



CESTOU NECESTOU

JANTAROVÉ DOLY

**PRAVIDLA
&
KNIHA PŘÍBĚHŮ**

KOMPONENTY ROZŠÍŘENÍ



Destička s novým obchodem



Kooperativní deska



Destička s novým dolem a mystikovou chýší



Destička se stupnicí magie



1 zvířecí společník (Mravencojed)



5 horníků



4 učitelé magie



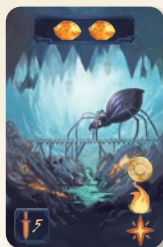
Bodovací blok

4 ukazatele magie (nevyobrazeny)

4 vylepšené kostky (nevyobrazeny)

Karta dovedností (nevyobrazena)

43 karet jantarových dolů



7 karet artefaktů



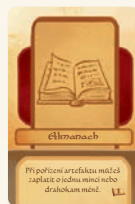
8 karet strážců



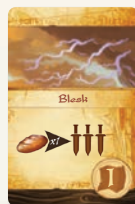
13 nepřátel



4 karty pokladů



30 karet kouzel



Úvod

Zlatavý jantar pokrývá rozlehlé plochy prastarých dolů a září do tmy jako žhavé uhlíky. Říká se, že Arziané si cenili jantaru více než zlata nebo stříbra a vlastnictví jantaru bylo známkou bohatství. Možná, že tato zapomenutá látka ukrývá tajemství o dávno zmizelém království a jeho touze po bohatství.

Cestou necestou: Jantarové doly je rozšířením hry **Cestou necestou**. Obsahuje několik modulů, které hráči mohou přidávat nebo odebírat podle libosti. Hráči také mohou použít všechny moduly současně. Podrobný popis jednotlivých modulů najdete níže.

NOVÉ KARTY NEPŘÁTEL

Tento modul obsahuje 13 nových karet nepřátel, kterými hráči nahradí karty nepřátel ze základní hry. Viz pravidla strana 8.

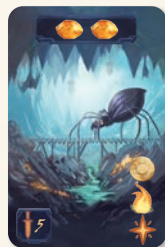
Důležité: Pokud hráči použijí jakýkoliv jiný modul z tohoto rozšíření, měli by použít také tyto nové karty nepřátel.



JANTAROVÉ DOLY

Tento modul obsahuje novou destičku dolu, kterou hráči položí na důl na herním plánu. Jeho součástí je 43 karet jantarových dolů, které hráči mohou prozkoumávat.

Nová destička dolu obsahuje také novou verzi mystikovy chýše. Pokud hráči nepoužívají modul Magie (popsaný dále), ignorují druhé a třetí akční pole pod mystikovou chýší a také všechny symboly magie na kartách jantarových dolů. Viz pravidla strana 9.



Ignorujte druhé a třetí akční pole pod mystikovou chýší, pokud nepoužíváte modul Magie.



Symbol magie

MAGIE

Tento modul obsahuje destičku s novou mystickou chýší (v kombinaci s novým dolem), destičku se stupnicí magie, 4 ukazatele magie a balíček 30 karet kouzel. Viz pravidla strana 14.

Důležité: Modul *Magie* **musí** hráči používat současně s modulem *Jantarové doly*.



NOVÝ OBCHOD

Tento modul obsahuje novou destičku obchodu, kterou hráči položí na obchod na herním plánu. Viz pravidla strana 16.



HORNÍCI

Tento modul obsahuje 5 nových dobrodruhů, které hráči přidají do zásoby dobrodruhů. Nenáleží k žádné frakci a mohou být umístěni na libovolné místo v družině. Horníci na sobě mají symbol krumpáče. Viz pravidla strana 17.

Důležité: Modul *Horníci* **musí** hráči používat současně s modulem *Jantarové doly*.



UČITELÉ MAGIE

Tento modul obsahuje 4 nové dobrodruhy, které hráči přidají do zásoby dobrodruhů. Učitelé magie na sobě mají symbol magie. Viz pravidla strana 17.

Důležité: Modul *Učitelé magie* **musí** hráči používat současně s modulem *Magie*.

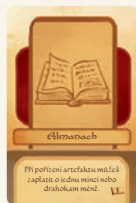


VYLEPŠENÉ KOSTKY

Tento modul obsahuje 4 vylepšené kostky, které mohou hráči během hry získat. Viz pravidla strana 18.

NOVÉ KARTY POKLADŮ

Tento modul do hry přidává 4 nové karty pokladů. Viz pravidla strana 18.



NOVÉ KARTY ARTEFAKTŮ

Tento modul do hry přidává 6 nových karet artefaktů. Ty je nutné rozdělit do správných balíčků (základní nebo vylepšené). Viz pravidla strana 19.



NOVÝ ZVÍŘECÍ SPOLEČNÍK

Mravencojeda mohou hráči využívat jako standardního zvířecího pomocníka. Viz pravidla strana 19.



KOOPERATIVNÍ HRA

Tento modul obsahuje novou kooperativní desku. Hráči se v něm společnými silami snaží porazit nepřítele a zvítězit. Kooperativní modul lze kombinovat s jakýmkoliv jiným modulem. Viz pravidla strana 20.

Důležité: Modul Kooperativní hra **musí** hráči používat současně s modulem Jantarové doly.



STRÁŽCI (KOOPERATIVNÍ HRA)

Tento modul obsahuje 8 karet strážců a činí kooperativní hru o něco složitější. Viz pravidla strana 22.

Důležité: Modul Strážci **musí** hráči používat současně s modulem Kooperativní hra.



SCÉNÁŘE

Cestou necestou: *Jantarové doly* obsahují také dva scénáře, které nahrazují příběhy ze dvou map ze základní hry. Tyto moduly mohou hráči využít při hraní Putování a pouze na uvedené mapě.

1. SCÉNÁŘ: PESTŘÍNSKÉ VOLBY

V Pestríně – městě ptačího lidu – se chystají volby. Odehrává se na mapě Oblačného údolí. Viz pravidla strana 24.

2. SCÉNÁŘ: ZAPOMENUTÁ ŽELEZNICE

Byla objevena prastará arziánská železniční dráha, zdejší glogové k ní však nechtějí nikoho pustit. Odehrává se na mapě Meteoritové hory. Viz pravidla strana 38.

POZNÁMKA: SYMBOL ROZŠÍŘENÍ

Na některých komponentech najdete tento symbol (obvykle vpravo dole), díky němuž můžete případně komponenty odlišit od těch ze základní hry.



NOVÉ KARTY NEPŘÁTEL

PŘÍPRAVA

Karty nepřátel seřadte do balíčku od 4 do 20 (podle čísla uvedeného na kartě vedle meče) a takto vytvořený balíček položte na vyznačené místo pro karty nepřátel na mapě. Balíček položte lícem nahoru tak, aby byla vidět první karta s číslem 4. Karty nepřátel ze základní hry vraťte do krabice, nebudete je potřebovat.

Důležité: Nové karty nepřátel by měli hráči použít, hrají-li s libovolným modulem z rozšíření.

Pro nové karty nepřátel platí stejná pravidla jako pro karty v základní hře. Na některých z nových karet je v pravém horním rohu uvedena dodatečná odměna, kterou získá hráč, který nepřítele porazí. Pokud je na kartě uveden bod pověsti, musí jej hráč získat (nemůže se rozhodnout jej nepřijmout). Je-li na kartě uvedena mince, získá hráč jednu minci. Je-li na kartě uvedeno jídlo, získá hráč jedno jídlo apod.

Některé z nových karet nepřátel na sobě nemají namalovaný symbol tábo-
ra, pokud hráč porazí takového nepřítele, tábor neumisťuje.



**Porazí-li hráč
tohoto nepřítele, získá
jeden bod pověsti.**

JANTAROVÉ DOLY

PŘÍPRAVA

1. Na herní plán položte destičku s dolem a mystikovou chýši a překryjte tak důl a mystikovou chýši ze základní hry.

2. Vpravo vedle desky města položte lícem nahoru kartu *Vstup do dolu*.

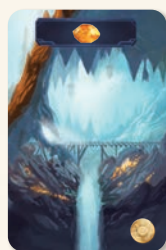
3. Zbývající karty dolů zamíchejte a balíček položte lícem dolů vedle desky města.

4. Balíček karet pokladů položte vedle herního plánu.

Mystikova chýše a důl mají nyní jiná nebo upravená pravidla, popsána níže.



**Destička dolu /
mystikovy chýše**



Vstup do dolu

DŮL

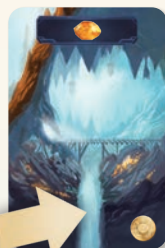
Při návštěvě dolu hráči postupují následovně:

1. Hráč postaví svoji figurku na kartu *Vstup do dolu* nebo na kartu obsahující jeho tábor.

2. Poté hráč může za každý bod pohybu své aktivní družiny přesunout svoji figurku na vedlejší kartu. Pro pohyb dolů je nutné, aby na kartě, ze které se hráč přesouvá, byla šachta, pro pohyb nahoru je nutné, aby na kartě, na níž se hráč přesouvá, byla šachta.

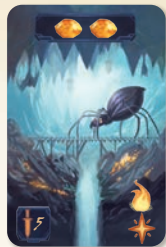
Dosáhne-li hráč krajní karty v dole a chce pokračovat v pohybu dále, dobere si novou kartu z balíčku karet dolu, položí ji vedle krajní karty a musí na ni přesunout svoji figurku.

Poznámka: Hráč se nikdy nemůže z krajní karty přesunout nahoru, protože na horní kartě už musí být šachta, aby byl pohyb nahoru možný.



**Karta dolu
se šachtou**

Přesune-li se hráč na kartu, na níž je symbol schopnosti nebo boje a číslo, musí hráč hodit kostkou, aby zjistil, zda se na tuto kartu může přesunout. K hodu kostkou hráč přičte hodnotu svých schopností (hodnoty v aktivní družině, z karet pokladů a artefaktů), z karet pokladů nebo boje, stejně jako při hodu během setkání. K hodu může hráč přidávat také body zdraví. Je-li výsledná hodnota rovna nebo vyšší než uvedená hodnota, může se hráč na kartu přesunout. Je-li výsledná hodnota nižší, musí hráč vrátit figurku na kartu, ze které ji přesouval (a bod pohybu přitom neztratí). Je-li na kartě, na kterou se hráč vrátil, taktéž symbol boje nebo schopnosti, hráč kostkou nehází.



V levém rohu této karty je symbol boje a číslo. V horní části jsou dva jantary. Za postavení tábora hráč získá jako odměnu jednu magii a jeden bod pověsti.

Je-li na kartě se symbolem boje nebo schopnosti položen tábor, hráč kostkou nehází, protože výzva na takové kartě již byla překonána.

Hráč se může během pohybu v průběhu jednoho tahu vrátit na kartu, kterou již prošel, musí však znovu házet kostkou, pokud je na kartě uvedený symbol boje nebo schopnosti a není na ní tábor (i v případě, že již v tomto tahu při hodu uspěl). Tábor je jediná možnost, jak projít přes kartu bez nutnosti házet kostkou.

Hráč může v kterýkoliv moment ukončit svůj pohyb a postavit tábor na kartě, na které právě stojí jeho figurka. Tábor může postavit pouze na kartě, na níž ještě tábor není. Cena tábora je jedno jídlo za každý tábor, který již hráč v dole má. První tábor v dole je tak zdarma, druhý stojí jedno jídlo atd. Jakmile hráč postaví tábor, ihned získá odměnu uvedenou na kartě.

Za postavení tábora v dole se neplatí body zdraví.

Odměny na kartách dolu zahrnují mince, drahokamy, kladné body pověsti, karty pokladů a magii. Získá-li hráč kartu pokladu, postupuje podle pravidel při získání pokladu v základní hře. Získá-li hráč magii, posune svůj ukazatel na stupnici magie o daný počet polí (viz „Magie“ na straně 14). Pokud hráči nehrají s modulem Magie, symboly magie ignorují.

