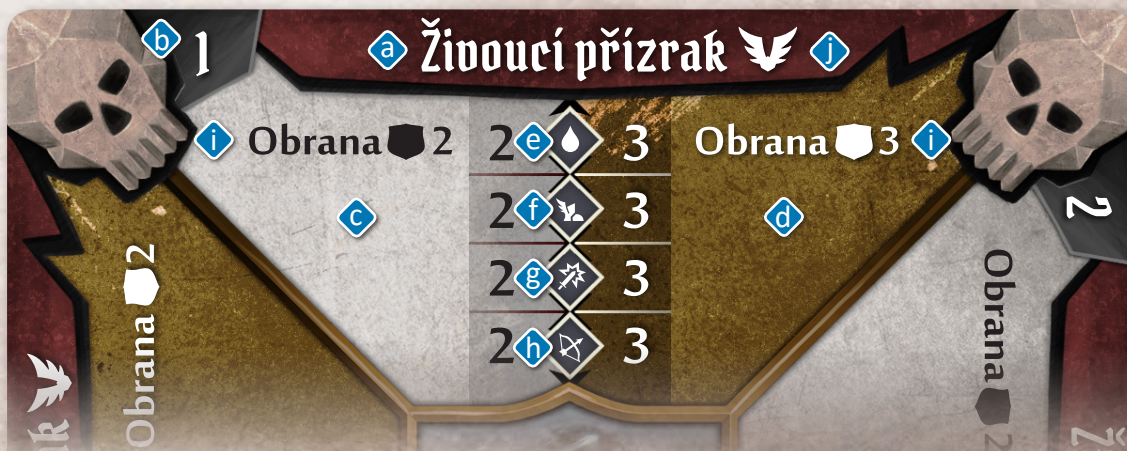
Nestvůra



Boss

KARTA NESTVŮRY OBSAHUJE:

- Jméno nestvůry **a** a úroveň dané výšece **b** odpovídající úrovni scénáře.
- Část věnovanou běžné **c** a elitní **d** variantě nestvůry.
- **Body zdraví** nestvůry **e**, které určují, kolik zranění musí nestvůra utrpět, aby byla zabita.
- **Pohyblivost** nestvůry **f**, tedy základní počet polí, o který se nestvůra pohne během své akce **pohyb**.
- **Útok** nestvůry **g**, tedy základní zranění, které nestvůra způsobí během své akce **útok**.
- **Dostřel** nestvůry **h**, základní počet polí vzdálených od pole, na němž nestvůra stojí, na které nestvůra dosáhne svým útokem nebo léčením. Symbol „-“ znamená, že nestvůra smí cílit pouze na sousední pole (jedná se tedy o **útok nablízko**).
- Jakékoliv další vlastnosti, které tato nestvůra má **i**. Tyto vlastnosti jsou trvalé a může mezi ně patřit např. let, který je naznačen symbolem  **j** u jména nestvůry.



Karty schopností nestvůr

V každém kole po tom, co každý hráč připraví obě své karty schopností, táhněte pro každý typ nestůvry, který se právě nachází na herním plánu, vrchní kartu schopností z balíčku příslušného typu nestůvry. Tato karta určí, které akce vykonají všechny nestůvry daného typu (jak běžné, tak elitní) během svého tahu.



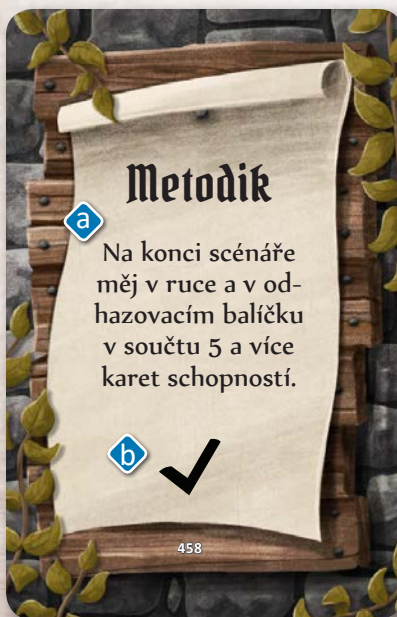
KARTA SCHOPNOSTÍ NESTVŮR OBSAHUJE:

- Jméno typu nestůvry **a**. Několik typů nestůvůr používá týž, obecněji sestavený balíček: např. karty schopností označené „hlídka“ slouží pro všechny typy nestůvůr, v jejichž jméně se objevuje hlídka (zbojnická hlídka, městská hlídka, inoxská hlídka).
- Hodnotu iniciativy **b**, která určuje, kdy budou nestůvry v daném kole hrát (viz Určení iniciativy na s. 17–18).
- Seznam akcí **c**. Nestůvra provede každou z těchto akcí (pokud může) v pořadí napsaném na kartě (viz Tah nestůvůr na s. 29–32).
- Symbol zamíchání **d**. Pokud je na kartě tento symbol, zamíchejte na konci kola všechny již zahrané karty schopností tohoto typu nestůvry zpátky do příslušného balíčku.

