

# PRÍVAI TEMNOTY

2

PLAMENY PEKELNÉ

PRAVIDLA A SCÉNÁŘE



# OBSAH

KOMPONENTY . . . . .	3	SCÉNÁŘE . . . . .	37
NOVÝ PŘÍVAL TEMNOTY . . . . .	6	VÝUKOVÁ MAPA . . . . .	37
PŘEDSTAVENÍ HRY . . . . .	7	CESTA DO PEKLA . . . . .	38
ZÁKLADNÍ PŘEHLED . . . . .	8	DOPROVOD . . . . .	39
HOSTKY . . . . .	8	DÉMONICKÝ ARTEFAKT . . . . .	40
PANELY HRDINŮ . . . . .	8	PROKLETÝ MEČ . . . . .	41
KARTY HRDINŮ . . . . .	9	PEKELNÉ BLUDIŠTĚ . . . . .	42
KARTY DOVEDNOSTÍ . . . . .	9	HRŮZOSTRAŠNÉ MONSTRUM . . . . .	43
PYTLÍK NA POKLADY . . . . .	9	VYSSVOBOZENÍ MICHAELA . . . . .	44
KARTY VYBAVENÍ . . . . .	10	SBĚRATELE DUŠÍ . . . . .	46
KARTY NEPŘÁTEL . . . . .	10	KLÍČE Z JINÉHO SVĚTA . . . . .	48
MAPOVÉ DÍLKY . . . . .	12	FLAMENY PEKELNÉ . . . . .	50
KARTY DVEŘÍ . . . . .	12	PŘEHLED PRAVIDEL . . . . .	52
PŘÍPRAVA HRY . . . . .	13		
PRŮBĚH HRY . . . . .	16		
1. FÁZE HRDINŮ . . . . .	16		
2. FÁZE NEPŘÁTEL . . . . .	23		
3. FÁZE VYLEPŠENÍ . . . . .	25		
4. FÁZE TEMNOTY . . . . .	26		
DODATEČNÁ PRAVIDLA . . . . .	26		
SVĚTLO A STÍN . . . . .	26		
ÚROVEŇ NEBEZPEČÍ . . . . .	26		
ELITNÍ NEPŘÁTELE . . . . .	27		
ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI . . . . .	28		
ŽETONY STAVU . . . . .	28		
ZVLÁŠTNÍ ŽETONY A POLE . . . . .	29		
PRAVIDLA PRO HRU JEDNOHO HRÁČE . . . . .	29		
PEKELNÁ VÝZVA . . . . .	29		
SPORNÉ SITUACE . . . . .	29		
POVOLÁNÍ HRDINŮ . . . . .	30		
ČARODĚJ . . . . .	30		
PALADIN . . . . .	32		
BERSERK . . . . .	32		
ZLODĚJ . . . . .	33		
ŠAMAN . . . . .	34		
STŘELEC . . . . .	35		
KONEC HRY . . . . .	35		
REJSTŘÍK . . . . .	36		

## Autoři

**Autoři hry:** Alex Olteanu a Marco Portugal • **Autoři původní verze hry:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien a Nicolas Raoult • **Vývoj:** Fábio Cury • **Pravidla:** Michael John Hurley • **Výroba:** Guilherme Goulart, Raquel Fukuda, Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, a Gregory Varghese • **Vedoucí ilustrací:** Mathieu Harlaut • **Ilustrace:** Edouard Guiton, Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni a Prosper Tipaldi • **Grafické úpravy:** Louise Combal, Marc Brouillon, Fabio de Castro • **Fotografie figurek:** Jean-Baptiste Guiton • **Výroba figurek:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero a Raúl Fernandez • **Vedoucí výroby figurek:** Vincent Fontaine • **Technika výroby figurek:** Edgar Ramos • **Autor scénářů:** Eric Kelley • **Vydavatel:** David Preti • **Redakce:** Jason Koepp a Robert Fulkerson • **Testování hry:** Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in memoriam), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Biscosini, Daniel Bischoff, Mark Rupp a João José Gois

## České vydání

**Překlad:** Ondřej Šedý  
**Grafická úprava:** Jakub Matlovič  
**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová  
**Redakce:** Ondřej Kurka, Vladimír Smolík  
a Jan Březina

# KOMPONENTY

6 PANELŮ HRDINŮ



18 KOSTEK

3 žluté kostky útoku



5 modrých kostek obrany



6 BAREVNÝCH PODSTAVCŮ



18 UKAZATELŮ ÚROVNĚ



1 kostka stínu



3 oranžové kostky útoku



6 kostek nepřítele



6 FIGUREK HRDINŮ A 6 KARET HRDINŮ



Ghetta

Ser Ronen

Nahias



1 deska magického amuletu



1 deska elementů



Erik

Feydra

Mathrin

2 přehledové karty elementálů



1 žeton stylu boje



1 žeton ledového elementála



1 žeton ohnivého elementála



4 ukazatele elementů



1 přehledová karta šamana



1 deska berserka



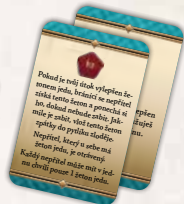
14 karet šipů



1 pytlík zloděje



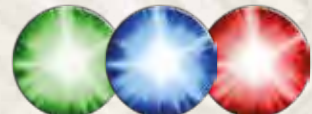
24 žetonů zloděje



2 přehledové karty zloděje



1 deska paladina



3 žetony vysvěcení



8 oboustranných mapových dílků



1 deska temnoty



1 ukazatel temnoty



1 oboustranná deska elitních nepřátel

### 62 FIGUREK NEPŘÁTEL



**Padlí andělé**

6 přísluhovačů

1 velitel

**Nemrtví**

6 přísluhovačů

1 velitel

**Satyři**

6 přísluhovačů

1 velitel

**Démoni**

6 přísluhovačů

1 velitel



**Ohnivci**

6 přísluhovačů

1 velitel

**Kostlivci**

6 přísluhovačů

1 velitel

**Pekelní dáblici**

6 přísluhovačů

1 velitel

**Chrliči**

6 přísluhovačů

1 velitel



**Ghúl**

**Lyidan,  
Pán inkubů**

**Andras**

**Ytheria,  
Nemrtvá královna**

**Archanděl  
Michael**

**Žnec**



## 78 KARET DOVEDNOSTÍ

13 karet paladina

13 karet zloděje

13 karet čaroděje



13 karet berserka

13 karet střelce

13 karet šamana



6 karet výhod sady temné zhouby

30 karet dveří

## 220 KARET VYBAVENÍ

160 karet vybavení hrdinů (počáteční, obvyčejné, vzácné, jedinečné)

60 karet vybavení skupin



## 24 KARET SKUPIN

## 12 KARET POTULNÝCH NESTVŮR



2 dílky mostu



6 desek úrovní



58 žetonů zdraví (4 druhy)



45 žetonů many (2 druhy)



5 žetonů úkolů



54 žetonů pokladů (obvyčejný, vzácný a jedinečný)



4 žetonů fontán



28 žetonů kořisti



25 žetonů ohně/mrazu



12 žetonů času/poblouznění



15 žetonů příchodu skupiny



6 žetonů aktivace



3 žetonů obvyčejných portálů



1 žeton portálu potulných nestvůr



4 žetonů nášlapných pastí



15 žetonů obvyčejných truhel



4 žetonů velkých truhel



3 žetonů vzkříšení



15 žetonů dveří



6 žetonů padacích pastí



4 žetonů kovadlin



6 žetonů sloupů



1 pytlík na poklady



## ◆ NOVÝ PŘÍVAL TEMNOTY ◆

Po invazi známé jako *Příval temnoty* se ze Světloňošť, družiny dobrodruhů, stalo něco mnohem většího. Díky nashromážděným pokladům, které získali po porážce temnoty, založili Společenství Světloňošť, sdružení hrdinů, dobrodruhů, umělců, badatelů, válečníků a diplomatů. Za cíl si dali vytvořit svět, ve kterém je tasení zbraní až tou poslední možností.