Jakmile hráč postaví tábor, jeho tah ihned končí a **musí** se vrátit na dům na desce města. Mezi jednotlivými tahy nesmí hráčova figurka zůstat na kartě dolu. Stejně jako u ostatních budov ve městě, hráč nesmí Jantarové doly navštívit dvakrát po sobě.

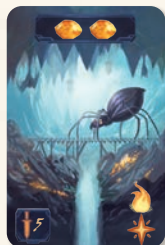
Hráč může navštívit dům, aniž by postavil tábor.

BODOVÁNÍ JANTAROVÝCH DOLŮ NA KONCI HRY

Hráč s nejvíce jantarů na konci hry získá 5 bodů putování. Počet svých jantarů hráč zjistí tak, že sečte všechny symboly jantaru na kartách dolu, na nichž má svoje tábory. Druhý hráč v pořadí počtu jantarů získá 3 body putování. Má-li shodný nejvyšší počet jantarů více hráčů, získá každý z nich po 5 bodech putování. Má-li shodný druhý nejvyšší počet jantarů více hráčů, získá každý z nich po 3 bodech putování. Nemá-li hráč ani jeden jantar, nezíská za ně žádné body putování.



**Bodování jantarů
je uvedeno vlevo
u akčního pole dolu.**



**Na této kartě jsou dva
symboly jantarů.**

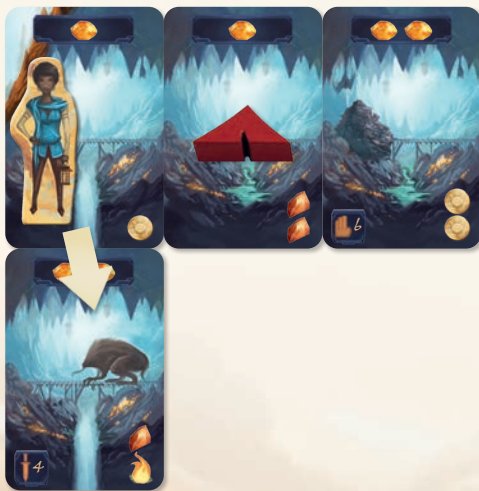


PŘÍKLAD PROCHÁZENÍ JANTAROVÝCH DOLŮ

Tomáš navštívil důl. Nejprve položí svoji figurku na vstup do dolu. Jiné karty zatím nejsou vyloženy. Chce se pohnout doprava, otočí kartu z balíčku karet dolu, položí ji vedle karty vstupu a na novou kartu postaví svoji figurku. Tomáš má celkem tři body pohybu. Zatím využil jeden a dva mu ještě zbývají. Přesune se ještě jednou doprava a otočí kartu se symbolem schopnosti a číslem 6. Na kostce hodí jedničku, což je v součtu s jeho dvěma symboly schopnosti v aktivní družině pouze 3. To je málo, takže je nucen vrátit se na kartu, ze které odešel. Ještě mu zbývá jeden bod pohybu, ale rozhodne se ukončit tah a postavit tábor. Protože je to jeho první tábor, nic ho nestojí a ihned získá dva drahokamy. Nakonec svoji figurku postaví na důl na desce města.



Jana ve svém kole také navštíví vstup do dolu. Rozhodne se pro pohyb dolů (což může, protože na kartě je šachta), takže otočí novou kartu. Na kartě je symbol boje a číslo 4. Na kostce hodí jedničku a přičte jedna za symbol boje ve své aktivní družině. Má dva body zdraví, které by mohla utratit, aby uspěla, rozhodne se však, že se vrátí na vstup do dolu.



Má celkem tři body pohybu. Rozhodne se ještě jednou zkusit pohnout dolů. Tentokrát na kostce hodí 6, což je dost na to, aby na kartě mohla zůstat. Poté se přesune doprava, kde přiloží novou kartu, na které se rozhodne ukončit pohyb a postavit tábor. Získá dva drahokamy a svůj ukazatel magie posune o jedna. Poté vrátí svoji figurku na důl na desce města.



V jednom ze svých tahů se Tomáš opět vydá do dolu. Svoji figurku postaví na svůj tábor v dole namísto vstupu do dolu. Pohne se vpravo a hodí na kostce 6, takže může zůstat na následující kartě. Poté se pohne ještě dvakrát, na poslední kartě potřebuje hodit 6 na boj, aby na ní mohl zůstat stát, což se mu podaří. Postaví na ní tábor, což bude stát 1 jídlo, a získá za to 2 mince. Tím ukončí svůj tah.



MAGIE

PŘÍPRAVA

1. Destičku se stupnicí magie položte nad desku města, ukazatel každého hráče položte vedle této destičky. Tímto ukazatelem budou hráči během hry sledovat, kolik mají magie.

2. Karty kouzel zamíchejte a položte je lícem dolů vedle destičky magie.

Důležité: S modulem magie **musí** být současně použit také modul Jantarové doly.



MYSTIKOVA CHÝŠE

Při návštěvě mystikovy chýše si hráč ihned dobře počet karet odpovídající počtu symbolů průzkumu ve své aktivní družině a ponechá si karty podle pravidel základní hry.

Navíc hráč může buď posunout svůj ukazatel magie na stupnici magie o jedna, nebo zaplatit jeden drahokam a posunout svůj ukazatel až o tři pole na stupnici magie. Stupnice začíná vlevo nahoře a ukazatel se po ní posouvá po směru hodinových ručiček, doprava a potom dolů a doleva. Na posledním poli stupnice je symbol tábora.

Při dosažení symbolu kouzla si hráč dobře tři karty kouzel a vybere si jedno, které si ponechá, a položí ho lícem nahoru vedle svojí desky. Nemůže si vybrat kouzlo, které již má. Dobere-li si hráč pouze karty kouzel, která již vlastní, odloží je a dobere si tři nové karty.



**Symbol
kouzla**

Dosáhne-li hráč konce stupnice, položí jeden ze svých táborů na vyznačené místo pod stupnicí magie. Hráč nemůže získávat další magii, pokud již dosáhl posledního pole na stupnici. Jestliže není pod stupnicí magie volné místo pro tábor, hráč jej nepokládá.

Na závěr hráč otočí lícem nahoru všechny karty kouzel, které má otočeny lícem dolů.

Použití mystikovy chýše bez modulu Magie: Hrají-li hráči bez modulu Magie, stále mohou provést akci v prvním poli (tedy dobrání karet pokladů), druhé a třetí akční pole na mystikově chýši ignorují.

KOUZLA

Ve svém tahu mohou hráči použít kterékoli karty kouzel, které mají vedle své desky lícem nahoru. Hráči získají bonus uvedený na kartě kouzla a kartu kouzla poté otočí lícem dolů. Každé kouzlo jde využít pouze k jedné činnosti nebo boji, jeho efekt nejde rozdělit na několik činností nebo bojů.

Příklad: Tom útočí na nepřítele a používá kouzlo „Blesk“. Kartu poté otočí lícem dolů. Během svého tahu už tak nemůže kartu použít ani při dalším boji ani při setkání, které dokončí. Poté ukončí svůj tah.



Alchymie: Hráč může zaplatit jedno jídlo, aby získal tři body zdraví. Hráč nemůže získat více bodů zdraví, než je celkový součet bodů zdraví aktivní družiny (viz „Body zdraví“ na straně 23).

Blesk: Hráč může jedenkrát zaplatit jedno jídlo, aby získal tři body síly. Lze použít až po hodu kostkou.

Bouře: Hráč získá buď dva bod síly, nebo jeden bod opatrnosti. Lze použít až po hodu kostkou.

Ovládní živly: Postaví-li hráč tábor, může si vybrat buď zisk dvou bodů pověsti, nebo ztrátu dvou bodů pověsti.

Oživení: Hráč získá dva body zdraví a jeden bod pověsti. Hráč nemůže získat více bodů zdraví, než je celkový součet bodů zdraví aktivní družiny (viz „Body zdraví“ na straně 23).

Proměna: Hráč může až čtyřikrát utratit jeden drahokam, aby získal dvě mince.

Přelud: Hráč může při hodu kostkou hodit dvěma kostkami a použít vyšší hod.

Spěch: Hráč získá dva body pohybu.

Vyvolání impa: Hráč získá jeden boj síly nebo dva body schopnosti. Lze použít až po hodu kostkou.

Věštba: Hráč získá dva body průzkumu.

BODOVÁNÍ MAGIE NA KONCI HRY

Na konci hry získá hráč, který bude nejdále na stupnici magie, dva body putování. Pokud bude na stejném poli více hráčů, všichni získají dva body putování. Nemá-li hráč svůj ukazatel na stupnici, body putování nezíská. Každý hráč navíc získá jeden bod putování za každé získané kouzlo (ať už lícem nahoru, nebo dolů).

NOVÝ OBCHOD

PŘÍPRAVA

Na herní plán položte dílek s obchodem a překryjte tak obchod ze základní hry.

OBCHOD

Při návštěvě nového obchodu může hráč provést následující akce v libovolném pořadí:

Hráč ihned získá jednu minci a dva body zdraví. Hráč nemůže získat více bodů zdraví, než je celkový součet bodů zdraví aktivní družiny (viz *Body zdraví* na straně 23).

Hráč si dobere čtyři karty artefaktů, podle pravidel pro obchod v základní hře.

Pokud si hráč během svého tahu pořídí **vylepšený artefakt**, postaví tábor ze své desky na jeden z volných symbolů tábora na desce obchodu. Hráč musí tábor umístit v tahu, ve kterém do obchodu vstoupí, nesmí tábor umístit až na začátku následujícího tahu, i když by stále byl v obchodě. Hráč může postavit tábor jedenkrát při každé návštěvě obchodu.

Pokud již na desce nejsou volná místa pro tábory, hráč tábor nemůže postavit.



HORNÍCI

PŘÍPRAVA

Horníky přidejte do zásoby dobrodruhů.

Důležité: S modulem Horníci **musí** být současně použit také modul Jantarové doly.

NAJÍMÁNÍ HORNÍKŮ

Horníci nepatří k žádné ze čtyř frakcí a hráči je tak mohou položit na libovolné místo ve své aktivní družině (stejně jako zvířecího společníka).

Všichni horníci v hráčově aktivní družině mají zvláštní schopnost, která hráči umožňuje při postavení tábora v dole získat jednu minci. Hráč získá jednu minci za každého horníka ve své aktivní družině.



UČITELÉ MAGIE

PŘÍPRAVA

Učitele magie přidejte do zásoby dobrodruhů.

Důležité: S modulem Učitelé magie **musí** být současně použit také modul Magie.

SCHOPNOST UČITELŮ MAGIE

Každý učitel magie má v pravém horním rohu malý symbol magie. Při návštěvě mystikovy chýše hráč posune svůj ukazatel magie o jedna za každého učitele magie ve své aktivní družině.



VYLEPŠENÉ KOSTKY

PŘÍPRAVA

Do obchodu dejte jednu kostku pro každého hráče.

ZÍSKÁNÍ VYLEPŠENÝCH KOSTEK

Jakmile hráč poprvé během hry navštíví obchod, získá vylepšenou kostku. Od toho okamžiku vždy, když má házet kostkou, hází vylepšenou kostkou. Má-li hráč házet více kostkami (díky dovednostem), hází vždy jen jednu vylepšenou kostkou a jako další použije běžnou kostku.

Hráč nemůže získat více než jednu vylepšenou kostku.

Hodí-li hráč tento symbol, ihned hodí kostkou znovu.



Hodí-li hráč tento symbol, může zaplatit jedno jídlo, aby mohl znovu hodit kostkou, nebo si ponechat tento hod.



MODUL: NOVÉ POKLADY

PŘÍPRAVA

Zamíchejte karty nových pokladů do balíčku pokladů ze základní hry.

Důležité: S modulem Nové poklady musí být současně použity také moduly Jantarové doly a Magie.

Almanach: Tento poklad může hráč použít při každém pořízení artefaktu.

Brašna na jantar: Hráč s brašnou si na konci hry přičte 3 jantary. Pokud brašnu během hry ztratí, žádné jantary si nepřidá.