Poznámka: Pozor na terminologii! Je rozdíl mezi pojmy „Útok \star X“; „Útok \star +/- X“ a „+X k útoku \star “ (podobně pohyb, dosah apod.). „Útok \star X“ používají hrdinové a označuje útočnou akci, která způsobí (dále modifikovaných) X zranění. „Útok \star +/-X“ používají nestůvry a pomocníci a označuje útočnou akci, která způsobí zranění rovné základní hodnotě útoku figurky zvýšené (resp. snižené) o X. A konečně „+X k útoku \star “ označuje bonus, který přičítáte k jiným akcím, nejde tedy o samostatnou akci.

Karty malých úkolů

Na začátku každého scénáře si každý hráč táhne dvě karty malých úkolů, z nich si jednu zvolí a nechá a druhou odhodí. Pokud scénář skončí úspěšně, všichni hráči, kteří zvládli splnit svůj malý úkol **a**, získají tolik symbolů \checkmark , kolik je vyznačeno na dané kartě **b**. \checkmark umožní hráči pozměnit svůj balíček modifikátorů (viz Nové talenty na s. 44). Pokud scénář skončil neúspěšně, hráči nedostanou žádný \checkmark nehledě na to, jestli svůj malý úkol splnili nebo ne. Pro sledování postupu při plnění malého úkolu (např. počet zabitých nestůvůr) si můžete vést poznámky v deníku svého hrdiny. Malé úkoly musíte mezi sebou v průběhu hry držet v tajnosti – není povoleno je prozrazovat ostatním.



Karty modifikátorů

Kdykoli je zahrána akce útok, otočte vrchní kartu z balíčku modifikátorů pro **každý cíl** daného útoku. Hráči táhnou karty z balíčků svých hrdinů, za nestvůry karty táhněte z jediného společného balíčku nestvůr. Tažená karta modifikátoru ovlivňuje celkový výsledek daného útoku.



KARTA MODIFIKÁTORU OBSAHUJE:

Hodnotu modifikátoru útoku **a**. Symbol „minutí“ **b** značí, že daný útok nezpůsobil žádné zranění, symbol „2x“ **c** znamená zdvojnásobení zranění způsobeného daným útokem.

Informaci o tom, jestli útok způsobí nějaké stavy, vyvolá živly nebo způsobí jiné speciální efekty **d**. Pokud má modifikátor hodnotu +0, symbol speciálního efektu je uprostřed karty **e**. V případě nenulových modifikátorů se nachází nalevo od hodnoty modifikátoru **f**. Pokud se tyto speciální efekty nachází na kartě modifikátoru, vyhodnoťte je stejným způsobem, jako by byly přítomny přímo na kartě, která útok vyvolala.



Symbol šipky **g** znamená, že k danému útoku musíte táhnout ještě další kartu modifikátoru. Karty modifikátorů tahejte pro daný útok tak dlouho, dokud netáhnete modifikátor bez symbolu šipky. Poté k danému útoku přičtěte efekty všech tažených karet modifikátorů.



= Daný útok navíc získá „Odstrčení 2“, vyvolá živly země a hodnota útoku se zvýší o 2.

Speciální rámeček pro požehnání **h** nebo prokletí **i**. Pokud je taženo požehnání nebo prokletí, **odstraňte** po jejím vyhodnocení danou kartu z příslušného balíčku. Karty prokletí navíc obsahují i symbol **III** nebo *****, který značí, do kterého balíčku patří. Do balíčku hrdinů patří symbol *****, do balíčku nestvůr **III**.





Symbol zamíchání **j**. Na konci kola, ve kterém byl tažen modifikátor „minutí“ **b** nebo „2x“ **c**, zamíchejte všechny zahraniční modifikátory daného balíčku zpátky do balíčku. Balíček je také potřeba zamíchat ve chvíli, kdy byste měli táhnout kartu modifikátoru, ale již není žádná k dispozici.



Symbol typu modifikátoru **k**. Základní balíčky modifikátorů, z nichž každý je tvořen 20 kartami, jsou pro přehlednost označeny 1, 2, 3, 4 nebo M **l**. Modifikátory, které si hrdinové přidají do svého balíčku pomocí talentů (viz Zvýšení úrovně na s. 44–45), nesou symbol daného hrdiny **m**. Modifikátory, které do balíčku přidáte v rámci scénáře, jsou označeny symbolem ***** **n** – na konci scénáře tyto modifikátory z balíčku odstraňte.