Od založení Společenství uplynulo deset let a jejich snahy vedly k řadě úspěchů, za které vděčí mimo jiné i náklonnosti mnoha církví a crondarské císařovny. Zoufalé církve podpořily Společenství především proto, aby opětovně získaly důvěru svých „oveček“, které nedokázaly ochránit před *Přívalem temnoty*. Naopak císařství Crondar již delší dobu usilovalo o nastolení spravedlnosti a rovnosti, a i když nejde o nijak velký národ, jeho hlavní město leží na nejfrekventovanější pozemní i vodní komunikaci světa.

Nelze se divit, že se tomuto městu přezdívá *Křížovatka světa*, a tak pro založení hlavního sídla Společenství Světloňošť neexistovalo lepší místo.

V hlavním městě císařství sídlí rada, kterou tvoří zástupci všech států. Jejím cílem je udržovat mír a důvěru mezi národy, poskytovat pomoc libovolného druhu a ochraňovat civilizované národy před nájezdníky, nestvůrami a dalšími útočníky za hranicemi, kterým jde jen o to, ubližovat ostatním a vyvolávat chaos.

Určitou dobu se jim to dařilo. Ve světě zavládl mír a celé dva zářné roky proti sobě národy nebojovaly o žádná území ani zdroje, v žádném problémovém království nepovstal ani jeden vojevůdce, a dokonce i nestvůry se zdály být zkrocené.

Pak však přišly noční můry.

Čarodějům, černokněžníkům, čarodějkám, kouzelníkům a prostě všem, kteří měli magické nadání, se začaly zdát noční můry, ve kterých se svět propadl do jámy pekelné. Moře se začala vařit, vzduch byl plný popela a všechny bytosti od lidí po elfy, od trpaslíků po gnómy, od kentaurů po obry shořely.

Nešlo o žádné noční můry šlenců ani zásahy nadpřirozských živlů, ale o předtuchy... o varování.



Svět, ve kterém vzniklo Společenství Světloňošť, se nazývá *Domovská říše* a jde o jeden z mnoha světů, které proplouvají *mnohovesmírem*. Tyto světy se mohou protnout ve chvíli, kdy jejich odlišné frekvence v jednu chvíli zaujmají stejný prostor. V podstatě se takto mezi světy otevírají portály, což často mívá katastrofické následky. Podobné konjunkce jsou vzácné, protnutí světů bývá krátké a portály se otevírají maximálně na několik dní.

Tedy až doposud.

Nyní se totiž skrze nové trhliny valí démoni a andělé a bojují se vším, co jim zkříží cestu.

**Svět čelí dalšímu Přívalem temnoty.**





## ◆ PŘEDSTAVENÍ HRY ◆

Hra *Přívál temnoty 2: Plameny pekelné* je kooperativní dobrodružnou fantasy hrou pro jednoho až šest hráčů, kteří hrají za Světloňose, vybrané hrdiny, již byli vycvičeni k boji s šířící se temnotou. Každý hráč si vybere jednoho z hrdinů. Každý z hrdinů má své vlastní jedinečné herní komponenty a nabízí odlišný styl hraní.

Hra *Přívál temnoty 2: Plameny pekelné* je pokračováním hry *Přívál temnoty (Massive Darkness)*. Tentokrát musí hráči v rolích neohrožených Světloňosů proniknout do samotného Pekla, aby našli zdroj temnoty, která je nebezpečnější než kdy dřív. Vyberte si scénář, prozkoumejte mapu, bojte s nepřáteli, vylepšujte si hrdiny a jednou provždy zabraňte příválu temnoty.

Hrdinové mohou v jednotlivých partiích vyhrát, když se jim podaří splnit úkoly uvedené ve zvoleném scénáři. Jakmile jsou všechny úkoly splněny, hra ihned končí a všichni hrdinové se stávají vítězi. Pokud dojde ke splnění podmínky prohry nebo už byly spotřebovány všechny dostupné žetony vzkříšení a je třeba další k oživení libovolného hrdiny, hrdinové prohráli.

Hra *Přívál temnoty 2: Plameny pekelné* se hraje na kola. Každé kolo je tvořeno následujícími čtyřmi fázemi:

### ◆ 1. FÁZE HRDINŮ

Ve svém tahu může každý hrdina provádět akce, které zahrnují průzkum mapy, boj s nepřáteli a směnu vybavení. Tato fáze je podrobněji popsána na straně 16.

### ◆ 2. FÁZE NEPŘÁTEL

V této fázi hrají nepřátelé, kteří se pokoušejí hrdiny porazit! Tato fáze je podrobněji popsána na straně 23.

### ◆ 3. FÁZE VYLEPŠENÍ

Každý hrdina v ní může utrácet body zkušenosti, aby postoupil na další úroveň. Díky tomu se mu zlepší vlastnosti, získá nové dovednosti a zvýší se pravděpodobnost nalezení cennějšího vybavení. Tato fáze je podrobněji popsána na straně 25.

### ◆ 4. FÁZE TEMNOTY

Temnota postupně houstne a roste i pravděpodobnost příchodu nových nepřátel. Tato fáze je podrobněji popsána na straně 26.

Jakmile proběhnou všechny čtyři fáze, skončí aktuální kolo a začne nové. Hra takto pokračuje, dokud hrdinové nesplní všechny své úkoly, nebo dokud nepropadnou temnotě!



### PROČ TOLIK TEMNOTY?

Temnota není pouze protivníkem neznámého původu, ale i spojencem v terénu, jenž je znázorněn na mapových dílcích. Temnota hraje ve hře významnou roli – dříve nebo později se i Světloňosi budou muset začít skrývat ve stínech a se svými strašlivými nepřáteli si zahrát smrtící hru na schovávanou.



# ZÁKLADNÍ PŘEHLED

## KOSTKY

Ve hře je 5 druhů kostek, každý druh má jinou barvu.

- : Žluté a oranžové kostky představují kostky útoku a hází jimi hrdinové i nepřátelé. Zatímco oranžová kostka útoku poskytuje útočnickovi možnost udělit více zranění, žlutá kostka útoku poskytuje útočnickovi více žetonů many.
- : Modré kostky představují kostky obrany a hází jimi hrdinové i nepřátelé, když se brání útočnickovi.
- : Když hrdina útočí z pole ve stínu, kromě svých obvyklých kostek pro útok navíc hází i fialovou kostkou stínu. Kostkou stínu, která poskytuje dodatečné efekty, mohou házet pouze hrdinové.
- : Kostkami nepřítele mohou házet pouze nepřátelé, přičemž jimi házejí během útoku i obrany.

## VÝSLEDKY HODU

- : Každý představuje 1 poškození udělené při útoku. Pokud není vykryto, obránci je uděleno 1 zranění.
- : Za každý získá útočící hrdina 1 žeton many.
- : Každý vykryje 1 útočnickovo poškození.
- : Hrdina může aktivovat svou stínovou schopnost.
- : Každý udělí 1 zranění útočícímu nebo bránícímu se hrdinovi. nelze vykryt.
- : Aktivuje se nepřítelova zvláštní schopnost, která je uvedena na jeho kartě.

## PANELY HRDINŮ

Každý hrdina má svůj vlastní panel, na němž má uloženu kartu hrdiny a karty vybavení, a na kterém se zaznamenávají jeho body zkušenosti a úroveň.