Šerifská hvězda: Efekt platí, i pokud je hráč na souboj vyzván.

NOVÉ KARTY ARTEFAKTŮ

PŘÍPRAVA

Zamíchejte karty nových artefaktů do balíčku artefaktů ze základní hry (základních a vylepšených).

Důležité: S modulem *Nové artefakty* **musí** být současně použity také moduly *Jantarové doly* a *Magie*.

Obchodnická torna: Hráč může stále mít nejvýše 3 karty pokladů. Má-li hráč na konci hry 3 poklady, získá 5 bodů putování, i když nemá 3 nákladní zvířata.

NOVÝ ZVÍŘECÍ SPOLEČNÍK

PŘÍPRAVA

Žetony mravencojeda, ptakopyska a psů/koček při přípravě hry vyložte do jedné řady. Hodem kostkou určete, který hráč si vybere jako první svého zvířecího společníka (první vybírá hráč, který na kostce hodil nejvíce). Během putování si jako první vybírá hráč s nejnižším celkovým počtem bodů putování (za všechny předchozí hry).



KOOPERATIVNÍ HRA

Síly Rudého krále rozsévají při hledání Ztraceného města zkázu po celé zemi. Vy a vaši spojenci musíte učinit vše pro to, abyste jej zastavili a našli město dříve.

PŘÍPRAVA

1. Kooperativní desku hráči položí poblíž desky města. Na startovní pole na kooperativní desce položí minci. Bude sloužit jako ukazatel času. Startovní pole je určeno několika okolnostmi popsány níže:

Pole se sluncem

Pro hru s normální obtížností položte ukazatel času na pole se sluncem odpovídající počtu hráčů (2, nebo 3 a 4).

Pole s měsícem

Pro hru s velmi těžkou obtížností položte ukazatel času na pole s měsícem odpovídající počtu hráčů (2, nebo 3 a 4).

2. Karty artefaktů si hráči nevybírají, jednoduše rozdejte každému hráči 6 karet základních artefaktů a 2 karty vylepšených artefaktů. Z nich si každý hráč vybere, které si ponechá a které odloží. Během hry si hráči artefakty nesmějí předávat.

3. Použijte karty padouchů, tak jak je popsáno v pravidlech u mapy Ztraceného města. Za poražené padouchy hráči nezískávají body putování, ale aby zvítězili, musí postupně porazit všechny padouchy. Po poražení padoucha hráči nechtou uvedený odstavec z knihy příběhů (ovšem pokud nehrají na mapě Ztraceného města). Na poraženého padoucha si hráč položí jeden ze svých táborů jako v běžné hře.

4. Na mapu hráči položí 4 žetony dobrodružství za každého hráče namísto standardních 3 + 1.

Důležité: S modulem Kooperativní hra **musí** být současně použit také modul Jantarové doly.

PRAVIDLA KOOPERATIVNÍ HRY

1. Začínající hráč vždy na začátku svého tahu posune ukazatel času na kooperativní desce o jedno pole vpřed. Čáry spojující jednotlivá pole určují cestu, kudy se žeton posouvá.
2. Pokud se během hry postavy setkají na stejném místě (ve městě nebo na poli na mapě) mohou si předávat jídlo, mince, drahokamy, poklady, nákladní zvířata a žetony frakcí. Hráči si nesmí předávat karty artefaktů (ani pořízené artefakty ani karty z ruky).
3. Při návštěvě budovy ve městě hráči nemusí jeden druhého vyzývat na souboj, pokud nechtějí (kvůli zisku nebo ztrátě pověsti).
4. Pokud hráč neuspěje během setkání, žeton dobrodružství ponechá na mapě. V následujícím tahu se mohou hráči pokusit setkání splnit.
5. Hra končí stejným způsobem jako běžná hra. Hráči sečtou získané body dohromady a porovnájí výsledek s číslem na stupnici času na desce kooperativní hry. Číslo na stupnici určuje sílu Rudého krále. Toto číslo vynásobte počtem hráčů a získáte tak výslednou sílu Rudého krále. Jestliže je součet bodů putování hráčů vyšší než výsledná síla Rudého krále (a všichni padouši byli poraženi), hráči zvítězili. Pokud ne, hráči prohráli.
***Příklad:** Kamil a Bětka ukončili hru se žetonem času na poli s číslem 57. Kamil získal 60 bodů, Bětka získala 55 bodů. Aby zvítězili, musejí získat alespoň 114 bodů putování. Získali 115, takže tento požadavek splnili. Porazili však pouze jednoho padoucha, takže hru prohráli.*
6. Posune-li se ukazatel času na poslední pole s lebkou, hráči ihned prohrávají.



STRÁŽCI (KOOOPERATIVNÍ HRA)

PŘÍPRAVA

Zamíchejte balíček karet strážců a položte jej lícem dolů vedle kooperativní desky.

Důležité: S modulem Strážci **musí** být současně použit také modul Koooperativní hra.

1. Vždy když se ukazatel času posune na pole se symbolem strážce (zubatý meč), vezmou hráči horní kartu z balíčku strážců a položí ji na uvedenou budovu ve městě.
2. Je-li na kartě strážce efekt se symbolem zubatého meče, efekt hráči ihned provedou. Zároveň se spustí všechny takové efekty na již vyložených kartách strážců.

Příklad: Ukazatel času se přesunul na druhý symbol strážce. Tom vezme horní kartu z balíčku strážců a položí ji k obchodu ve městě. Na kartě je efekt „všichni hráči odloží 1 artefakt“, takže každý hráč musí odložit jednu kartu artefaktu z ruky. Ve městě už je další karta strážce, která na sobě má efekt „všichni hráči odloží 1 jídlo“. Tento efekt hráči vyhodnotili, když karta vstoupila do hry, a nyní jej musí vyhodnotit podruhé, protože se ukazatel času přesunul na další pole se symbolem strážce.

3. Navštíví-li hráč budovu, u níž je karta strážce, může si zvolit. Buď bude strážce ignorovat, nebo s ním bude bojovat. Bude-li jej ignorovat, navštíví budovu podle běžných pravidel. Bude-li bojovat, musí si vybrat, zda bude bojovat pomocí síly, nebo pomocí schopností. Boj se strážcem probíhá stejným způsobem jako setkání. Hodnota, kterou musí hráč hodit na kostce, je uvedena v horní části karty strážce. Jestliže hráč uspěje, položí na kartu strážce 1 minci ze zásoby a překryje tak typ útoku, ve kterém uspěl. Poté hráč běžným způsobem navštíví zvolenou budovu.
4. Jestliže hráč v boji se strážcem neuspěje, přesune svoji postavu do vězení (stejně jako při neúspěšném souboji s hráčem), kde zůstane do svého příštího tahu.
5. Aby hráči strážce z města odstranili, musí jej porazit dvakrát během dvou různých tahů, jednou silou a jednou pomocí schopností. Hráč, který strážce porazí podruhé, získá dvě mince, položené na kartě strážce, a také body pověsti uvedené na kartě strážce. Kartu poraženého strážce poté hráč odstraní ze hry.

SCHOPNOSTI STRÁŽCŮ

Důl: Při aktivování odeberte libovolný tábor z dolu. Hráči společně rozhodnou, který tábor odstraní.

Farma: Při aktivování musí všichni hráči odložit jedno jídlo.

Krčma: Hráč při najmutí dobrodruha ztratí 1 pověst, dokud je tento strážce v krčmě.

Mystikova chýše: Při aktivování musí všichni hráči odložit jeden poklad.

Obchod: Při aktivování musí všichni hráči odložit jeden artefakt z ruky.

Radnice „Odlož aktuálního nepřítele“: Při aktivování hráči odstraní ze hry vrchní kartu z balíčku karet nepřátel.

Radnice „Všichni ztratí 1 pověst“: Při aktivování ztratí každý hráč 1 pověst.

Stáje: Dokud je strážce ve stájích, nákladní zvířata stojí navíc 1 minci.

NOVÉ PRAVIDLO: BODY ZDRAVÍ

Hráč nesmí mít více bodů zdraví, než je celkový součet bodů zdraví v jeho aktivní družině, na kartách pokladů, artefaktů a prostředí.

Příklad: V Tomášově družině jsou dobrodruzi s celkem 7 body zdraví. Na své stupnici zdraví má momentálně 6 bodů. Navštíví obchod a měl by tak získat 2 body zdraví. Získá však pouze jeden, protože dalším bodem by již překročil nejvyšší povolený počet bodů zdraví.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: PRÁZDNÉ MAPY

Chtějí-li hráči použít toto pravidlo, pak každý symbol nepřítele a pokladu vyhodnotí pouze jedenkrát za tah. Hráč tak nemůže při průchodu přes symbol na mapě porazit stejného nepřítele a sebrat stejný poklad vícekrát za tah.

SCÉNÁŘ 1: PESTŘÍNSKÉ VOLBY

Pestříňští obyvatelé si ve změnách libují. Často mění svoji oblíbenou barvu, přemalovávají svoje domy a kompletně obměňují své šatníky. Zákony přepisují každou chvíli a není neobvyklé, že je při tom státo několik obyvatel. Tentokrát se Pestříňští rozhodli, že královské zřízení vyšlo z módy (ačkoliv trvalo pouze 14 let) a je načase změnit způsob vládnutí. Nejlepší prý bude volená rada, takže spousta obyvatel ohlásila svoji kandidaturu a volební souboj začíná.

Tento scénář se odehrává na mapě 6 – Oblačné údolí a setkání v této knize nahrazují všechna setkání ze základní hry.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

1. Během setkání čtete text z této knihy namísto z Knihy příběhů ze základní hry.
2. Pestříň je pro tento scénář městem, ve kterém hráči začínají po opuštění města. Na Trhanově je pro tento scénář symbol obchodní cesty s čajovým lístkem a Pestříň má namísto lístku symbol pro nastavení bodů zdraví. Setkání číslo 70 mohou hráči dokončit i přesto, že je na poli s městem.
3. Před hraním tohoto scénáře hráči připraví 4 žetony setkání za hráče. Pokud hráč při plnění setkání neuspěje, žeton zůstává na poli, dokud jej někdo úspěšně nedokončí.
4. Během některých setkání v tomto scénáři budou hráči slova získávat a v jiných je mohou ztrácet. Pokud bude u setkání napsáno ztráta slova, tak jej hráč s uvedeným slovem musí smazat. Na konci hry si hráči na základě získaných slov přečtou následující odkazy:

SLOVO

Hydra	Volba 1
Obsidián	Volba 2
Duch	Volba 3
Panství	Volba 4
Želva	Volba 5
Pakotín	Volba 6
Génius	Volba 7

VÝSLEDKY VOLEB: PŘEČTĚTE AŽ PO SKONČENÍ HRY!

VOLBA 1 □ Následující ráno po volbách vejde hydra vítězně do budovy radnice města a usedne do čela jednacího stolu. Místností se okamžitě rozšíří zápach hniloby. „Jako hlava městské rady s okamžitou platností zavádím pravidlo, které zní: Kdokoli z vás se mnou nebude souhlasit, bude zabít a sežrán,“ zasyčí hydra a v krutém úšklebku odhalí směrem k ostatním členům rady černé tesáky. „Je někdo proti?“

VOLBA 2 □ Obsidiánový glog vstoupí do budovy radnice spolu se zábleskem ohňostroje jisker. „Teď něco uvidíte!“ zvolá směrem k ostatním členům rady. Jeho magické pohyby a podivné zvuky upoutají pozornost členů rady. Glogův zrak potemní v hlubokém soustředění a najednou se ze stolu sám od sebe vznese psací brk a nehybně levituje ve vzduchu. Po chvíli spadne brk opět na stůl. Glog se spokojeně usměje, zatímco členové rady projeví jen nevalné nadšení z toho, co právě viděli. Pak schůze pokračuje normálně dál.