Příprava scénáře

Když připravujete nový scénář, nejdřív se podívejte do knihy příběhů a najděte všechny díly plánu, překryvné dílky a nestvůry, které budete potřebovat. Pak si přečtete prolog scénáře a příp. uplatněte všechny postihy popsané v části „Zvláštní pravidla“. Každý hráč táhne dva malé úkoly a jeden z nich si nechá (ostatním hráčům jej neukazuje). Rozhodněte, kterými předměty svého hrdinu vybavíte (a příp. přidejte patřičné modifikátory „-1“ do svých balíčků). Dále si vezměte libovolné z dostupných karet schopností svého hrdiny, aniž byste však překročili jeho limit karet. Pro první hru doporučujeme použít pouze karty **úrovně 1** , jakmile se však se hrou seznámíte, můžete zapojit i komplexnější karty se symbolem . S každou novou úrovní hrdiny se vám poté zpřístupní i další karty. Celkový počet karet, které budete mít na začátku scénáře k dispozici, se však **nemění** (mění se pouze skladba balíčku, nikoli jeho šíře). Jakmile si vyberete karty schopností, nezapomeňte aplikovat efekty předcházející události ve městě nebo na cestách (viz Cestování a události na cestách na s. 41).

Knihy příběhů

SCÉNÁŘ V KNIZE PŘÍBĚHŮ OBSAHUJE:

- Názvy , referenční číslo , souřadnice na mapě  a čtvereček pro označení splnění scénáře.
- Požadavky (nejčastěji úspěchy) , bez jejichž naplnění scénář nelze hrát.
- Podmínky vítězství .
- Text prologu , příběhových mezníků , vázaných na konkrétní pole , a epilogu , které využijete při hraní v rámci kampaně.
- Název, referenční čísla a souřadnice na mapě všech scénářů , které odemknete splněním tohoto scénáře.
- Veškeré další odměny , které získáte splněním tohoto scénáře.

#1 6-10 Černá mohyla

Návaznosti: Mohylové doupě - #2

Požadavky: žádné
Číl: Zabijte všechny nepřátele

Prolog: Najít ten pahorek bylo celkem snadné. Ani jste se od Novotrzňní brány nemuseli trmáčet příliš daleko. Sotva jste dorazili k okraji Mrtvolosa, vykoulk na vás jako nějaká krysa ukrytá pod kusem hadru. Když jste přišli blíž, uviděli jste, že mohyla tvoří černá hlína. Stojíte před zarůstajícím otvorem, za nímž do temnoty hrobky sestupují omšelé kamenné schody.

Epilog: Když se poslední z lupičů sesune k zemi, zůstanete na chvíli stát, abyste popadli dech a vstřebali obrazy živých mrtvol, sárajících se po vašich hrdlech. Váš cíl ale mezi mrtvolami nenajdete. Otrhnete se při představě hrůz, které vás nejspíš čekají ve spodních katakombách.

Na půl cesty dolů po schodech si všimnete slabé záře, přicházející zespodu. Potěšilo by vás to, nebýt nezaměnitelného pachu smrti, který k vám stoupá spolu s ním. Posledních několik stupňů přemýšlíte o tom, jaká banda zlodějů by si pro svůj tábor vybrala takové odporné místo. Odpověď na sebe nenechá dlouhou čekat. O několik okamžiků později se ocítáte tváří v tvář skupince otrhých hrdlořezů, které vás nenadály příchod očividně příliš nepotěšil. Za nimi, až na samém konci místnosti, zahlédnete tvář, která bez nejmenších pochybností odpovídá popisu, jež vám dala Jeksera.

„Postarejte se o ty nešťastníky,“ sykne před tím, než vycouvá ven z místnosti. Ještě si zahlédnete obrys jeho postavy, jak se vzdaluje chodbou a mizí v nějakých dveřích na levé straně.

„Chal! Moc často se nám nestává, že by nám sem nějací hlupáci sami nosili své cennosti,“ zakřehne jeden z urostlejších lupičů a tasí orezlou čepel. „Teď vás zabijem,“ dodá prozaicky. Hlupák. Kdybyste nějaké cennosti měli, těžko byste se sem vůbec táhli.

Hned jak se dveře rozletí, je vám jasné, proč se lupiči zabýdli právě v téhle díře. Před vámi stojí rozkročené živoucí kostry – zvrácené ohavnosti, oživené nekromantickými silami.

Nezbývá, než je poslat na odpočinek, spolu se zbytkem téhle otravné chátry.

Nová lokace:
Mohylové doupě (2) (G-11)

Úspěch družiny:
Dětské krůčky

Účty plánu:
lib
Gib
Lta

g **i**

Hned jak se dveře rozletí, je vám jasné, proč se lupiči zabýdli právě v téhle díře. Před vámi stojí rozkročené živoucí kostry – zvrácené ohavnosti, oživené nekromantickými silami.

Nezbývá, než je poslat na odpočinek, spolu se zbytkem téhle otravné chátry.