**Stupnice bodů zkušenosti:** Zabíjením nepřátel a plněním úkolů scénáře získávají hrdinové body zkušenosti. Za získané body zkušenosti pak zvyšují svou úroveň. Na této stupnici se zaznamenává aktuální počet bodů zkušenosti hrdiny.

**Pole pro hrdinu:** Na tomto poli se nachází karta vybraného hrdiny.



**Pole pro vybavení:** Na tato pole se umísťují karty vybavení, na které hrdinové narazí v průběhu svých výprav. Vybavení je považováno za používané hrdinou pouze ve chvíli, když se karta vybavení nachází na jednom z těchto polí.

Lze využít celkem 6 polí: hlavu, tělo, nohy, cetku a 2 pole pro ruce.

Pole se symbolem je vyhrazeno pro kartu vybavení, která vyžaduje obě ruce.

**Stupnice úrovní:** Na začátku každého scénáře začínají všichni hrdinové na 1. úrovni. Jakmile hrdina získá dostatek bodů zkušenosti pro postup na další úroveň, posune ukazatelem na stupnici.



## ◆ KARTY HRDINŮ

**Ilustrace:** Každý hrdina má figurku, která se shoduje s ilustrací na jeho kartě.

**Jméno**

**Povolání:** Každý hrdina vykonává určité povolání, které ovlivňuje průběh hry a které mu poskytuje konkrétní komponenty. Všechna povolání jsou podrobněji popsána na straně 30 a dál.



**Hrdinská schopnost:** Každý hrdina má jedinečnou hrdinskou schopnost, která je popsána v této části karty.

**Stínová schopnost:** Každý hrdina má jedinečnou stínovou schopnost, která může být aktivována pouze ve chvíli, kdy na kostce stínu padne ☠.

**Počáteční vlastnosti:** Maximální počet hrdinova zdraví a many. Ani jedna vlastnost nemůže překročit hrdinovo maximum, ale to se může zvýšit postupem hrdiny na další úroveň.

## ◆ KARTY DOVEDNOSTÍ

**Název dovednosti:** Pokud je součástí názvu římská číslice, znamená to, že lze danou dovednost vylepšit postupem hrdiny na další úroveň. Hrdinové nemohou používat kartu dovednosti s vyšší hodnotou, pokud nemají dovednost stejného názvu s nižší hodnotou.

**Příklad:** Smrtelná zuřivost je berserkova dovednost. Na začátku hry má hrdina kartu Smrtelná zuřivost I, kterou může později vylepšit na Smrtelnou zuřivost II.



**Efekt:** V této části karty je popsán efekt každé dovednosti. Karty dovedností lze používat v konkrétních situacích a vyžadují zaplacení určité ceny či splnění podmínky k aktivaci (podrobněji na straně 28).

**Povolání hrdiny:** Každé povolání má svůj vlastní balíček dovedností.

**Požadovaná úroveň hrdiny:** Každá dovednost uvádí minimální úroveň, kterou musí hrdina mít, aby ji mohl získat. Pokud má menší úroveň než tu, která je uvedena u dovednosti, nemůže ji získat.

## ◆ PYTLÍK NA POKLADY

Na svých výpravách hrdinové naleznou rozličné vybavení, např. magické zbraně, brnění, lektvary a další, které se souhrnně označuje jako **poklady**. Pokaždé, když hra nebo pravidla scénáře nařídí hrdinům, aby přidali žetony pokladů na mapové dílky nebo karty nepřátel, hrdinové náhodně vytáhnou uvedený počet žetonů pokladů z pytlíku na poklady a umístí je na uvedená místa. Pokud se v pytlíku na poklady zrovna nenachází žádný žeton pokladu, nikam nejsou umístěny žádné žetony.

Ve hře jsou 3 druhy pokladů, každý druh má odlišný žeton pokladu:

- **Obyčejné poklady** jsou ve hře zastoupeny nejvíce. I když jsou užitečné, většinou jde o nejméně hodnotné vybavení.
- **Vzácné poklady** se hledají hůře než obyčejné poklady a většinou skrývají působivé vybavení.
- **Jedinečné poklady** jsou velmi cenné a hrdinům přinášejí vybavení ohromné moci.





Vždy, když si hrdina dobere žeton pokladu, dobere si kartu z odpovídajícího balíčku vybavení. Následně žeton pokladu vloží zpátky do pytlíku na poklady.

V průběhu hraní je pytlík na poklady obohacován o nové žetony pokladů. Díky tomu mají hrdinové větší šanci na nalezení mnohem cennějších pokladů.



## ◆ KARTY VYBAVENÍ

### Ilustrace vybavení

**Pole pro vybavení:** Pokud chce hrdina používat vybavení, musí se jím vybavit. Symbol pole pro vybavení určuje, na které pole na panelu hrdiny musí být vybavení umístěno, aby je hrdina mohl používat. Symbol  určuje, že jde o obouruční vybavení, které zabírá pole pro obě ruce na panelu hrdiny. Jednorázové vybavení se symbolem  se neumísťuje na panel hrdiny, tudíž jím hrdina nemusí být vybaven, aby je mohl použít.

**Schopnost:** Pokud má vybavení zvláštní efekt, je popsán v této části karty.

**Kostky útoku nebo obrany:** Vybavení často přidává hrdinům dodatečné kostky, které jsou zobrazeny v této části karty. Zbraně většinou přidávají kostky útoku, zatímco brnění většinou přidává kostky obrany.

Karty vybavení jsou rozděleny do 7 různých balíčků, přičemž na rubové straně každé karty je uvedeno, do kterého balíčku patří. 1 balíček tvoří počáteční vybavení, 3 balíčky tvoří vybavení hrdinů podle úrovně vzácnosti pokladu (obyčejný, vzácný a jedinečný) a 3 balíčky tvoří vybavení skupin (podle úrovně nebezpečí), které lze získat jako odměnu za zabití skupin.


## ◆ KARTY NEPŘÁTEL

V průběhu svých výprav do hlubin pekelných mohou hrdinové narazit na 3 druhy nepřátel: skupiny, potulné nestvůry a elitní nepřátele. Skupiny jsou složeny z 1 velitele a alespoň 1 přísluhovače. Potulné nestvůry jsou silná stvoření, která se po mapě potulují sama. Elitní nepřátele mají unikátní schopnosti a často souvisí s úkoly scénáře.

### Jméno skupiny

**Odměna:** Počet náhodných žetonů pokladu, které hrdinové doberou z pytlíku na poklady a následně umístí na kartu skupiny ve chvíli, kdy přijde na mapu. Poklady skupiny hrdina získá ve chvíli, kdy zabije velitele skupiny.

**Ilustrace:** Nalevo je vyobrazen velitel skupiny a napravo přísluhovač skupiny. Oba vyobrazení nepřátel se shodují s figurkami, které jsou umístěny na mapu ve chvíli, kdy tato skupina přijde na mapu.


**Zvláštní schopnost:** Většina skupin má zvláštní schopnost, která se aktivuje poté, co na kostkách nepřítele padne  (podrobněji na straně 23).

### Název vybavení



Nepoužité vybavení je součástí hrdinova inventáře, který má neomezenou kapacitu. Všechny karty, které jsou součástí inventáře, umístíte poblíž panelu hrdiny.

**Barva:** Každá karta vybavení má barvu, která určuje míru vzácnosti tohoto vybavení a někdy i jeho použití:

- Zelená karta představuje obyčejné vybavení.
- Modrá karta představuje vzácné vybavení.
- Fialová karta představuje jedinečné vybavení.
- Běžová karta představuje počáteční vybavení, které je považováno za obyčejné.
- Šedá karta představuje jednorázové vybavení , které je považováno za obyčejné (podrobněji na straně 22).
- Vybavení, které je součástí sady, má unikátní barvu a svému nositeli poskytuje zvláštní schopnosti, pokud je v jednu chvíli vybaven více kusy vybavení ze stejné sady (podrobněji na straně 22). Vzácnost tohoto vybavení je uvedena na jeho rubových stranách.