VOLBA 3 □ První nařízení, které tajemný vysoký přízrak vydá po svém zvolení do městské rady, je zrušení zákona zakazujícího vstup nadpřirozených bytostí do Pestřína. První týden po zrušení začnou místní sem tam potkávat v mlhavých uličkách města pomalu se sunoucí nehmotné přízraky z jiných světů. V dalším týdnu je ale přízraků stále více, lidé na ně naráží na tržištích, v knihovně a i v místní vyhlášené restauraci. Třetí týden proudí duchové do města v houfech, procházejí i skrze zavřené dveře bytů obyvatel a strkají zvědavě hlavy skrze zavřená okna ložnic. Za několik měsíců nezůstane v Pestříně ani živáčka, kromě bezcílně bloumajících neživých.

VOLBA 4 □ Ikama pronese inaugurační řeč k obyvatelům Pestřína na hlavním náměstí a děkuje jim za své zvolení. Svůj projev pak ukončí slovy: „Chtěla bych nyní vás všechny ujistit, že dveře mého panství jsou vám vždy otevřeny a že se budu snažit řešit problémy, které by vás mohly trápit – ale samozřejmě za adekvátní finanční dar do městské pokladnice.“ A od té chvíle Ikama prosazovala nové zákony zvýhodňující především ty, kteří jí byli ochotni platit.

VOLBA 5 □ Vyčerpaná z úsilí udržet si želví formu, nově zvolená radní na první schůzi konečně vyjeví svoji skutečnou nehmotnou podobu. Výsledky voleb jsou však platné, a ačkoli se ozvou protestní hlasy, že byli občané podvedeni, želví duch si svoji pozici obhájí a zůstane právoplatným radním. Také si udrží malou, ale hlasitou skupinu podporovatelů, která netrpělivě čeká na každou další knihu, kterou napíše. A nenapíše jich málo, věnuje mnohem více času psaní než povinnostem spojeným se správou města.

VOLBA 6 □ Nově zvolená radní, sochařka z Pakotína, zhotoví jako dárek městské radě velikou moderní sošulturu, která přiláká do města mnoho turistů. Sochařce se také podaří pomoci peněz, jež byly původně určeny na opravy cest, založit v jedné z radničních budov akademii výtvarných umění. Město Pestřín se stane významným kulturním střediskem země a také místem s nejhorsími cestami v dalekém okolí.

VOLBA 7 □ Nově zvolený radní, génius Hřídělka, tráví veškerý čas přesvědčováním obyvatel, že jedině dobře investované peníze jsou peníze investované do vynálezů ke zlepšení života ve městě. V lampách veřejného osvětlení svítí moderní žárovky, městskou dopravu rozšíří létající parostroje, mechaničtí ptáci pomáhají z výšky sledovat dění v ulicích a udržovat pořádek. Bohužel rozpočet města není bezedný a za pár týdnů se z bankovního výpisu ošklivě šklebí záporné hodnoty. Po následném hlasování se rada města rozhodne pro zachování lamp a ostatní projekty nahradí úspornější varianty.



65 □ Zastavíš se pod stromy u velkého kamene, aby sis odpočinul. Kámen se pohne a ty překvapeně hledíš na velkou želvu. „Pardón,“ pronese pomalu želva. „Vytvořila jsem si několik nových politických teorií, které by obyvatelé Pestřína mohly zajímat. Jediným problémem ale je, že zrovna dnes se mám zúčastnit předvolební debaty ve městě, ale svojí rychlostí se tam stěží dostanu včas. Mohla bych tě poprosit, jestli bys mě tam nezanesl? Dobře ti zaplatím.“

Schopnost 7

ODNĚST ŽELVU DO PESTŘÍNA

Želva není nejllehčí, ale podaří se ti ji včas donést do města na její debatu s protikandidátkou, radní Ikamou. Želva přednese komplexní, ale přitom velice působivý projev, plný politického žargonu, kterému tak úplně nerozumíš, na rozdíl od obyvatel Pestřína, kteří vypadají, že složité politické teorie jsou jejich denním chlebem, a kteří jsou ohromeni erudicí velké želvy. Želva se s tebou po proslovu setká a děkuje ti. „Za dobrou práci dobrá odměna,“ povídá a předá ti malý balíček.

7 ▸ +2 pověst, červená frakce, drahokam, slovo ŽELVA

9 ▸ +1 pověst, 1 mince

Schopnost 5

NABÍDNOUT ŽELVĚ, ŽE JI V DEBATĚ ZASTOUPÍŠ

„Dobrá tedy,“ řekne želva. „Poslouchej pozorně.“ Želva tě zahrne vodopádem politických teorií a podivného slovníku. Moc tomu nerozumíš, ale i tak vyrazíš na předvolební debatu s protikandidátkou Ikamou. At' se snažíš sebevíc, zkušená Ikama ti tvé zmatené teorie a nepřesvědčivou argumentaci bez námahy rozmetá. Po debatě k tobě Ikama přijde a překvapenému ti podává peníze. „Nechtěně jsem díky tobě v této debatě hodně zabodovala,“ řekne, usměje se a spiklenecky na tebe mrkne.

5 ▸ -1 pověst, zelená frakce, 1 mince, ztrat' slovo ŽELVA

7 ▸ drahokam

— Brenna Asplund

66 □ Na kraji kupeckého tábořiště levituje nehmotná postava ducha s modře zářícíma očima. Vystrašení kupci mávají zapálenými loučemi ve snaze ducha odehnat, ale marně. „Kdybyste mě chvíli poslouchali,“ volá skřípavě duch. „Chci vás požádat o podporu v nadcházejících volbách do městské rady v Pestříně. My duchové nemáme právo vstupovat do města a já se ptám proč? Chci ukončit toto hloupé nařízení a vybojovat pro nás stejná práva, jako máte vy, živí.“

Schopnost 6

PŘESVĚDČIT DUCHA, AŽ SE ZTRATÍ

Jako malý kluk ses učil pískat na trávu a teď se to hodí. Vyloudíš několik ostrých vysokých tónů. Duch vztekle zasyčí a zacpává si uši. „Dobrá, tak když takhle, tak ať je po vašem!“ zaječí a zmizí. Obchodníci tě s vděkem pohostí smaženými slimáky a rybami.

6 > +1 pověst, žlutá frakce, jídlo, ztrat' slovo *DUCH*

8 > +1 pověst, 2 jídla

Schopnost 7

PŘESVĚDČIT OBCHODNÍKY, AŽ DUCHA VYSLECHNOU

„Představte si ty obchodní možnosti, které se před vámi otevrou,“ přesvědčuješ muže. „Pestřínští budou vaše zboží, chránící proti duchům, brát po tuctech.“ Obchodníci rychle pochopí, co máš na mysli, a slíbí, že duchovi dají svůj hlas. Za odměnu ti duch prozradí místo, kde najdeš něco cenného.

7 > modrá frakce, 1 mince, slovo *DUCH*

9 > drahokam

— Ryan Laukat

67 □ Zase ses ztratil v mlze. Už po několikáté. Náladu ti to rozhodně nezvedne, navíc když členové tvé výpravy naznačují, že by měl dělat navigátora někdo jiný. V převalujících se chuchvalcích šedé mlhy se snažíš z mapy vyčíst kudy dál, když tu nad sebou v mléčném příkrovu zaslechneš svistot a pravidelné klepání dřevěných listů vrtule, a v další chvíli vedle tebe přistane okřídlený šlapací stroj. Okamžitě poznáš pilota, slavného vynálezce a kandidáta do městské rady, Vratislava Hřídělku. „Jako na zavolanou,“ zvolá Hřídělka, když vás spatří. „Je někdo ochoten se mnou vyzkoušet, zda můj vynález unese v mlze více než jednoho cestujícího?“

Boj 6

ZAÚTOČIT NA PTAČÍHO VYNÁLEZCE

S fanatickým křikem se vrhneš na létající stroj. „To je rouhání a marnivost, ďábelský výtvar! Nikomu to nic dobrého nepřinese, jako dřevo na podpal je to k užítu mnohem více!“ voláš a mlátíš do stroje.

6 ▸ -2 pověst, zelená frakce, drahokam, ztrat' slovo **GÉNIUS**

8 ▸ dober si kartu artefaktu, 1 mince

Schopnost 5

PROLETĚT SE V LÉTAJÍCÍM STROJI

Nasedneš a pilot tě vynese nad hustou mlhu, odkud je překrásný výhled. Uvědomíš si, kudy jste šli špatně a kam vyrazit dál. Když tě opět vysadí na pevnou zem, přesvědčíš ostatní, že už znáš cestu.

5 ▸ žlutá frakce, slovo **GÉNIUS**

7 ▸ +2 pověst

— Malorie Laukat

68

□ Pod hřebenem ostrých rozeklaných skal se setkáš s vysokým duchem. Lehce se ti pokloní, asi jako stéblo trávy ve větru, a předá ti něco, co připomíná kamennou desku. Pak praví: „Jako zástupce ztracených duší, neživých a nehmotných obyvatel z tohoto i onoho světa, se snažím získat nejvyšší místo v městské radě. Příliš dlouho bylo nám neživým upíráno právo na normální existenci, naše hroby rabovány, naše potřeby přehlíženy a vysmívány. Chci tomu učinit přítrž. I my padlí máme svá práva. Předáš ve městě můj vzkaz? Vezmi tuto desku a v tiskárně podle ní prosím vytiskni, jak tomu říkáte? Letáky?“

Schopnost 7

VZÍT DESKU DO TISKÁRNY V PESTŘÍNĚ A VYTISKNOT LETÁKY

Po návratu do města zajdeš do tiskárny, kterou vede kňouří tiskař. „No, k nám se tady taky nechovají zrovinka nejlíp,“ postěžuje si. Zatímco se tisknou letáky, pozve tě na zeleninovou polévku a kousek sýra.

7 ▸ +1 pověst, červená frakce, jídlo, slovo **DUCH**

9 ▸ 2 jídla

Schopnost 5

OBALAMUTIT DUCHA, AŽ TI PROZRADÍ, KDE SE NACHÁZÍ HROBY

Ve staré svatyni vykopeš kromě pár kostí také několik starých zlatých kousků. Duch potichu přiletí a při pohledu na znesvěcené místo zaúpí: „Opravdu to bylo nutné?“ Poté se rozplyne.

5 ▸ -3 pověst, zelená frakce, 1 mince, drahokam, ztrat' slovo **DUCH**

7 ▸ drahokam

— Ryan Laukat

69 □ Mlha se rozestoupí a před tebou se tyčí polorozpadlá rudá citadela. Před padací mříží stojí černá šupinatá hydra, obklopená davem ptačích lidí. Monstrum hodí do davu pár lesklých mincí a nadšený chamtivý řev posluchačů ostře kontrastuje s nadpřirozeným tichem v údolí. „Když mě podpoříte, nabízím vám bohatství a věčné mládí,“ pronese hydra unisono sedmi hlubokými hlasy a otočí se k tobě.

Schopnost 6

SEBRAT TOLIK ZLATA, KOLIK POBEREŠ

Odstrčíš ostatní z cesty a vrhneš se na zem sesbírat co nejvíc mincí. „Vidím, že máme hodně společného,“ zasyčí spokojeně hydra. Slíbíš jí svoji bezmeznou podporu a pak se ztratíš v mlze.

6 ▶ -3 pověst, zelená frakce, 2 mince, slovo HYDRA

8 ▶ 1 mince

Schopnost 7

VEŘEJNĚ ODHALIT, CO JE HYDRA ZAČ

Stojíš na vyvýšeném místě u citadely a naléhavým hlasem vysvětluješ lidem, co je hydra zač. „Copak necítíte ten mrtvolný zápach? Tohle monstrum žere pocestné, krade, rabuje. Ne, to není správný kandidát na správce našeho města. Lidi, probud'te se!“ Hydra vztekle syčí, dav bučí nespokojeností, přilétají první kameny. Seskočíš a utíkáš před rozlíceným a zaslepeným davem. Ale pak si všimneš – ještě než tě skryje mlha –, že někteří z ptačích lidí u citadely odhodili sesbírané mince a následují tě.