 Zbojnická hlídka
 Zbojnická lučištnice
 Živoucí kostra
 Poklad (x)
 Zraňující past (2x)
 Stůl (2x)

3

- Všechny lokace propojené s lokací tohoto scénáře (; viz Cestování a události na cestách na s. 41–42).
- Díly plánu a dveří a jejich rozložení pro daný scénář. Kódy všech použitých dílů plánu . Každý díl plánu odpovídá jedné místnosti. Herní plán je rozdělen do jednotlivých místností překryvnými dílky dveří. Jedna místnost se může skládat i z více dílů plánu, jsou-li propojeny příslušnými překryvnými dílky.

- Systém, podle kterého budete na plán umísťovat nové nestvůry, tzv. klíč k nestvůrám . Tento klíč můžete nalézt jak na rozích, tak na stranách šestiúhelníku nestvůry podle toho, jak je nákres herního plánu natočen. Barva vlevo nahoře odpovídá hře dvou hráčů, vpravo nahoře hře tří hráčů a hře čtyř hráčů odpovídá barva dole. **Černá** znamená, že daná nestvůra není v dané hře přítomna, **bílá** značí běžnou a **zlatá** elitní nestvůru. Bílá a zlatá navíc odpovídají i barvě stojánků, které pro daný typ nestvůry použijete: bílý pro běžnou, zlatý pro elitní.



Příklad: / ukazuje, jaká nestvůra má být umístěna na dané pole. V tomto případě tu ve hře dvou hráčů nebude přítomna žádná nestvůra, ve hře tří hráčů se bude jednat o běžnou a ve hře čtyř hráčů o elitní nestvůru.

Na začátku scénáře umístěte patřičné nestvůry pouze do místnosti, ve které hrdinové začínají. Každá figurka nestvůry má na sobě číslo určující pořadí, ve kterém budou nestvůry hrát (viz Pořadí akcí na s. 29). Na toto číslo byste se při umísťování nestvůr neměli ohlížet.

- Pole, na kterých smí hrdinové začínat, jsou označena symboly . Na začátku scénáře můžete položit figurku svého hrdiny na libovolné volné pole se symbolem .
- Typy pastí, které jsou ve scénáři použity , a odměna za ukořístění pokladu označená číslem. Čísla odkazují na seznam na konci knihy příběhů, do něhož smíte nahlédnout až ve chvíli, kdy poklad ukořistíte.
- Pole, na která umístíte žetony mincí , a překryvné dílky ve chvíli, kdy odhalíte danou místnost.



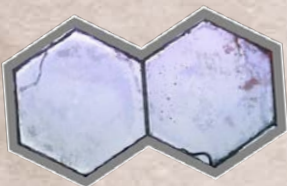
Překryvné dílky

Každý herní plán vytvoříte z několika dílů plánu a překryvných dílků. Konkrétní podobu a umístění těchto komponent najdete v knize příběhů.

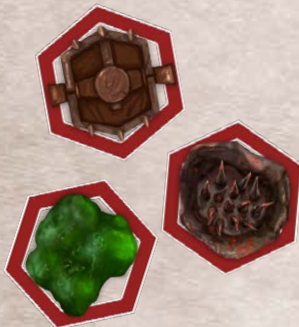
TYPY PŘEKRYVNÝCH DÍLKŮ:



- **Dveře** ■: Dveře slouží pro oddělení jednotlivých místností. Jakmile hrdina vstoupí na pole se zavřenými dveřmi, okamžitě otočte dílek dveří otevřenou stranou vzhůru a odhalte dosud neznámou místnost. Do této místnosti podle knihy příběhů okamžitě přidejte všechny překryvné dílky, nestvůry a žetony mincí. Zavřené dveře nijak neomezují pohyb hrdinů, žádná nestvůra nebo pomocník však na jejich pole nesmí vstoupit ani tam být odstrčen. Otevřené dveře už nejsou překážkou nikomu a nelze už je znovu zavřít. Existuje několik typů dveří, liší se však pouze svým vzhledem, nikoli funkcí.



- **Chodby** ■: Chodba se pokládá vždy na předěl dvou místností, čímž zakryje jejich zdi, a vytvoří společně jednu místnost. Pro pole chodby platí stejná pravidla jako pro běžné, neobsazené pole.