### SKUPINY

**Zdraví:** Počet zdraví, které má každá figurka skupiny (tedy každý přísluhovač i velitel).



**Obrana:** Počet a druh kostek, kterými skupina hází při obraně.

**Úroveň:** Čím vyšší je úroveň nebezpečí, tím vyšší je úroveň skupiny. Hodnoty zobrazené v této části karty uvádí, během které úrovně nebezpečí se používá tato karta skupiny (podrobněji na straně 26).

## POTULNÉ NESTVŮRY

Jméno potulné nestvůry

Zdraví: Počet zdraví potulné nestvůry závisí na počtu hrdinů ve hře.

**Odměna:** Počet náhodných žetonů pokladů, které hrdinové doberou z pytlíku na poklady a následně umístí na kartu potulné nestvůry ve chvíli, kdy přijde na mapu.

**Fixní odměna:** Tato odměna se nedobírá z pytlíku na poklady.

**Aktivace:** Každá potulná nestvůra má svá vlastní pravidla, která se týkají její aktivace.

**Zvláštní schopnost:** Každá potulná nestvůra má zvláštní schopnost, která se aktivuje, pokud na kostkách nepřítele padne ☞.



**Ilustrace:** Každá potulná nestvůra má figurku, která se shoduje s nestvůrou vyobrazenou na kartě.

**Útok a obrana:** Počet a druh kostek, kterými potulná nestvůra hází během útoku a obrany.

**Úroveň:** Čím vyšší je úroveň nebezpečí, tím vyšší je úroveň potulných nestvůr. Hodnoty zobrazené v této části karty uvádí, během které úrovně nebezpečí se tato karta potulné nestvůry používá (podrobněji na straně 26).

Poklady potulné nestvůry získá hrdina, který ji zabije. Kromě obvyklé odměny získá i fixní odměnu uvedenou pod obvyklou odměnou – fixní odměnu poskytují všechny potulné nestvůry. Fixní odměnu si hrdinové nedobírají z pytlíku na poklady, tudíž se ani neumísťují na kartu potulné nestvůry; je ale součástí odměny za její zabití.

## ELITNÍ NEPŘÁTELÉ

Elitních nepřátel se týkají specifická pravidla, která jsou podrobněji popsána na straně 27. Karta každého elitního nepřítele obsahuje následující:

**Zvláštní schopnosti:** Každý elitní nepřítel má několik zvláštních schopností, které se aktivují, pokud na kostkách nepřítele padne ☞.

**Akce:** Počet akcí, které elitní nepřítel provede v průběhu fáze nepřátel.

**Útok a obrana:** Počet a druh kostek, kterými elitní nepřítel hází při útoku a obraně.

**Aktivace:** Počet kostek nepřítele, kterými elitní nepřítel hází při každé své akci.

**Ilustrace:** Každý elitní nepřítel má figurku, která se shoduje s ilustrací nepřítele vyobrazeného na kartě.

**Jméno elitního nepřítele**



**Zdraví:** Počet zdraví elitního nepřítele závisí na počtu hrdinů ve hře.

**Soubojové schopnosti:** Schopnosti, které elitní nepřítel může aktivovat při útoku a obraně.

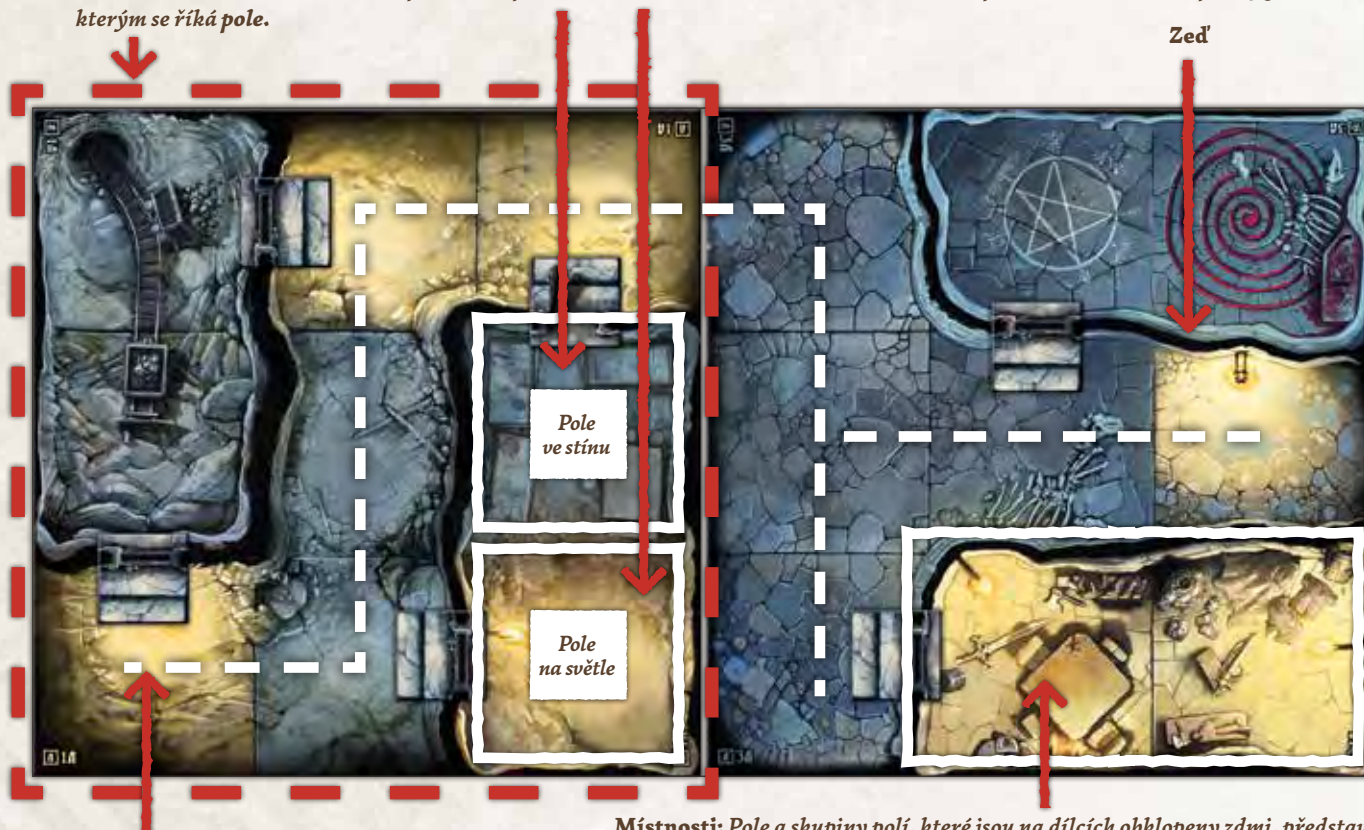
**Stupnice elitního nepřítele:** Jakmile započne boj s elitním nepřítel, tato stupnice nahradí stupnici temnoty. Pokaždé, když nastane fáze temnoty, žeton temnoty se posune na této stupnici, v důsledku čehož většinou elitní nepřítel posílí.

**Pasivní schopnosti:** Každý elitní nepřítel má zvláštní schopnosti, které jsou vždy aktivní. Často souvisí se stupnicí elitního nepřítele.