7 ▶ +2 pověst, žlutá frakce, ztrat' slovo HYDRA

9 ▶ +2 pověst

— Ryan Laukat

70 □ Ptačí muž s červeným peřím a v dlouhém koženém kabátě stojí na náměstí a ohlašuje svoji kandidaturu do městské rady. V ruce drží vysoko nad hlavou svůj vynález, kterému říká žárovka. Její vnitřek je vyplněn vyměnitelným zářícím mechem a slouží k osvětlení vnitřních prostor. Postarší muž s párátkem v zubech se příkrade blíž a pak zvolá: „Tyhle ptačí světla stojí za starou belu, necháš je svítit trochu dýl, zachrápneš a natotata tě votrávějí!“

Schopnost 7

PŘESVĚDČIT NEDŮVĚŘIVCE PÁDNÝMI DŮKAZY

Použiješ veškeré své znalosti ohledně zářícího mechu a cirkulace vzduchu uvnitř domu, abys vysvětlil, že touhle žárovkou neotrávíš ani malého slimáka, natož celou Pestřínskou rodinu.

7 ▶ +1 pověst, modrá frakce, slovo GÉNIUS

9 ▶ +1 pověst

Boj 5

VEŘEJNĚ ZAÚTOČIT NA PTAČÍHO VYNÁLEZCE

Hodíš po vynálezci kamenem a zasáhneš ho do křídla. Pak začneš směrem k přihlížejícímu davu skandovat: „Nenecháme se otrávit!“

V nastalém chaosu vybereš pár kapes.

5 ▸ -1 pověst, zelená frakce, 1 mince, ztrat' slovo **GÉNIUS**

7 ▸ -1 pověst, 2 mince

— Malorie Laukat

71

□ Z mlhy se vynoří černý krk s hadovitou kůží. Jdeš blíž a najednou stojíš uprostřed rozlehlé dvorany mezi vysokými rozeklanými kameny – a nejsi sám. Vedle tebe se stojí ve světle jantarů hydra a jejích sedm hlav jednohlasně zasyčí: „Vítej v mé svatyni, cizince. V místě, které pro mě z úcty lidé postavili před dávnými věky a kam mi místní kmeny rády posílaly obětiny a dary. Ale to je minulost. Ted' mě zajímá jen jediné – volby do městské rady v Pestříně. A pak budu opět vládnout této zemi tak, jak to bývalo kdysi. Zmiň se o mých úmyslech mezi lidmi a odměna tě nemine.“

Schopnost 7

PŘI PŘÍŠTÍ NÁVŠTĚVĚ PESTŘÍNA PROMLUVIT K PTAČÍM OBYVATELŮM

Když se opět objevíš v Pestříně, stoupneš si na dřevěnou bednu v obchodní čtvrti a za chvíli tě již poslouchá početný dav. „Není lepšího budoucího vládce města než naše chytrá a mocná hydra. Jedině ona může přivést město zpět na výsluní. A proto volte hydra!“ vykřikuješ nadšeně.

7 ▸ -2 pověst, žlutá frakce, 2 mince, slovo **HYDRA**

9 ▸ 1 mince

Boj 6

ODMÍTNOUT NÁVRH HYDRY A STRHNOUT STOJÍCÍ KAMENY

Zaútočíš na hydra a přitom se ti podaří strhnout několik stojících špičatých kamenů. Zanedlouho je prastará mramorová podlaha pokryta prachem z rozbitých kamenů a hydra na tebe rozzuřeně syčí. Utíkáš, jak nejrychleji umíš, abys zmizel v husté mlze.

6 ▸ +2 pověst, zelená frakce, ztrat' slovo **HYDRA**

8 ▸ drahokam

— Ryan Laukat

72 □ V polorozbořeném podloubí si všimneš ptačího obchodníka oděného do bohatě zdobených šatů z drahé látky. K někomu hovoří. Ten druhý není vidět. Potichu se přiblížíš a spatříš stejně draze oblečeného kňoura, jak povídá ptačímu obchodníkovi: „Moc se mi to nelíbí, Ikamo.“ Ikama odpoví: „Nemůžeš na tom prodělat. Zaříd', aby všichni kňourové hlasovali pro mě, a já se postarám, abys tady mohl začít s těžbou. A část výdělku z dolu mi dáš, malý podíl ze zisku pro mě tě zas tolik bolet nebude. Tak co, dohodneme se?“

Schopnost 6

POŽADOVAT ÚPLATEK, ABYS NIC NEPROZRADIL

Vystoupíš ze stínů a kňour leknutím málem vyletí z kůže. „Říkal jsem ti, že nás může někdo slyšet,“ pronese nasupeně k Ikamě. Ta se k tobě v klidu otočí a zeptá se: „Jaká je tvoje cena?“

6 > -2 pověst, 4 mince, slovo *PANSTVÍ*

8 > drahokam

Schopnost 8

POTICHU SE ODPLÍŽIT A ŘÍCT LIDEM PRAVDU O IKAMĚ

Nepozorovaně se vrátíš zpět do města a několika lidem řekneš, že Ikama chce využít svoji pozici v městské radě jen k tomu, aby se ona a její přátelé mohli obohatit na úkor jiných. Zanedlouho se informace šíří mezi obyvateli Pestřína.

8 > +2 pověst, modrá frakce, ztrat' slovo *PANSTVÍ*

10 > +2 pověst, 2 jídla

— Brenna Asplund

73 □ Na skalnatém útesu stojí žena v záplatovaných šatech a vede hodinu sochařství. Studenti sedí v kruhu a snaží se tvarovat hroudu hlíny do podoby koně, jehož předloha stojí v kruhu mezi nimi. Žena chodí od jednoho studenta ke druhému, tu a tam poradí, ukáže, přiloží ruku k dílu. „Jestli se vám mé hodiny líbí, vzpomeňte si na to, až se bude volit nová rada našeho města,“ pronese ke studentům. Pak si tě všimne, přistoupí k tobě a požádá tě, jestli bys v Pestříně nevylepil pár jejích reklamních letáků, inzerujících lekce sochařství.

Schopnost 6

POMOCI VYLEPIT LETÁKY

Strávíš odpoledne ve městě a snažíš se vylepit reklamní letáky na nejlepších místech. Přistoupí k tobě jedna z ptačích obyvatelek města a leták si od tebe vezme s tím, že by se ráda na hodiny sochařství přihlásila.

6 > modrá frakce, slovo *PAKOTÍN*

8 > +1 pověst, 1 mince

Schopnost 5

PŘIDAT SE KE STUDENTŮM

Slušně odmítneš prosbu, ale přidáš se ke studentům a dalších pár hodin se pokoušíš z jílovité hmoty vymodelovat sochu koně. Moc ti to nejde, nicméně spřáteliš se s pár studenty a po hodině zajdete na večeři.

5 > červená frakce, jídlo, ztrat' slovo **PAKOTÍN**

7 > +1 pověst, 2 jídla

— Brenna Asplund

74

□ Dojdeš k ústí jeskyně, kde se shromáždili obyvatelé z Pestřína. Z jeskyně se vynoří hydra, rudé oči jí září a v tlamě plné ostrých tesáků se jí třpytí zlato. Lidé propuknou v jásot, kromě jednoho černého gloga s obsidiánovými šupinami na těle, který se dere dopředu a chce předstoupit před dav. Už jsi o něm slyšel – jeden z kandidátů do městské rady, známý svými lacinými triky a falešnými kouzly, připraven kdykoli obloudit obyvatele města.

Schopnost 6

PŘESVĚDČIT PESTŘÍNSKÉ, AŽ GLOGA VYSLECHNOU

Dav umlkne a glog zvolá: „Obyvatelé Pestřína, neposlouchejte hydru. To zlato je falešné stejně jako ona. Volte mě a já vám dokážu, že moje magie je mnohem silnější, než kdy bude hydra, a že vám mohu nabídnout mnohem více.“ Pak přistoupí k hydře a párkrát zamává rukama v kouzelnickém gestu. Hydra stojí jak zkamenělá, promluvit nemůže a nakonec se poráženecky odplazí zpět do jeskyně.

6 > žlutá frakce, 1 mince, slovo **OBSIDIÁN**

8 > +1 pověst, 1 mince

Schopnost 5

ODLÁKAT GLOGA, AŽ MŮŽE HYDRA DÁL HOVOŘIT

Předstíráš zaujetí glogovým umem natolik, že zapomene na ostatní, a hydra může dál řečnit k davu. Nicméně se zdá, že ztratila řeč, zadržává se a koktá, a tak se raději našťavaně stáhne zpět do jeskyně.

5 > –1 pověst, červená frakce, ztrat' slovo **OBSIDIÁN**

7 > 1 mince

— Malorie Laukat

75 □ V Arzianských ruinách se sešli kandidáti k předvolební debatě. Jeden z nich, ptačí kandidát, se střemhlav snese z nebe ve svém létacím stroji a nad hlavami davu provolává: „Přináším lepší budoucnost!“ Lidé nadšeně mávají, když tu se zem zatřese, ozve se rachot a z rozvalin se vynoří obrovská tříhlavá nestvůra. Lidé se v hrůze rozprchnou. Stejně tak i kandidáti do městské rady.

Boj 8

BOJOVAT S NESTVŮROU

Skočíš do létajícího stroje. Jsi překvapen, jak snadno se ovládá. Vzletíš a zaútočíš na bestii. Díky překvapivě ostrým listům vrtule se její tři hlavy za chvíli válejí v prachu a tratolišti krve. Když opět přistaneš, ptačí vynálezce ti nadšeně gratuluje a směrem k davu provolává, že toto vítězství techniky nad zlem daruje obyvatelům Pestřína ve jménu zářné budoucnosti! Dav poté propukne v jásot.

8 ▶ +2 pověst, zelená frakce, 1 mince, slovo *GÉNIUS*

10 ▶ +2 pověst, drahokam

Schopnost 7

ZAHNAT NESTVŮRU BEZ BOJE

Chodíš sem na rozvaliny často rozjímat a tuto starou tříhlavou chudinku znáš velmi dobře. Musel ji asi probudit hluk létajícího stroje. Postavíš se před ni a podíváš se jí upřeně do očí. Pak rozkážeš, ať se vrátí zpátky do brlohu. Obluda s mručením zaleze zpátky a beseda může pokračovat. Bohužel ptačí kandidát je tak konsternován předchozím dějem, že následnou debatu vůbec nezvládne a odchází zahanben.

7 ▶ +1 pověst, červená frakce, 1 mince, ztrat' slovo *GÉNIUS*

9 ▶ 1 mince, bod zdraví

— Malorie Laukat

76 □ Na planinách za Pakotínem narazíš na šlachovitou ženu v záplataných dlouhých šatech. Pobíhá okolo podivné skulptury z drátů, klacků a kusů látek. Když tě spatří, povídá: „Mohla bych tě poprosit, zda bys mi mohl pomoci? Jsem sochařka a tvořím zde dílo nesoucí jasné poselství, které zní, že když mě lidé zvolí, zasadím se o větší podporu umění v našem městě.“

Schopnost 6

PROHLEDAT PODIVNOU SKULPTURU

Na chvíli se něco v té podivné skrumáži zaleskne na slunci. Vyhrabeš pár drahých kamenů. „Tak a teď jste to zcela zničil,“ pronese vyčítavě umělkyně.

6 ▶ -2 pověst, 1 mince, 3 drahokamy, ztrat' slovo *PAKOTÍN*

8 ▶ drahokam

Schopnost 7

POMOCI SOCHAŘCE DOKONČIT DÍLO

Přesně dle ženiných instrukcí vršíš na hromadu kusy dřeva, látek a dalšího harampádí, které sochařka našla v okolí. Moc ti to nedává smysl až do doby, než posledním silným provazem žena sváže jednotlivé části k sobě a před tebou se do výše tyčí sice stylizovaná, ale přece jen rozpoznatelná socha ptačího muže s lesknoucími se drahými kameny místo očí. Ve větru se jednotlivé části jemně pohybují a je jasné, že dílo musí být vidět široko daleko. Pestřín je na dohled – její poselství je jasné.