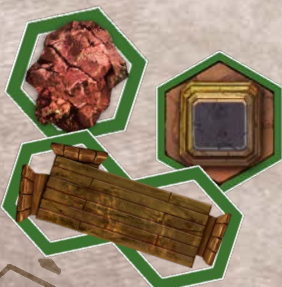
- **Pasti** ■: Past se spustí ve chvíli, kdy na její pole vstoupí – ať už dobrovolně, nebo ne – jakákoliv bytost (hrdina, nestvůra, pomocník). Let 🦋 past nikdy nespustí, skok 🌀 ji spustí jedině v případě, že by na jejím poli daná akce pohyb skončila. Spuštěná past okamžitě způsobí daný efekt tomu, kdo ji spustil. Následně ji z plánu odstraňte. Pasti mohou být odstraněny i pomocí speciálních schopností, v takovém případě žádný efekt nezpůsobují. Pasti mohou způsobovat různé efekty podle toho, jak jsou popsány v daném scénáři, pokud však způsobují zranění, způsobí vždy **2 + ÚS zranění**, kde ÚS je úroveň scénáře. Pasti mohou být vytvářeny i v průběhu scénáře, a to jak hrdiny, tak nestvůrami. V takovém případě položte na patřičné pole libovolný dílek pasti a pro lepší přehlednost na něj položte i žetony zranění a příp. dalších efektů, které vytvořená past způsobuje.



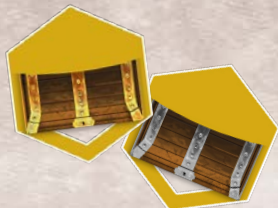
- **Nebezpečný terén** ■: Pokud jakákoliv bytost vstoupí na pole s nebezpečným terénem – ať už dobrovolně, nebo ne – okamžitě utrpí zranění rovné polovině zranění způsobovaného pastmi, zaokrouhlené dolů. Let 🦋 tento efekt nikdy nespustí, skok 🌀 ho spustí jedině v případě, že by na tomto poli daná akce pohyb skončila. Na rozdíl od pastí neodstraňujte po vyhodnocení efektu dílky nebezpečného terénu z herního plánu. Figurka, která začíná na plánu na nebezpečném terénu nebo z něj odchází, už žádné zranění neutrpí.



- **Náročný terén** ■: Vstup na pole s náročným terénem stojí dva body pohybu namísto jednoho. Let 🦋, skok 🌀 a nedobrovolný pohyb toto pravidlo ignorují.



- **Překážky** ■: Překážky mají mnoho podob, ale stejnou funkci: bytosti nemohou skrze překážky procházet, mohou však přes ně létat 🦋 a skákat 🌀 (nesmí ale danou akci pohyb na překážce ukončit). **Překážky neomezují útoky na dálku.** Některé schopnosti umožňují pohybovat překážkami nebo je vytvářet; v takovém případě je potřeba dbát na to, aby nikdy nevznikla situace, kdy by byly dvě části místnosti **kompletně odděleny překážkami** tak, že by z jedné části do druhé nebylo možné projít běžným pohybem.



- Poklad** ■: Poklad může být ukořistěn (viz Kořist na s. 27) v průběhu scénáře. Existují dva typy pokladů: poklad coby cíl scénáře a očíslovaný poklad. Poklady coby cíle scénáře jsou důležité pro úspěšné zakončení scénáře a podmínky pro jejich ukořistění jsou ve scénáři popsány. Při každém rozehrání daného scénáře se nachází na daném místě a platí pro ně dané podmínky. Očíslované poklady skýtají rozličné odměny. Jakmile takový poklad ukořistíte, **okamžitě** vyhledejte patřičné číslo v seznamu na konci knihy příběhu a vyhodnoťte jej. Pokud jste takto ukořistili **konkrétní předmět**, okamžitě si ho vezměte k sobě, v průběhu tohoto scénáře jej však nesmíte použít. Pokud ukořistíte **nákres předmětu**, najdete všechny kopie tohoto nákresu a přidejte je do nabídky městského obchodníka. Každý očíslovaný poklad může být ukořistěn pouze **jedenkrát** v průběhu celé kampaně – ukořistění daného pokladu proto označte v příslušném poli v knize příběhu.

Úroveň scénáře

Základní statistiky nestvůr, zranění pastí, počet zlaťáků získaných ukořistěním jedné mince a bonusové zkušenosti za úspěšně splněný scénář závisí na úrovni scénáře. Úroveň scénáře si volíte ještě před jeho začátkem a závisí jednak na průměrné úrovni hrdinů, jednak na vaší volbě, jak velkou výzvu má hra představovat.

Úroveň scénáře může mít hodnotu od 0 do 7, v průběhu scénáře ji však už nelze měnit. Doporučená úroveň scénáře je rovna **polovině** průměrné úrovni hrdinů zaokrouhlené nahoru. Tato úroveň odpovídá **střední** obtížnosti hry. Snadnou obtížnost získáte snížením této úrovně scénáře o 1, náročnou zvýšením o 1 a pekelnou zvýšením o 2.

Obtížnost	Úprava úrovně
Snadná	-1
Střední	+0
Náročná	+1
Pekelná	+2

Úroveň scénáře	Úroveň nestvůr	Přepočet zlaťáků	Zranění pastí	Bonusové zkušenosti
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Příklad: Pokud je v družině hrdina 6. úrovně, dva hrdinové 4. úrovně a jeden hrdina 3. úrovně, jejich průměrná úroveň je 4,25, polovina činí 2,13. Po zaokrouhlení nahoru se tedy střední obtížnost scénáře rovná 3. Hráči se ji mohou podle své chuti rozhodnout upravit. Jejím snížením dosáhnou snazší hry, zvýšením naopak více zlaťáků a zkušeností.