## ◆ MAPOVÉ DÍLKY

**Dílky:** Každý mapový dílek (nebo jednoduše „dílek“) představuje velkou desku rozdělenou na 9 čtverců, kterým se říká pole.

**Pole:** Na každém dílku je 9 čtverců – každý z nich představuje jedno pole. Každé pole je vyobrazeno tak, aby šlo poznat, zda jde o pole ve stínu, nebo pole na světle. Pole, která jsou tmavší, jsou pole ve stínu. Když hrdina stojí na poli ve stínu, může používat dodatečné schopnosti s tím spojené. Všechna pole, která nejsou ve stínu, se považují za pole na světle. V jednu chvíli se může na libovolném poli nacházet libovolný počet figurek.



**Chodby:** Všechna pole na dílku, která nejsou součástí místnosti, jsou považována za chodby. Chodeb se netýkají žádná zvláštní pravidla.

**Místnosti:** Pole a skupiny polí, které jsou na dílcích obklopeny zdmi, představují pole místnosti. Většina místnosti je tvořena dvěma nebo třemi poli, ale místnosti mohou být i větší. Hrdinové a nepřátelé mohou vstoupit do místnosti skrze dveře, které jsou na mapě znázorněny žetony dveří. Žetony dveří se na dílky umísťují při přípravě hry, která je uvedena u každého scénáře.

Pole jsou sousedící, pokud sdílí alespoň jeden okraj (rohy se nepočítají) a nerozděluje je zeď ani zavřené dveře.

## ◆ KARTY DVEŘÍ

Pokaždé, když hrdina poprvé otevře dveře do konkrétní místnosti, ihned – tedy ještě předtím, než jsou vyhodnoceny žetony pokladů a příchod skupiny do místnosti – vyhodnotí text uvedený v této části karty dveří.

Název místnosti

SVĚTLÁ KOMNATA

Pokud je to možné, posuň ukazatel temnoty o 1 pole směrem doleva, a to bez vyhodnocení výsledného pole (jakmile se ukazatel temnoty během fáze temnoty posune směrem doprava, nové pole, které bylo již dříve vyhodnoceno, opět vyhodnoť!).

DVEŘE

# ◆ PŘÍPRAVA HRY ◆



**1.** Každý hráč si vybere hrdinu a vezme si jeho kartu a figurku. Kartu hrdiny umístí do příslušného pole na panelu hrdiny (A) a figurku hrdiny umístí do barevného podstavce dle své volby (B). Dále si vezme desku úrovní a umístí ji na stupnici úrovní na panelu hrdiny (C). Poté si vezme 3 ukazatele v barvě, která se shoduje s barvou podstavce hrdiny, 2 z nich umístí na pole s hodnotou 0 na stupnici bodů zkušenosti a 1 z nich umístí na pole s hodnotou 1 na stupnici úrovní (D). Každý hráč si dobere ze zásoby 1 žeton vzácného pokladu a 3 žetony jedinečného pokladu a umístí je poblíž desky úrovní. Zároveň poblíž panelu hrdiny umístí žeton aktivace, a to modrou stranou nahoru (E). Každý hráč si dobere počet žetonů zdraví a many odpovídající počtu uvedenému na kartě hrdiny (F). Nakonec poblíž panelu hrdiny umístí všechny komponenty, které vyžaduje povolání jeho hrdiny (podrobněji na straně 30).

**2.** Každý hráč si vybere 1 kartu dovednosti 1. úrovně povolání svého hrdiny a umístí ji na místo, které určuje jeho povolání. Zbylé karty dovedností prozatím odloží stranou. Ty lze získat později během fáze vylepšení.






**3.** Vložte na stůl lícem nahoru všechny počáteční karty vybavení. Každý z hráčů si vybere 1 počáteční zbraň (Rezavý meč, Dřevorubecká sekera, Krátký luk, Dřevěná hůl, Dýka, Jasanová hůlka, Kmenový oštěp a Kouzelná okarina) a vezme si 1 Koženou zbroj a 1 lektvar (buď Lektvar zdraví, nebo Lektvar many). Každý hráč umístí zvolenou zbraň a brnění na odpovídající pole na svém panelu hrdiny a zvolený lektvar umístí poblíž tohoto panelu. Zbylé počáteční karty vybavení vraťte do krabice.



*Poznámka: Při hře 5 až 6 hrdinů se používá druhá (patříčně označená) strana karty Kožené zbroje.*

**4.** Umístěte na stůl níže uvedený počet žetonů vzkříšení modrou stranou nahoru podle toho, kolik hrdinů je ve hře:

- 1 až 2  hrdinové: 1 žeton vzkříšení
- 3 až 4  hrdinové: 2 žetony vzkříšení
- 5 až 6  hrdinů: 3 žetony vzkříšení

Zbylé žetony vzkříšení vraťte do krabice.





**5.** Rozdělte karty skupin podle jejich rubové strany a vytvořte z nich 3 dobírací balíčky s kartami otočenými lícem dolů. Každý balíček poté zvlášť zamíchejte.



**6.** Rozdělte karty potulných nestvůr podle jejich rubové strany a vytvořte z nich 3 dobírací balíčky s kartami otočenými lícem dolů. Každý balíček poté zvlášť zamíchejte.



**7.** Rozdělte karty vybavení hrdinů podle jejich rubové strany a vytvořte z nich 3 dobírací balíčky s kartami otočenými lícem dolů. Každý balíček poté zvlášť zamíchejte.



**8.** Rozdělte karty vybavení skupin podle jejich rubové strany a vytvořte z nich 3 dobírací balíčky s kartami otočenými lícem dolů. Každý balíček poté zvlášť zamíchejte.



**9.** Zamíchejte všechny karty dveří a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami otočenými lícem dolů.



**10.** Poblíž herní oblasti nachystejte figurky všech nepřátel.

**11.** Vyberte si scénář, který budete hrát (scénáře naleznete na stranách 37 až 51). Připravte dílky podle pokynů scénáře, čímž vytvoříte mapu.

**12.** Podle pokynů scénáře umístěte na dílky žetony dveří a další žetony. Počet žetonů kořisti, které se umísťují na příslušná pole, závisí na počtu hrdinů:

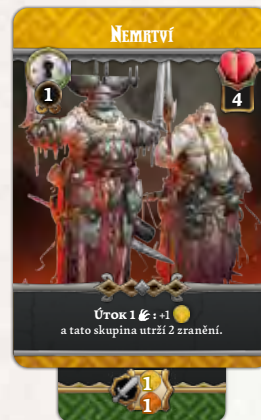
- 1 až 2 hrdinové: 1 žeton
- 3 až 4 hrdinové: 2 žetony
- 5 až 6 hrdinů: 3 žetony

Pokud máte na dílky umístit žetony pastí, truhel a fontán lícem dolů, nedívejte se na jejich lícovou stranu. Dle pokynů scénáře umístěte žetony portálů, jejichž počet často závisí na počtu hrdinů ve hře.

**13.** Do pytlíku na poklady vložte všechny žetony pokladů se symbolem a 5 žetonů pokladů se symbolem a zamíchejte je. Zbylé žetony pokladů ponechte v zásobě.

**14.** Doberte kartu z balíčku skupin 1. a 2. úrovně za každý, který se nachází na mapě scénáře, a umístěte odpovídající figurky. Skupiny jsou vždy tvořeny 1 velitelem a přísluhovači, jejichž počet se rovná počtu hrdinů ve hře.

**15.** Doberte karty z balíčku vybavení skupin 1. a 2. úrovně podle toho, kolik jste v předchozím kroku dobrali karet skupin. Poté pod kartu každé skupiny umístěte dobranou kartu vybavení skupin tak, aby byla viditelná pouze její dolní část.