7 > +2 pověst, červená frakce, slovo **PAKOTÍN**

9 > +1 pověst, drahokam

— Brenna Asplund

77

□ Obdržel jsi pozvání na sponzorskou večeři pořádanou jistou Ikamou, jednou z kandidátek do městské rady. Osobně tě přivítá, zatímco jeden starší ptačí obchodník nemůže odtrhnout oči od její překrásné, bohatě vyšívané róby. „Vítej, příteli,“ pronese Ikama hlasitě, ale pak spiklenecky šeptem pokračuje: „Přivedla jsem dnes na večeři několik svých velmi schopných lidí, kteří mi pomohou přesvědčit pozvanou honoraci, aby se finančně podílela na mé kampani. Když se i ty zapojíš, podíl na zisku tě nemine.“

Schopnost 8

POMOCI IKAMĚ

Vymyslíš si příběh o tom, jak Ikama pomohla zachránit podnik tvého otce před krachem, který pak vyprávíš komukoli, kdo je ochoten naslouchat. Po-daří se ti přesvědčit několik hostů, že Ikama je ta pravá, která přinese městu blahobyt. Po skončení večíru ti jeden z číšníků předá obálku s odměnou.

8 > +1 pověst, žlutá frakce, 1 mince, slovo **PANSTVÍ**

10 > drahokam, jídlo

Schopnost 5

MÍSTO POMOCI IKAMĚ VYBRAT KAPSY NĚKOLIKA BOHÁČŮM

Každý z hostů je tak uhranut velkolepostí večíru, že není problém nepozorovaně odlehčit některým kapsám a kabelkám od drobných cenností a peněz. Vše jde jak po másle do chvíle, než si tě konečně všimne člen kňouří ochranky a vyhodí tě. Jeden z přihlížejících hostů si neodpustí ironickou poznámku: „Ikama není ani schopna ochránit vlastní hosty, a to chce spravovat celé město.“

5 > -3 pověst, zelená frakce, 2 drahokamy, ztrat' slovo **PANSTVÍ**

7 > drahokam, jídlo

— Brenna Asplund

78 □ Na jednom místě kousek za Trhanovem se koná oslava vydání knihy známé želví spisovatelky. Věrní čtenáři, ptačí lidé, stojí v dlouhé frontě na podpis. Jeden z fanoušků se nadšeně rozpovídá: „Její teorie jsou tak nádherně komplikované. Naprosto ojedinělé a ohromující. Ve volbách má určitě můj hlas, protože je to úžasná myslitelka, a takových je jak šafránu.“ Když přistoupíš blíže, všimneš si, že ruka, ve které drží želva pero k podepisování svých knih, má podivný spektrální průhledný obrys. Jako by pero bylo nadnášeno nějakou magickou silou. Po chvíli v úžasu spatříš, jak se nad želví spisovatelku vznese její duch a tiše levituje nad stolem s knihami. Když tě spatří, přiloží si prst k průhledným ústům na znamení, abys neprozradil, co vidíš.

Schopnost 5
ODHALIT DUCHA

„Ta želva je prokletá!“ vykřikneš, a za chvíli už i ostatní vidí průhlednou postavu vznášející se nad želvou. Mnoho ptačích lidí v hrůze prchne, ale někteří skalní fanoušci zůstanou. „Duch neduch, kniha je skvělá,“ prohlásí jeden z nich, ptačí muž se žlutým peřím.

5 ▸ +1 pověst, zelená frakce, ztrat' slovo ŽELVA
7 ▸ drahokam

Schopnost 7
KOUPIT PODEPSANOU KNIHU A POZDĚJI JI VÝHODNĚ PRODAT

Fanoušci želví spisovatelky jsou ochotni dobře zaplatit za podepsaný výtisk.

7 ▸ -1 pověst, žlutá frakce, 1 mince, slovo ŽELVA
9 ▸ 2 drahokamy

— Brenna Asplund

79 □ Obsidiánový glog stojí zcela nehnutě a v hluboké koncentraci zírá na malý kámen ležící před ním. Trvá to tak dlouho, až je ti za něj trapně. Nakonec se ale kámen konečně zachvěje a vznese se do vzduchu. Přistoupíš ke glogovi a ten povídá: „Chci kandidovat do městské rady a doufám, že tímto lidem ukážu, že nejsem jen tak obyčejný glog, že mám i jiné schopnosti, kterými lidi přesvědčím, aby mi dali svůj hlas.“

Schopnost 7
NAJÍT NĚKOHO, KDO SE PODÍVÁ NA GLOGOVO VYSTOUPENÍ

Kousek dál na křižovatce v lese narazíš na skupinu pocestných. Přesvědčíš je, aby zhlédli glogovo vystoupení. Ten se snaží předvést svůj trik, ale trvá mu to příliš dlouho. Pocestní nemají trpělivost a odejdou dříve, než glog trik dokončí. Tebe si navíc spletou se žebrákem a dají ti nějaké jídlo.

7 ▸ -1 pověst, žlutá frakce, jídlo, ztrat' slovo OBSIDIÁN
9 ▸ 4 jídla

Boj 8

VYZVAT GLOGA NA SOUBOJ

Jak je glog mizerný kouzelník, tak je vynikající bojovník. Jen tak tak se ubráníš a glog si získá tvůj respekt. Cestou zpět do města vyprávíš každému, jaký je obsidiánový glog vynikající válečník a že by byl ten pravý do městské rady Pestřína.

8 > +2 pověst, zelená frakce, 1 mince, slovo *OBSIDIÁN*

10 > +1 pověst, drahokam

— Malorie Laukat

80

□ Jdeš po stezce, kde narazíš na kamenný černý nůž se zubatým os-
třím, zaražený do vlhké země. Jakmile ho vytáhneš, mlha se rozestoupí a ty
vidíš, že stojíš uprostřed staré opuštěné vesnice. Mezi polorozpadlými budo-
vami se vynoří nehmotné průhledné postavy. Jeden z duchů, vysoký, s modře
zářícíma očima, ti přátelsky pokyne: „Není třeba se nás bát. Přebýváme zde
takto od chvíle, kdy naši vesnici ve svém strašném záchvatu vzteku zničila
hydra. Doneslo se nám, že se to monstrum uchází o místo v městské radě. I my
bychom rádi měli svého zástupce na radnici, který by hájil naše práva a napra-
vil spousty křivd vůči nám neživým. Vzal bys tento nůž a položil ho hydře ke
vstupním dveřím v její Rudé citadele? Až bude muset hydra promluvit, nůž má
tu kouzelnou moc jí to dost znepríjemnit.“

Schopnost 7

VZÍT NŮŽ K VĚŽI HYDRY

V Rudé citadele, kde hydra přebývá, se ti podaří nůž schovat do jedné z me-
zer mezi kameny u jejích vchodových dveří. Naštěstí si tě nikdo nevšimne.

7 > +2 pověst, zelená frakce, 1 mince, slovo *DUCH*

9 > drahokam

Schopnost 5

ODMÍTNOT PROSBU, ALE POMOCI OPRAVIT NĚKTERÉ POŠKOZENÉ DOMY

Pomůžeš opravit několik padlých zdí a zakrýt několik děr ve střeších. Ač-
koli jsi odmítl nabídku, duchové ti slíbí, že tě při příštích návštěvách údolí
nebudou strašit.

5 > +1 pověst, červená frakce, ztrat' slovo *DUCH*

7 > 1 mince

— Ryan Laukat

SCÉNÁŘ 2: ZAPOMENUTÁ ŽELEZNICE

Vepřanští horníci objevili hluboko v dolech prastarou arziánskou železniční trať. Při práci na odklizení trosek a nánosů zeminy a restaurování starých arziánských strojů na ně zaútočí glogové a obviní kňoury z nedovoleného vniknutí do jejich starodávné podzemní říše.

Tento scénář se odehrává na mapě 4 – Meteoritové hory a setkání v této knize nahrazují všechna setkání ze základní hry.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

1. Během setkání čtete text z této knihy namísto z Knihy příběhů ze základní hry.
2. Vepřany jsou pro tento scénář městem, ve kterém hráči začínají po opuštění města. Na Makrově je pro tento scénář symbol obchodní cesty s čajovým lístkem a Vepřany mají namísto lístku symbol pro nastavení bodů zdraví. Setkání číslo 48 mohou hráči dokončit i přesto, že je na poli s městem.
3. Před hraním tohoto scénáře hráči připraví 4 žetony setkání za hráče. Pokud hráč při plnění setkání neuspěje, žeton zůstává na poli, dokud jej někdo úspěšně nedokončí.

33 □ Popel a kouř spolu tančí nad horkým otvorem pece, vykutané ve skalní stěně. Kováři, ač slepému, neujde tvá přítomnost. Pokyne ti a praví: „Vepřanští horníci mi donesli tyto staré části arziánské lokomotivy, a prý jestli by se ještě nedaly zrestaurovat a dát dohromady.“ Pokývne směrem ke starým součástkám stroje ležícím na stole. „Nevíš o této technologii něco?“

Schopnost 6

POMOCI KOVÁŘI ZRESTAUROVAT ČÁSTI LOKOMOTIVY

Měchem rozžhavíš výheň a společně se snažíte zrestaurovat staré písky, válce, hřídele a další podivné části složitého mechanismu. Nakonec vše perfektně sedí a pasuje dohromady. „Myslím, že vepřanští inženýři budou určitě spokojeni,“ praví potěšeně kovář.

6 > +2 pověst, červená frakce, jídlo

8 > 1 mince, jídlo

**Schopnost 5 a zaplat' buď 1 minci, nebo 1 jídlo
VYJEDNAT NÁKUP ZBRANÍ PRO TVOJI VÝPRAVU**

Odcházíš s podivným zeleným mečem.

5 > žlutá frakce, získej kartu *Korálový meč*

7 > drahokam

— Ryan Laukat

34 □ Stoupáš prudkým skalnatým srázem. Po chvíli narazíš na velkou šnečí ulitu, přeměněnou na honosný dům, jehož celou boční stranu nahrazuje velké sklo, skrze které vidíš vystavené zboží, brýle se čtyřmi kouřovými skly, dvěma vpředu a dvěma po stranách. Krtek, zachumlaný v teplém kabátě, tě zve dovnitř: „Pojď se podívat na můj vynález. Jsou to speciální brýle, které chrání oči, když jedeš vysokou rychlostí na lokomotivě. Když se o brýlích zmíníš mezi lidmi, jedno ti daruji.“

Schopnost 5

SLÍBIT, ŽE SE O BRÝLÍCH ZMÍNÍŠ

Krtek se s tebou podělí o trochu jídla a vysvětlí ti, jak brýle fungují. „Dokonce jsem vynalezl model přímo pro kňoury. Mají trochu jiný tvar hlavy než ostatní. Budu rád, když jim o mých brýlích také povíš.“

5 > červená frakce, jídlo

7 > +3 pověst

Schopnost 8

VYJEDNAT LEPŠÍ CENU

Namítneš, že za takovouhle práci by sis zasloužil víc než jedny brýle. Krtek nakonec přidá i nějaké mince a dodá: „Koukej se ale snažit, ať se o mně ví!“

8 ▸ žlutá frakce, 2 mince

10 ▸ +1 pověst, drahokam

— Brenna Asplund

35

□ Na malém vršku u ústí skalnatého kaňonu se rozkládá nádherná pastvina plná spokojeně se pasoucích ovcí. Tato poklidná malebná scéna je najednou násilně přerušena třeskem rozbíjeného nádobí. Jen tak tak uhneš před keramickým hrnkem, který někdo vyhodil z okna nedaleké chalupy. Ze dveří vyběhne muž. „U všech Arziánů, Lojzičko, to je porcelán po mamince,“ volá zoufale. Za ním se ve dveřích zjeví mohutná žena v hornické zástěře. „Tak to ho měla věnovat někomu, kterej není takovej zoufalej budižkničemu!“ vztekle odsekne Lojzička.