Varianta hry: Otevřená informace a hra jednoho hráče

Hru si může zahrát i jediný hráč, a to tak, že bude ovládat dva hrdiny. Část obtížnosti hry však vychází z neznalosti plánů ostatních hráčů, jediný hráč proto bude ovládat dva hrdiny daleko efektivněji, než když je ovládají dva různí hráči. Tuto výhodu kompenzujte tím, že **při hře v jednom hráči zvýšíte úroveň nestvůr a zranění pastí o 1 bez toho, abyste zároveň zvýšili přepočít zlatáků a bonusové zkušenosti**. Speciálně jsou pak pro hru jednoho hráče uzpůsobeny **sólo scénáře**, které naleznete v samostatné knize příběhů. Do nich se ovšem nesmíte pustit, dokud blahobyt Gloomhavenu nedosáhne alespoň úrovně 3. V případě sólo scénářů ovládáte jen jednoho hrdinu, proto není třeba obtížnost dále upravovat.

Neznalost plánů ostatních hráčů je možno odstranit ze hry i ve hře více hráčů tím, že povolíte vzájemné sdělování přesných plánů i veškerých informací, které mají hráči napsané na svých kartách. V takovém případě zvýšte obtížnost stejným způsobem jako v případě hry jednoho hráče. Upozorňujeme ale, že toto není doporučená varianta hraní Gloomhavenu. Některým hráčům však může vyhovovat více.

Úroveň scénáře	Úroveň nestvůr	Přepočít zlatáků	Zranění pastí	Bonusové zkušenosti
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Přehled kola

Scénář se skládá z kol, která se opakují tak dlouho, dokud hráči nevyhrají nebo neprohrají celý scénář. Kolo se skládá z těchto kroků:

- 1. Výběr karet:** Každý hráč si buď vybere dvě karty ze své ruky, které zahraje, nebo ohlásí **dlouhý odpočinek**.
- 2. Určení iniciativy:** Každý hráč odhalí svou vedoucí kartu a pro každý typ nestvůr na plánu je tažena vrchní karta schopností z příslušného balíčku. Pořadí pro toto kolo je dáno vzestupným pořadím hodnot iniciativ.
- 3. Tah hrdinů a nestvůr:** Ten, kdo má nejnižší iniciativu (ať už hrdina, nebo nestvůra), vykoná svůj **tah**, a to tak, že odehraje akce na svých kartách (hrdinové mohou případně využít i své karty předmětů). Obdobně poté odehrají své tahy podle pořadí daného iniciativou všichni ostatní.
- 4. Údržba:** Na konci každého kola provedou hráči kroky údržby (viz Konec kola na s. 32–33).

Úběr karet

Na začátku každého kola si každý hráč vybere z ruky dvě karty schopností, které zahraje lícem dolů před sebe. Z těchto dvou karet ještě určí tzv. **vedoucí kartu**, kterou položí na svou druhou zahraniou kartu, čímž určí iniciativu svého hrdiny pro dané kolo (viz Určení iniciativy na s. 18).

Neukazujte jiným hráčům své karty ani jim nesdělujte konkrétní údaje, které jsou na nich napsané. Můžete však pronášet obecná sdělení o tom, co během svého tahu plánujete provést.

- Příklad **vhodného** domlouvání: „Sice to bude dost pozdě, ale tím větší pecku dám tomuhle lučičtíčkovi.“ „Docela brzo k vám přiběhnu a vyléčím vás, snad ještě než zaútočí nestvůry.“
- Příklad **nevhodného** domlouvání: „Musíš mít iniciativu méně jak 17, abys hrál přede mnou.“ „Tady tomu zbojníkovi dám 4 zranění, takže ho neřeš.“ „Použiju Bodavý výbuch a všechny vyřídím.“

V průběhu tahu hrdinů použijete obě zahraniční karty a následně je buď odhodíte, zničíte, anebo aktivujete podle toho, jakého je využitá schopnost typu. **Odhozené** karty odkládejte na příslušný balíček nalevo od své desky hrdiny. Tyto karty se vám mohou vrátit do ruky během odpočinku (viz níže). Pokud má zahraniční schopnost symbol, je daná karta **zničena** (odložte ji napravo od své desky hrdiny) a do hry se může vrátit už jedině pomocí speciálních schopností **obnovujících karty**. Ať už jsou karty odhozeny, nebo zničeny, mohou obsahovat i symboly aktivování (viz vpravo). Tyto karty pokládejte do **aktivní oblasti** nad deskou hrdiny a odhodte či zničte je teprve ve chvíli, kdy jejich efekt vyprchá (viz Aktivní bonusy na s. 25–26).