**16.** Figurky všech hrdinů umístěte na mapu na počáteční pole hrdinů vyznačené ve scénáři.



**17.** Vytvořte zásobu žetonů zdraví, many, ohně a mrazu. Všechny kostky umístěte poblíž herní oblasti všem hráčům na dosah.



**18.** Poblíž mapy umístěte desku temnoty tak, aby lícem nahoru byla stupnice s 9 poli. Poté na její první pole umístěte ukazatel temnoty.



# PRŮBĚH HRY

Hra *Přítal temnoty 2: Plameny pekelné* se hraje na kola, z nichž každé je tvořeno následujícími 4 fázemi:

1. Fáze hrdinů
2. Fáze nepřátel
3. Fáze vylepšení
4. Fáze temnoty

## 1. FÁZE HRDINŮ

V průběhu této fáze hrdinové provádí své akce, v rámci kterých bojují s nepřáteli, pohybují se po mapě, získávají vybavení a plní úkoly scénáře.

Na začátku každé fáze hrdinů se hráči dohodnou na tom, v jakém pořadí budou jednotliví hrdinové aktivováni. Jakmile je hrdina aktivován, provede 3 akce, po kterých ukončí svůj tah tím, že otočí svůj žeton aktivace šedou stranou nahoru. Fáze hrdinů končí po aktivaci všech hrdinů.

Hrdina může ve svém tahu provést 3 libovolné akce, přičemž stejnou akci může provést i vícekrát než jednou. Na výběr má z následujících akcí:

- Pohyb
- Útok
- Oddech
- Směna a úprava vybavení
- Zvláštní akce



### POHYB

Pokud se hrdina rozhodne provést akci pohybu, získá 2 body pohybu (BP). Každý bod pohybu lze použít 3 možnými způsoby:

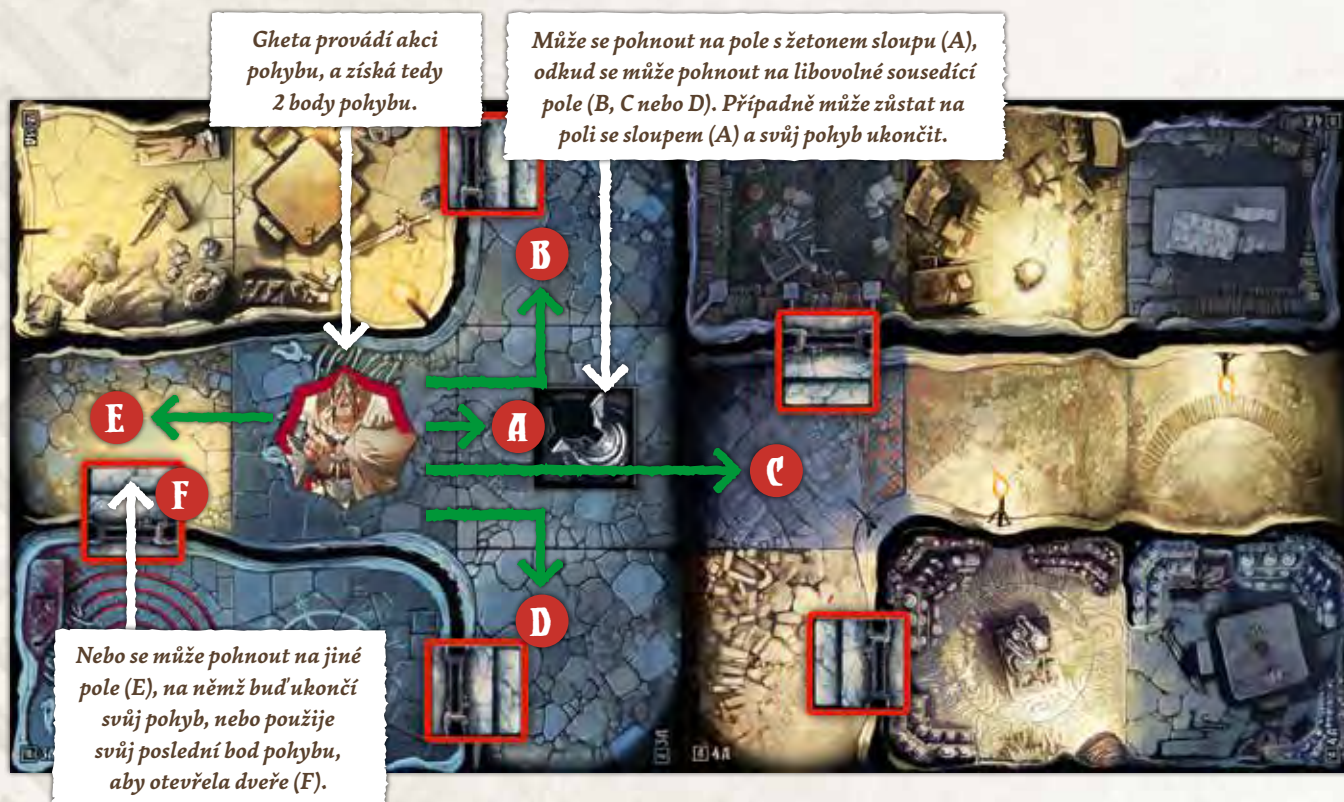
- Pohnout se na sousedící pole
- Otevřít dveře na poli, kde se právě nachází
- Interagovat s předměty na poli, kde se právě nachází

Všechny nepoužité body pohybu jsou na konci akce ztraceny.

### POHYB NA SOUSEDÍCÍ POLE

Hrdina musí utratit 1 bod pohybu, aby svou figurkou mohl pohnout na sousedící pole. Hrdinové se nemohou pohybovat skrze zdi, zavřené dveře ani úhlopříčně. Pokud hrdina opustí pole s nepřítelem, utrží za každou figurku nepřítele na poli 1 zranění (tzv. *reakce nepřítele*). Na některých polích se mohou nacházet žetony pastí, které se aktivují, když na takové pole hrdina vstoupí (podrobněji na straně 29).

Počet figurek na jednom poli není nijak omezen.







## OTEVŘENÍ DVEŘÍ

Místnosti a chodby jsou propojeny dveřmi, které jsou na mapě zastoupeny žetony dveří. Pokud není uvedeno jinak, na začátku každého scénáře jsou všechny dveře zavřené. Hrdinové ani nepřátelé se nemohou pohybovat skrze zavřené dveře, které navíc brání přímé viditelnosti (podrobněji na straně 19).



Zavřené dveře



Otevřené dveře

Pokud se hrdina nachází na poli s žetonem zavřených dveří, může utratit 1 bod pohybu, aby dveře otevřel (to se znázorní otočením žetonu dveří). Hrdinové nemohou zavřít otevřené dveře. Jakmile jsou otevřeny první dveře do místnosti, celá místnost se musí **vyhodnotit**.

**Důležité:** Otevření dveří hrdinovu akci pohybu neukončí.

## VYHODNOCENÍ MÍSTNOSTI

Po otevření prvních dveří do místnosti hrdina provede následující:

1. Dobere a vyhodnotí kartu dveří
2. Vyhodnotí žetony příchodu skupiny
3. Umístí žetony kořisti

**Dobráni a vyhodnocení karty dveří:** Každá karta dveří obsahuje text, který musí být vyhodnocen předtím, než jsou do místnosti umístěni nepřátelé a žetony kořisti. Pokud není uvedeno jinak, hrdinové odloží kartu dveří po jejím vyhodnocení na odkládací balíček dveří.