Schopnost 8

UKLIDNIT ROZHÁDANÝ PÁR

Zvedneš ruce v uklidňujícím gestu, nabídneš jim trochu dobrého vína a přesvědčíš je, aby se posadili a v klidu si promluvili. „Já se z těch jeho neustálých řečí o přezvýkavcích jednou zblázním. Porád vo nich mele pantem a přitom ty ovce ani nemá rád.“ Žena je ve tváři brunátná a těžce dýchá a nevšímá si, že se nakloníš k muži a něco mu pošeptáš. Muž pak své ženě odvětlí: „Možná nemám rád ovce, ale mám rád tebe, Lojzičko.“ Podívá se na tebe, ty se usměješ a nakonec se rozloučíš, protože vidíš, že se žena už tolik nezlobí a že teď si to už musí vyříkat sami.

8 ▸ +1 pověst, žlutá frakce, bod zdraví

10 ▸ +2 pověst, 1 mince

Schopnost 5

JÍT SE PODÍVAT NA OVCE

Dojdeš na pastvinu a vyhlédneš si nejhuňatější ovci. Zatímco za tvými zády probíhá hádka, ty pohládíš ovci po její hebké vlně. Hned jsi ve vzpomínkách zpátky v dětství, když ti matka upletla vlněné ponožky na tvoji první výpravu. Ještě stále je máš, i když roztrhané. Přesto stále hřejí – jak na nohou, tak i u srdce. Odstříhneš si trochu vlny a odcházíš. Těšíš se, že si ponožky vlnou vyspráviš a budou hřát jako dřívě.

5 ▸ červená frakce, bod zdraví, jídlo

7 ▸ 1 mince

— Malorie Laukat

36 □ Skrze vysoký čtvercový vchod vstoupíš do skalního jeskynního komplexu a v chladném vzduchu sestoupíš do tábora kňourů. Zdá se, že všichni pracují na opravě staré cesty. „Jakmile ji opravíme, budeme moci začít s těžbou pod celým masivem,“ vysvětlí ti jejich důlní mistr. Najednou se prostorem rozlehne pokřik a z temnoty dolu se vyřítí skupina glogů. „Okamžitě opusťte naše území! Ztratíte se! Pryč z našeho království!“ křičí, rozbíjejí nářadí, záso- by a útočí na dělníky.

Boj 7

OCHRÁNIT KŇOŘÍ DĚLNÍKY

Glogové ničí zásoby a napadají dělníky. V litém boji se ti je ale podaří zahnat, aniž bys utrpěl nějaké zranění. Po boji zůstane na zemi ležet jeden glog se zraněnou nohou. Kňouři se začnou dohadovat, co s ním udělají. Jeden z kňourských předáků se na zraněného gloga oboří: „Proč jste na nás zaútočili?“ „Každý brání svůj domov,“ odvětlí přerývaně glog a mhouří krví podlité oči. Kňouří předák nařídí, ať glogovi ošetří rány a pak ho propustí. „Nemysli si ale, že se tady toho jen tak vzdáme,“ řekne ještě glogovi.

7 ▶ +2 pověst, modrá frakce

9 ▶ drahokam

Schopnost 5

PROHLEDAT TÁBOR

Zatímco zuří potyčka mezi glogy a kňoury, nepozorovaně ukradneš pár věcí.

5 ▶ -3 pověst, zelená frakce, jídlo, drahokam

7 ▶ drahokam

— Ryan Laukat

37 □ Na rozhraní hor a pustiny stojí osamělý sukovitý strom. U něj sedí kňouří žoldák. Když přijdeš blíž, uvidíš kromě vojáka ještě šedivého gloga, pevně připoutaného ke stromu. V očích mu kmitají plamínky zuřivosti. „Měl bych tě tady nechat se usmažit na slunci,“ procedí žoldák ke svázanému zajatci.

Schopnost 7

POKUSIT SE OBA UDOBŘIT ZA POMOCI DOBRÉHO JÍDLA

Po krátké diskuzi rozvážeš gloga a společně připravíte jídlo. Po glogovském způsobu, což znamená jídlo delikátně křupavé a obohacené o vybranou čerstvou zeleninu, navrch s mechovým salátem.

7 > +1 pověst, červená frakce, 2 jídla

9 > +2 pověst

Boj 6

OSVOBODIT GLOGA

Prekvapíš kňouřího žoldáka nenadálým a zuřivým útokem a ten prchne do pustiny. Posbíráš, co na útěku poztrácel, a o něco z toho se podělíš s glogem. „Možná, že jednou mezi námi a kňoury zavládne mír, ale dost o tom pochybuji,“ praví ještě glog na odchodu.

6 > -3 pověst, zelená frakce, 3 jídla, 1 mince

8 > 1 mince

— Ryan Laukat

38 □ Dorazíš do malého hornického městečka, které překypuje životem. Žena s bílými vlasy ti podá lopatu a řekne: „Každá pomocná ruka k dolování rudy se hodí. Kňouří ji potřebují ke stavbě železnice.“

Schopnost 5

POMOCI V DOLE

Práce je to těžká, ale spolu s nadšenými lidmi čas uteče jako voda. Na konci dne odcházíš z městečka s dobrým pocitem a kapsami naditými odměnou.

5 > červená frakce, 1 mince

7 > +1 pověst, drahokam

Schopnost 8

OKRÁST ZBOHATLÉ HORNÍKY

Odmítneš ženinu prosbu a zamíříš se ubytovat do místního hostince. Večer pak, se zručností zkušeného kapsáře, vybereš pár kapes nepozorných horníků, kteří se stavili spláchnout prach po celodenní dřině.

8 > -2 pověst, zelená frakce, 2 mince

10 > 2 drahokamy

— Brenna Asplund

39 □ Starý glog sedí uprostřed železniční trati, která se na chvíli vynoří z podzemí, a o kousek dál se opět ztratí v temnotě podzemních tunelů. Nikde nevidíš žádný vlak, ale nikdy nevíš, kdy se nějaký mnohatunový supící kolos objeví na obzoru. A skutečně: za chvíli uslyšíš v dálce zahoukání...

Boj 4

DOSTAT GLOGA Z TRATI

Glog se odmítá z trati pohnout, ale nakonec se ti ho podaří na poslední chvíli před projíždějícím vlakem strhnout z kolejíště. Místo vděku se ale dočkáš jen nadávek a vyčítavého pohledu: „Hlupáku, oni při stavbě železnice zničili starodávnou svatyni. Chtěl jsem kňoury ve vlaku přinutit, aby zastavili, a já jim tak mohl říct, jakou škodu napáchali,“ oboří se tebe glog.

4 ▶ **zelená frakce**

6 ▶ **1 mince**

Schopnost 6

POKUSIT SE S GLOGEM PROMLUVIT

„V těchto místech kdysi stála svatyně, kterou ale kňouři při stavbě železnice zbořili. Chci je zastavit a promluvit k nim, aby si uvědomili, co napáchali.“ Snažíš se gloga přesvědčit, že je to příliš nebezpečné. Nabídneš mu, že mu pomůžeš vybudovat svatyni novou. Glog nakonec souhlasí a sleze z trati. Po několika minutách se okolo prožene vlak, který na chvíli zahalí celou oblast hustým černým kouřem. Po zbytek dne pomáháš glogovi se stavbou svatyně.

6 ▶ **+2 pověst, červená frakce**

8 ▶ **+1 pověst, drahokam**

— Brenna Asplund

40 □ Tvá družina se doslechne, že se poblíž nachází magnetický meteorit. Rozumně se nejdříve zbavíte veškerého brnění a kovových zbraní, což se vzápětí ukáže jako chyba, protože se před vámi na cestě zjeví skupina glogů, kteří k velkému kameni poutají těžkými řetězy dvojici nešťastných kňouřích horníků. Podle toho, jak horníci nařikají a jak pevně drží řetězy na kameni, si domyslíš, že to musí být ten magnetický meteorit. Rád bys nešťastníkům pomohl, ale jak? Beze zbraní...

Schopnost 4
VYTRATIT SE.

Sykneš na svoje přátele, že bude lepší zmizet. O železnici se mezi kňoury a glogy vedou nekonečné šarvátky a tohle je jen další v řadě. Proč se do toho míchat?

4 ▶ **-1 pověst, červená frakce, jídlo**

6 ▶ **1 mince**

Boj 6

ZAÚTOČIT NA GLOGY (nesmíš použít karty artefaktů ani pokladů)

Glogové jsou vaším útokem překvapeni, a než se nadějí, leží v prachu a drží se za rozbité nosy. Vám se potom podaří uvolnit řetězy od meteoritového kamene natolik, že se mohou horníci dostat na svobodu. Mezitím glogové prchnou do svých podzemních jeskyní a vám zanechají pár věcí na památku.

6 ▶ **+2 pověst, zelená frakce, jídlo**

8 ▶ **+1 pověst, drahokam**

— Malorie Laukat

41 □ U úpatí hory zbudujete tábor. Mezitím se na tmavnoucí obloze objevují první hvězdy. Sedíte u ohně, když se ze tmy vynoří glog a podivným hrubým a hlubokým hlasem si něco brouká. Aniž by cokoli řekl, posadí se k ohni. Po chvíli se objeví dva kňouři a stejně jako před nimi glog, i oni si hlubokým hlasem pobrukuji stejnou melodii. Vůbec netušíš, co to má znamenat, ale svým způsobem se ti to líbí. Jeden ze zpěváků zašátrá v záhybech svého pláště a vytáhne malou plechovku, ve které se na dně zatřpytí pár mincí.

Schopnost 4 a zaplat' 1 minci
DÁT ZPĚVÁKŮM ODMĚNU

Všichni tři zpěváci vám pokynou na znamení díků. Pak se nadechnou a společně spustí píseň tak nádhernou, až se tají dech.

4 ▶ **+1 pověst, červená frakce**

6 ▶ **+3 pověst**

Boj 6

VYHNAT ZPĚVÁKY

Potulní zpěváci sice nejsou nijak přehnaně agresivní, ale ve svých požadavcích na nějakou tu minci se ukážou jako dost neodbytní. Nakonec se vám je podaří vyhnat z tábora. „Zpíváme za mír!“ zvolá jeden z nich při odchodu. Na chvíli se trochu zastydíš, ale na druhou stranu je zase v táboře klid.

6 > -1 pověst, zelená frakce, jídlo

8 > -1 pověst, zelená frakce

— Malorie Laukat

42

□ Na břehu jezera v písku nalezneš zpola zahrabanou starou dřevěnou truhlu. Na víku je vyryté jméno Norbert.

Schopnost 7

OTEVŘÍT TRUHLU A VZÍT, CO JE UVNITŘ

Zámek truhly docela dlouho odolává, ale nakonec se ti ho podaří vypáčit. Uvnitř nalezneš stříbrný amulet, který si připneš kolem krku.

7 > -2 pověst, zelená frakce, získej kartu *Stříbrný náhrdelník*

9 > 1 mince

Schopnost 6

NAJÍT NORBERTA A VRÁTIT MU TRUHLU

Klopýtáš kolem řeky, až narazíš na malou kamennou svatyni. Uvnitř sedí břidlicově šedý glog. „A hele! Moje truhla. Jmenuji se Norbert,“ zvolá radostně. „Uvnitř je amulet, s jehož pomocí, doufám, zastavím ty zpropadené kňoury. Chtějí obnovit starodávnou arziánskou železnici, ale my glogové si minulost pamatujeme velice dobře. Arziané nás zotročili, a proto nechceme, aby něco, co je spojováno s našimi trýzniteli, bylo opět postaveno.“ Norbert ti poděkuje a dá ti trochu jídla.