Na začátku každého kola musíte buď zahrát dvě karty, nebo ohlásit velký odpočinek. Pokud máte v ruce jednu anebo žádnou kartu, můžete pouze odpočívat. Pokud zároveň s tím máte pouze jednu, nebo dokonce žádnou kartu ve své **odhazovací hromádce**, nesmíte už ani odpočívat: váš hrdina je **vyčerpaný** a nemůže se probíhajícího scénáře nadále účastnit (viz Vyčerpání na s. 28).



Zničit



Obnovit



Déletrvající bonus



Bonus do konce kola

Aktivní efekty

ODPOČINEK

Odpočinek je hlavním mechanismem, kterým si můžete vracet odhozené karty zpátky do ruky. Můžete provést dva typy odpočinku: krátký a dlouhý. V obou případech musíte mít **alespoň dvě** karty ve své odhazovací hromádce a odpočinkem vždy jednu kartu z odhazovací hromádky **zničíte**.

- **Krátký odpočinek:** V průběhu fáze údržby můžete provést krátký odpočinek tak, že zamícháte celou svou odhazovací hromádku a náhodně z ní vytáhnete jednu kartu, kterou zničíte. Zbylé karty si vezměte do ruky. Můžete se také rozhodnout taženou kartu **nezničit** za cenu utrpění jednoho zranění a tažení nové (jiné) karty. Tuto však už zničit **musíte**.
- **Dlouhý odpočinek:** Dlouhý odpočinek ohlaste na začátku kola ve fázi výběru karet. Strávíte jím celé kolo. Odpočívající hrdinové mají iniciativu 99. Na konci kola, ve kterém jste provedli dlouhý odpočinek, si z odhazovací hromádky **vyberte** kartu, kterou **zničíte**, a zbylé si vezměte do ruky. Zároveň na konci tohoto kola vykonajte akci „**Léčení 2, sebe**“ a obnovte si **všechny své opotřebené předměty**.

Určení iniciativy

Po tom, co jste všichni buď zahráli dvě karty anebo ohlásili dlouhý odpočinek, vytáhněte vrchní kartu z příslušných balíčků pro každý typ nestvůry právě přítomný na plánu. Zároveň všichni hráči, kteří neohlásili dlouhý odpočinek, otočí svou vedoucí kartu (tedy vrchní kartu ze svých zahraničních karet), a odhalí tak svou hodnotu iniciativy.

Pořadí pro dané kolo je určeno podle vzestupných hodnot iniciativy všech hrdinů i nestvůr. Kdo má nejnižší iniciativu, hraje jako první, po něm ten s druhou nejnižší iniciativou a tak dále, dokud všichni neodehrají svůj tah. Pokud je na tahu nestvůra, odehrají svůj tah všechny nestvůry daného typu – nejprve hrají všechny elitní nestvůry daného typu vzestupně podle čísel na svých figurkách a pak běžné nestvůry stejným způsobem.

Při **shodě iniciativy** mezi dvěma hráči rozhoduje o pořadí jejich druhá (nevedoucí) karta. Při stále trvající shodě se domluvíte, kdo bude hrát dříve. Při shodě mezi hráčem a nestvůrou hraje první hráč a při shodě mezi dvěma typy nestvůr rozhodnou o pořadí hráči.

Příklad: Na začátku kola se surovec rozhodne zahrát dvě karty, které můžete vidět vpravo. Vzhledem k tomu, že chce hrát později, zvolí si za svou vedoucí kartu tu s iniciativou 61. Pokud by chtěl hrát dříve, vybral by si kartu s iniciativou 15. Ničemnice odhalí vedoucí kartu s iniciativou 86 a přítomné živoucí kostry a zbojnické lučištnice iniciativy 45 a 32. Lučištnice tedy hrají první, kostry druhé, surovec je třetí a ničemnice poslední.

Symbol iniciativy



Tah hrdiny

V průběhu tahu svého hrdiny zahrajte **horní schopnost** z jedné karty a **spodní schopnost** z karty druhé. Vedoucí karta již v tuto chvíli nehraje roli – schopnosti můžete zahrát v libovolném pořadí. Obsahuje-li zahrnaná schopnost více akcí, vyhodnoťte je v pořadí, v jakém jsou na kartě uvedeny (shora dolů). Před tím, než začnete vyhodnocovat schopnost z druhé karty, musíte kompletně vyhodnotit kartu první – nelze vyhodnocování akcí z jedné karty přerušit a poté se k němu vrátit. Jakmile je celá schopnost vyhodnocena, odložte okamžitě odpovídající kartu na patřičnou hromádku (mezi odhozené, zničené či aktivní karty). Obvykle platí, že veškeré pro hrdiny příznivé efekty se můžete rozhodnout nevyužít, zatímco nepříznivé efekty (např. ztráta bodů zdraví, karet nebo obdržení žetonu negativního stavu) musíte vyhodnotit všechny. Spojenec je pro potřeby karty jakýkoli jiný hrdina nebo pomocník hrdinů. Schopnost nemůže ovlivnit spojence, pokud tak není vysloveně řečeno.


Namísto vyhodnocení efektu příslušné schopnosti můžete též zahrát jakoukoli **horní schopnost** jako „Útok ✖ 2“ a jakoukoli **spodní schopnost** jako „Pohyb ✖ 2“. Takto použitou kartu vždy odhodte, nehledě na symbol u dané schopnosti. Během svého tahu – před zahráním obou akcí, během nich anebo po nich – můžete použít jakékoli předměty, kterými jste svého hrdinu vybavili.

Poznámka překl.: V českém překladu jsme se rozhodli překládat „abilities“ jako akce a „actions“ jako schopnosti. Proč jsme to udělali? Zejména kvůli deskohernímu úzu, kdy akce je většinou základní složkou vaší aktivity, zatímco schopnost už obsahuje efekty komplexnější. Proto se schopnosti skládají z akcí a ne naopak. Dejte si ovšem pozor, pokud budete vyhledávat nějaké odpovědi na otázky v pravidlech v anglicky mluvícím prostředí. V originále se totiž „actions“ skládají z „abilities“.



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 popsána 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 útočnicka. Každý útok na dálku, který cílí na sousedící pole útočnicka, 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 útočnicka. Jedná se o bonusy a postihy dané vybavením, aktivními schopnostmi a stavy (např. + 1 k útoku za protivníkovu otravu).
- Následně táhněte kartu (příp. karty) modifikátoru z balíčku útočnicka 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 též 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 výšeč 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.

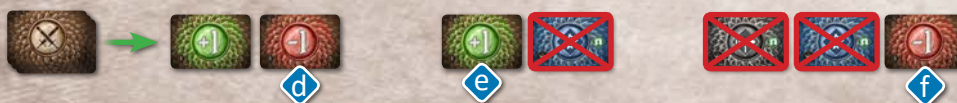
VÝHODA A NEVÝHODA

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 , vyhodnoťte efekty obou karet **b**. Pokud jste vytáhli dvě karty se symbolem , táhněte další karty modifikátorů, dokud netáhnete kartu bez symbolu . 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  se v případě nevýhody považují za lepší **e**. Pokud jsou taženy dvě karty se symbolem , táhněte další karty, dokud netáhnete kartu bez symbolu , jejíž efekt následně vyhodnoťte **f**.



Příklad zvýhodněné schopnosti

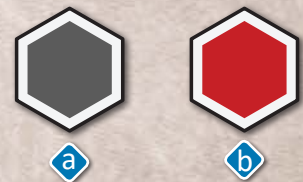
Pokud není jasné, která karta je lepší, použijte tu, která byla tažena jako první. Tato nejistota vzniká, pokud byly taženy karty s dalšími efekty (vyvolání živlu, způsobení stavů atp.). Všechny tyto efekty mají pozitivní, ale ne zcela specifikovatelnou hodnotu.

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.

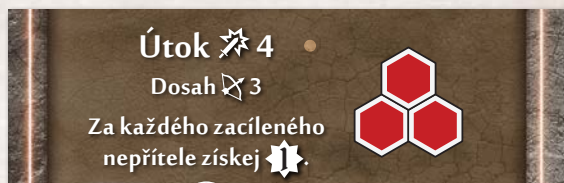
PLOŠNÉ EFEKTY

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

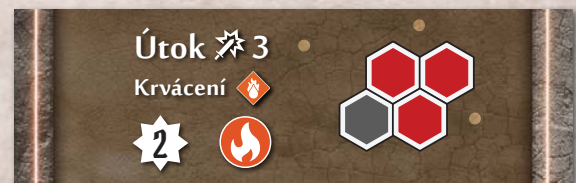
- a Šedá označuje pole, na kterém stojí útočník. Plošné útoky, které obsahují šedé pole, považujte za **útok na blízko**.
- b Červená označuje pole, na která lze plošný útok cílit.



Při **plošném útku 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“ (target icon). Takové útoky mohou cílit až na X různých cílů, přičemž všechny se musí nacházet v daném dosahu.

Při útku 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. Stav lze nicméně způsobovat opakovaně, a prodlužovat tím jejich trvání.

Následují **negativní stavy**. Pokud schopnost obsahuje některý z těchto stavů, přiřďte jeho žeton ke každému cíli okamžitě poté, co vyhodnotíte hlavní efekt dané akce pro všechny její cíle. Žetony stavů cílům přiřďte 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 neviditelností vůči sobě navzájem ovlivněni 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 (**ohněň, 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 **b** 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 živlů

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 patřičnými 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 utpět 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 patřičnou 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 „**Odvet**a **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 déletrvající 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