6 > modrá frakce, jídlo

8 > 2 jídla

— Ryan Laukat

43 □ Starý mlýn vrže a skřípe, jak jeho lopatky pravidelně čeří hladinu řeky. Před mlýnem stojí skupina kňourů a dohádují se s holohlavým mužem s modrým šátkem na hlavě. „Díky projektu znovuoobnovení železnice nikdo v kraji nepřijde zkrátka. Obchod jen pokvete. Je tedy přirozené, že každý přispěje na tento bohubilý projekt,“ naléhají kňouři na muže. Ten se brání: „To znamená, že vám mám teď jen tak dát desítky pytlů mouky? A zadarmo? To si nemůžu dovolit!“

Schopnost 7

PŘESVĚDČIT MUŽE, AŽ MOUKU VĚNUJE

Přesvědčuješ muže a vysvětluješ mu, že nepřijde zkrátka. Ten sice stále brblá, ale nakonec souhlasí. I tak ale trvá na tom, že mouky dá méně. „To je vše, co si teď mohu dovolit.“

Kňouři ti děkují a trochu mouky ti věnují jako podíl z obchodu. „Teď se určitě stavba rozběhne rychleji,“ pronese vesele jeden z nich.

7 ▸ žlutá frakce, 2 jídla

9 ▸ +1 pověst

Schopnost 5

PŘESVĚDČIT KŇOURY, AŽ ZA MOUKU ZAPLATÍ

„Taky se může stát, že vaši dělníci neuvidí ani rohlík, když budete takhle naléhat,“ pravíš směrem ke kňourům. Ti nakonec, i když neradi, souhlasí. Mouku od muže koupí, ale vymohou si alespoň sníženou cenu. „Bohužel, tohle stavbu zdrží o měsíce,“ pronese na odchodu jeden z kňourů obviňujícím hlasem. Muž ti poděkuje a nabídne podíl z obchodu. „Mohu si dovolit odměnit ty, kteří se ke mně chovají spravedlivě.“

5 ▸ červená frakce, 1 mince

7 ▸ +2 pověst, jídlo

— Brenna Asplund

44 □ Vyšplháš do kopce k horkým pramenům a pozdravíš se s neobvykle velkou ropuchou, která stojí u vchodu do lázní. „Zdejší prameny jsou vyhledávané a velmi oblíbené – zejména mezi kňouřími horníky a dělníky ze stavby, kteří si sem přicházejí léčit rány z nekonečných potyček s glogy. Jenže udržovat tohle místo čisté a uklizené, to vyžaduje nemalý finanční obnos. Ostatně uklidit každý den tolik krve a špíny...” povzdechne si.

Schopnost 7

NABÍDNOUT POMOC PŘI ÚKLIDU

Navrhneš ropuše, že jí pomůžeš s úklidem, když tě vpustí do lázní zadarmo. Ta bez zaváhání souhlasí. Jaká radost, odpočívat po náročném dni v čisté vodě a užívat si léčebných horkých pramenů.

7 > +1 pověst, červená frakce, 1 mince

9 > +1 pověst, drahokam, nastav si body zdraví, jako bys právě opustil město

Boj 5

PŘINUTIT ROPUCHU, AŽ TĚ PUSTÍ DOVNITŘ

Neurvale strkáš do ropuchy, ať tě pustí dovnitř zadarmo. Ta ale stojí pevně, jako by byla vytesaná z kamene, a tvoje pokusy ji odstrčit vyloudí na její tváři jen útrpný úšklebek. Nakonec ti shovívavě poskytne alespoň malou slevu na vstupném.

5 > -1 pověst, zelená frakce, jídlo

7 > jídlo, nastav si body zdraví, jako bys právě opustil město

Schopnost 6

PŘEMLUVIT ROPUCHU, ABY TĚ VPUSTILA ZA POLOVIC

„No, ale mí přátelé kňouři říkají, že ty tvoje smradlavé prameny nemají ani z poloviny tak čistou vodu jako vodopády u kovářny. Navíc je vedro, takže asi vyrazím za studenou lázní tam,“ povídáš. Ropucha vidí, že by mohla ztratit zákazníka, a nabídne vstup za poloviční cenu. „Dobrá, přidej ještě špunty do nosu a jsme dohodnutí,“ odvětiš.

6 > +2 pověst, žlutá frakce, zaplat' 1 minci

8 > 2 jídla, nastav si body zdraví, jako bys právě opustil město

— Malorie Laukat

45 □ Kolem tebe proletí kus papíru hnaný silným větrem. Chytněš ho a vidíš, že je to pozvánka na schůzi KDU (Kňouří dělnické unie), která se bude konat v „háji vzrostlých stromů na druhé straně hor“.

Schopnost 7

JÍT NA SHROMÁŽDĚNÍ

Není těžké najít velký a hlučící dav kňourů. Shromáždění ale spíš vypadá jako souboj o to, kdo umí hlasitěji řvát, a je tedy dost těžké rozeznat, kdo má momentálně hlavní slovo. Z rozhořčených proslovů ale pochopíš, že si kňourové stěžují na špatné pracovní podmínky na stavbě železnice. Někdo z davu ti předá podpisový arch a prosí, aby ses podpisem přidal k petici za lepší podmínky pro dělníky, a pak dodá: „Kazdý, kdo přidá svůj podpis, bude oslavován jako hrdina všech pracujících.“

7 ▶ +2 pověst, červená frakce

9 ▶ +2 pověst, jídlo

Schopnost 5

ODEVZDAT LETÁK VEDENÍ ŽELEZNICE

Najdeš nejbližší úřad správy železnice a předáš jim nalezený leták. „Díky za upozornění. Udělal jsi správnou věc,“ prohlásí kňouří úředník v dobře padnoucím obleku a předá ti pár mincí. „Kdyby ses zase dozvěděl o něčem takovém, ihned nám dej vědět.“

5 ▶ -2 pověst, 3 mince

7 ▶ 1 mince

— Brenna Asplund

46 □ Z ničeho nic se ocitneš vedle hluboké průrvy v zemi. Dolů vede úzká pěšina, která končí v kryptě, jejíž stěny jsou pokryté starobylými arziánskými znaky. Bohužel, vše, co mělo někdy nějakou cenu, z krypty dávno zmizelo. Všimneš si, že některé znaky na stěnách obsahují informace o starodávné železnici, která vedla touto oblastí. Vypadá to, že stará krypta sloužila jako odpočinkové místo bývalých železničních dělníků.

Schopnost 8

ROZLUŠTIT KRESBY NA STĚNÁCH.

Strávíš zbytek dne snahou vyluštit podivné znaky na stěnách, které by ti mohly osvětlit historii dávné arziánské železnice. Rozhodneš se, že to, co se dozvíš, předáš kňourům, kteří tyto poznatky určitě využijí při rekonstrukci železnice. S tím, co si od glogů během těch let vytrpěli, je jistě každá pomoc na místě.

8 ▶ +1 pověst, modrá frakce, 1 mince

10 ▶ +1 pověst, 1 mince

Boj 7

ZNIČIT KRYPTU

Nikdy jsi neměl kňoury rád a vlaků se děsíš. K čertu s železnicí, pomyslíš si, když se svými přáteli ničíš arziánskou kryptu.

7 ▸ -1 pověst, zelená frakce, 2 mince

9 ▸ drahokam

— Malorie Laukat

47

□ Běží k tobě ještěrák a zoufale volá: „Prosím, pomoc! Všechno zničí!“ Následuješ ho na rozlehlé otevřené prostranství, kde se tu a tam krčí zbytky travních ostrůvků a mezi nimi o nic bohatší prosté keře a osamělé stromy. Vstoupíš na prostranství a tělem ti náhle projede chlad. Zachvěješ se. „Cítíš to?“ zeptá se ještěrák a pak naléhavě pokračuje: „A vidíš to?“ a ukazuje směrem do středu planiny. Podíváš se tím směrem a spatříš podivná bledá zářící světla, vznášející se ve vzduchu. „Duchové starých Arziánů,“ praví ještěrák. „Vyhnali je sem kňouři, kteří pracují na opravě staré arziánské železnice. Že se tu motají, se dá celkem přežít, ale rostou zde vzácné rostliny, kterým chlad z těchto mlhaviců nedělá dobře a mohl by je zahubit.“

Schopnost 9

POKUSIT SE ODLÁKAT DUCHY NĚKAM JINAM

Pokusíš se vzpomenout si na prastará rituální zaříkavadla a mantry. Něco se ti povede dát dohromady, ale valný účinek na nemrtvé to nemá. Nepodaří se ti jich zbavit zcela, aspoň se ale přemístí o kus dál. I to stačí k tomu, že vzácné rostliny budou zachráněny a ještěrákův vděk nebude znát mezí.

9 ▸ +2 pověst, modrá frakce, 1 mince

11 ▸ +1 pověst, 1 mince

Schopnost 6

POKUSIT SE PŘESADIT ROSTLINY

Vezmeš pár štěpů z rostlin a dáš je ještěrákovi, aby je zasadil na nějakém teplejším místě. „Nějaký rok to potrvá, než budu zase moci ochutnat její plody,“ povídá ještěrák. „Alespoň je jistota, že nás tyhle rostliny přežijí.“

6 ▸ červená frakce, 2 jídla

8 ▸ 1 mince

— Brenna Asplund

48 □ Kňouří obyvatelé zoufale prchají skrze úzké a temné uličky. Nad hlavami jim zvony dokola vyzvání na poplach. „Glogové! Napadli nás!“ volá vyděšená kňouří matka s malým dítětem v náručí. Vyběhneš na balkón a spatříš glogy, jak sbíhají po úzkém schodišti, které vede k městské bráně.

Boj 5

SVRHNOUT NA GLOGY KAMENY A PŘEKAZIT JIM ÚTOK

Kamenná lavina bezpečně zastaví útok glogů, a ti musejí prchnout. Zvěst o tvém hrdinském činu se brzy rozšíří po městě a ty si užíváš privilegia hrdiny, kterému chce každý potřást pravicí a pozvat ho na dobré jídlo.

5 ▸ **+1 pověst, zelená frakce, jídlo**

7 ▸ **2 jídla**

Schopnost 7

POKUSIT SE ZASTAVIT BOJ A PROMLUVIT S OBĚMA STRANAMI

Stojíš pevně rozkročený mezi bojovníky kňourů a glogů. Zdá se, že tvá rozhodnost a odvaha zastavila blížící se krveprolití. Zeptáš se glogů, proč vlastně zaútočili. „My válku nechtěli. Ale kňouři vtrhli do našeho podzemí a začali bez svolení opravovat starodávné prokleté stroje,“ praví jeden z glogů, urostlý voják s špičatými ostny na zádech. „Ta zem vám ale nepatří,“ zamručí našťavaně jeden z kňouřích válečníků. Podaří se ti přesvědčit glogy, ať odejdou, ale je ti jasné, že zde je konflikt nevyhnutelný.

7 ▸ **+2 pověst, žlutá frakce**

9 ▸ **+2 pověst**

— Ryan Laukat



Autor hry: Ryan Laukat

Illustrace: Ryan Laukat

Testeři: *Malorie Laukat, Brandon Laukat, Andrew Frick, Brenna Asplund, Chris Henne, Bryan Kulczycki, Jason Sonk, Patrick Valent, Joshua Adams, Kyle Gonzales, Connor Johnson, Ben Anderson, Chris Bybee, Jeremiah, Tyler Brown, Matt, Alex, Brett Shreiner, Ryan Fish, James Munger, Mark Thompson, Martha Thompson, Marie Wilson, Louis Swiger, Kevin Cunningham, Nathan Robbins, Steve Wilson, Tony Faber, Jeremiah Lanska, Ryan Gustin, Ronnie Norton, Kyle Hammond, Jeremy Kamies, Jeffrey Michel, Jadon Lanska, Russell Asplund, David Asplund, Shaun Tritchler, Jeremy Tritchler.*

Česká verze

Překlad pravidel: Vladimír Smolík

Překlad setkání: Tomáš Kořínek & Jan Březina

Grafická úprava: Black Light Studio & Vladimír Smolík

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

**Redakce: Kamil Smola, Martin Hrabálek, Michal Požárek
a Filip X Kroa**

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

Copyright © 2018 Red Raven Games