**Poznámka:** Pokud je dobírací balíček dveří prázdný, zamíchejte odkládací balíček dveří a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

**Vyhodnocení žetonů příchodu skupiny:** Za každý žeton v místnosti hrdina dobere kartu skupiny podle aktuální úrovně nebezpečí (podrobněji na straně 26) a umístí na jeho pole odpovídající figurky. Každá skupina je tvořena 1 velitelem a přísluhovači, jejichž počet se rovná počtu hrdinů ve hře. Poté hrdina dobere z pytlíku na poklady počet žetonů pokladů, který je uveden na kartě skupiny, a umístí je na kartu této skupiny. Skupiny útočí jako jeden nepřítel, který navíc používá své vlastní vybavení. Hrdina dobere 1 kartu z balíčku vybavení skupin, který odpovídá aktuální úrovni nebezpečí, a umístí ji pod kartu skupiny tak, aby byla viditelná pouze její dolní část. Pro potřeby hry se za držitele tohoto vybavení považuje velitel skupiny.

**Poznámka:** Pokud je libovolný dobírací balíček skupin nebo vybavení skupin prázdný, zamíchejte odpovídající odkládací balíček, který odpovídá aktuální úrovni nebezpečí, a vytvořte nový dobírací balíček. Pokud je prázdný i odpovídající odkládací balíček, doberte kartu z balíčku, jako by aktuální úroveň nebezpečí byla o 1 vyšší (pokud je to možné).

Po umístění skupiny odeberte žeton z mapy.

Pokud během umísťování skupiny hrdina dobere kartu skupiny, která se již nachází na mapě, nepřidává její další figurky na mapu. Místo toho nahradí aktuální kartu skupiny novou, o úroveň vyšší, a provede s ní 1 akci (podrobněji na straně 23). Pokud k tomuto nahrazení dojde, neodkládejte ani nenahrazujte žádné karty vybavení skupiny, žetony zdraví, stavů ani pokladů z takto nahrazované skupiny.

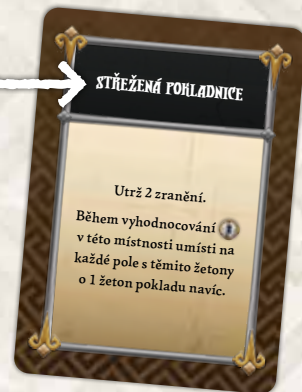
**Poznámka:** Ve výjimečných případech může dojít k dobrání karty nepřítele, která má nižší úroveň než ta, jež se právě nachází na mapě. Kartu s vyšší úrovní v tomto případě nenahrazujte, místo toho odložte právě dobranou kartu s nižší úrovní na odkládací balíček a tento nepřítel provede 1 akci.

**Umístění žetonů kořisti:** Na každé pole s žetonem v místnosti je umístěn 1 žeton pokladu, který hrdina dobere z pytlíku na poklady. Poté se žetony odloží. Tyto poklady hrdinové mohou získat, pokud s nimi budou interagovat (podrobněji na následující straně).

Pokud po vyhodnocení místnosti hrdinovi zůstane libovolné množství bodů pohybu, může je použít.



Gheta si dobere kartu dveří **Střežená pokladnice** a vyhodnotí ji. Utrž 2 zranění a na pole s žetony umístí o 1 žeton pokladu navíc.





Gheta musí vyhodnotit žeton . Úroveň nebezpečí je aktuálně na hodnotě 3, a tak dobere kartu skupiny z balíčku skupin 3. a 4. úrovně. V tomto případě dobrala nemrtvé. Vzhledem k tomu, že se hry účastní tři hrdinové, skupinu tvoří 1 velitel a 3 přísluhovači.

Poté Gheta dobere 1 žeton pokladu z pytlíku na poklady za každý žeton kořisti, který se nachází v místnosti, takže dobere 3 žetony pokladu (1 za každý žeton a 1 za efekt karty dveří). Dobere 2 obyčejné poklady a 1 vzácný poklad a těmito žetony nahradí žetony na příslušném poli. Poté žetony odloží stranou.

Jakmile hrdina takto získá vybavení, může se jím ihned vybavit tím, že je umístí na odpovídající pole na svém panelu hrdiny (podrobněji na straně 22). Vybavení, které se nenachází na panelu hrdiny, se považuje za nepoužívané a je součástí hrdinova inventáře. Takové vybavení umístíte poblíž panelu hrdiny.

Když hrdina získá vybavení, může je ihned předat jinému hrdinovi, který se nachází na stejném poli. Takto předaným vybavením se může obdarovaný hrdina ihned vybavit (avšak pouze právě získaným vybavením, žádným jiným).



Gheta si dobere 1 kartu z balíčku obyčejného vybavení a získá Stříbrný prsten, velmi užitečné vybavení! Tímto prstenem se proto ihned vybaví.



Zároveň Gheta dobere 1 žeton pokladu a umístí ho na kartu skupiny. Dále dobere kartu vybavení z balíčku vybavení skupin 3. a 4. úrovně a umístí ji pod kartu nemrtvých.

Ghetě zbývá 1 bod pohybu, a tak se pohne na sousedící pole, které se nachází v místnosti.

### INTERAKCE S OBJEKTY

Na mnoha polích se nachází objekty, se kterými mohou hrdinové interagovat. Hrdinové mohou například otevírat truhly, pít z fontán či zvedat věci a vybavení. Za každý utracený bod pohybu může hrdina interagovat s 1 objektem, který se nachází na jeho aktuálním poli, pokud se na něm zároveň nenacházejí žádní nepřátelé.

Pokud hrdina interaguje s žetonem pokladu, získá ho a dobere si 1 kartu vybavení z balíčku, který odpovídá úrovni vzácnosti žetonu pokladu (obyčejný, vzácný nebo jedinečný). Kartu si ponechá a žeton pokladu vrátí do pytlíku na poklady.



Následně vrátí žeton pokladu zpátky do pytlíku na poklady. Ghetě zbývá 1 bod pohybu, a proto její akce pohyb může pokračovat.






## ÚTOK

Mapa je plná všemožných nepřátel, kteří prahnou po zničení hrdinů. S nepřáteli nejde vyjednávat, musí být zabit!

Hrdina, který provádí akci útoku, je považován za **útočníka** a jeho cíl je považován za **obránce**. Pro herní účely jsou útočník i obránce považováni za účastníky **souboje**.

Aby hrdina mohl zaútočit, musí mít zbraň a určit cíl útoku. Každá zbraň má k dispozici alespoň 1 druh útoku.

Existují celkem 3 druhy útoku:

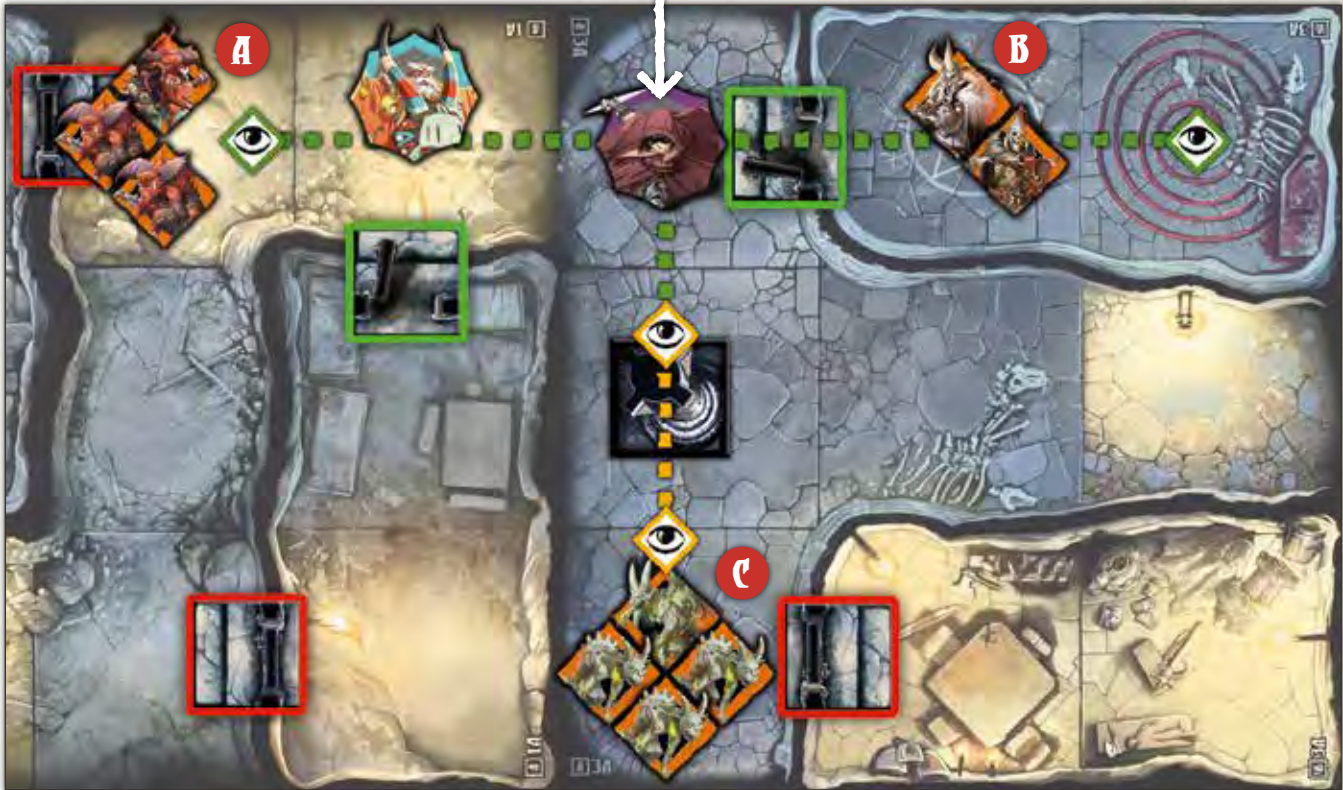
- **Útok na blízko** : Útočník se musí nacházet na stejném poli jako obránce.
- **Útok kouzlem** : Útočník se musí nacházet na stejném poli jako obránce nebo na sousedícím poli. Pokud se obránce nachází na sousedícím poli, útočník na něj musí přímo vidět (podrobněji níže).
- **Útok na dálku** : Útočník se musí nacházet na sousedícím nebo ještě vzdálenějším poli od obránce a zároveň musí na obránce přímo vidět. Útoky na dálku nelze provádět na cíle, které se nacházejí na stejném poli jako útočník.

Podobně jako v případě pohybu ani útoky nelze provádět úhlopříčně. To platí pro útoky hrdinů i nepřátel.

### PŘÍMÁ VIDITELNOST

Útočník musí na cíl vidět přímo, aby na něj mohl zaútočit. Přímá viditelnost nastává ve chvíli, kdy se v přímé linii mezi útočníkem a obráncem nenachází žádná zeď ani žádné zavřené dveře. Ostatní hrdinové ani nepřátelé přímé viditelnosti nebrání.

*Feydra má zbraň na dálku a přímo vidí na každé pole označené přerušovanou čarou. Může tudíž zaútočit na pekelné dábličky (A) nebo kostlivce (B). Pokud se rozhodne zaútočit na chrliče (C), její útok bude omezen sloupem (podrobněji na straně 29).*



Jakmile si hrdina zvolí svůj cíl podle dosahu a přímé viditelnosti, nastal čas na přípravu kostek a vyhodnocení útoku.

## PŘÍPRAVA SADY KOSTEK PRO HOD

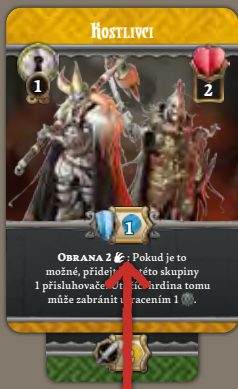
Hrdina účastníci se souboje připraví kostky v následujícím pořadí:

1. Připravte počet a druhy kostek, které jsou zobrazeny na útočnickové zbraní. Některé zbraně nabízí více druhů útoků (například možnosti útoku na blízko a útoku na dálku) – vždy připravte kostky podle toho, který druh útoku chce hrdina použít. Pokud je útočником hrdina se 2 zbraněmi stejného druhu útoku, připravte kostky obou těchto zbraní.
2. Pokud je útočником hrdina ve stínu, připravte kostku stínu.
3. Připravte všechny kostky obrany obránce.
4. Pokud se souboje účastní skupina, připravte 1 kostku nepřítele za každého přísluhovače, který je součástí skupiny.
5. Připravte další dodatečné kostky – některé dovednosti, schopnosti nebo vybavení poskytují kostky útoku, které lze použít v konkrétních situacích (např. při přípravě kostek před soubojem nebo při vyhodnocování souboje). Doporučujeme, aby si hrdinové podobné kostky šetřili do pozdější fáze hry.

**Důležité:** Jedna sada kostek pro hod může zahrnovat nejvýše 3 žluté kostky útoku, 3 oranžové kostky útoku, 5 modrých kostek obrany, 1 kostku stínu a 6 kostek nepřítele. Pokud by někdy měla být přidána libovolná kostka nad toto maximum, nepřidávejte ji.



Gheta útočí pomocí Zatracené velkého obouručního meče na skupinu kostlivců tvořenou 1 velitelem a 2 přísluhovači. Gheta nestojí ve stínu, tudíž si nepřipraví kostku stínu, ale její zbraň jí poskytuje 1 žlutou kostku útoku a 1 oranžovou kostku útoku.



Kostlivci se brání 1 modrou kostkou obrany a 2 kostkami nepřítele (1 za každého přísluhovače).













Gheta se rozhodne použít svou dovednost Smrtná zuřivost I. Utratí 1 ze svých žetonů zuřivosti, aby si připravila 1 žlutou kostku útoku navíc.


Finální sada kostek pro hod tedy vypadá takto:



## VYHODNOCENÍ ÚTOKU

Jakmile je připravena sada kostek, útok je vyhodnocen popořadě provedením všech následujících kroků:

1. **Hod všemi připravenými kostkami:** Hrdina hodí všemi útočnickovými i obráncovými připravenými kostkami najednou. Přitom nesmí zapomenout na kostky nepřítele a kostku stínu, pokud je útočником hrdina ve stínu.
2. **Vyhodnocení schopností a efektů:** Řada schopností a efektů je vyhodnocena v průběhu souboje (a většinou je to u nich uvedeno). Hrdina vyhodnotí všechny hozené kostky v libovolném pořadí. Pokud se hrdina rozhodne vyhodnotit efekty kostky (jako , ,  a ) , její výsledek již nelze přehazovat, upravovat ani jakkoliv měnit.
3. **Určení počtu  a **: Jakmile hrdina vyhodnotil všechny schopnosti a efekty, sečte všechny . Poté za každý  odečte 1 . Počet zbývajících  představuje zranění udělené cíli, které je navíc zvýšeno o zranění ze schopností a efektů. Za každé zranění umístěte poblíž figurky cíle 1 žeton zdraví (pokud byl obráncem hrdina, odeberou se jeho žetony zdraví z panelu hrdiny).

**Důležité:** Hrdinové se nemohou vyhnout hozenému , tudíž kvůli němu vždy utrhne zranění, a to i v případě, kdy bránící se nepřítel není v dosahu požadovaném pro to, aby mohl na hrdinu zaútočit.

Pokud je po vyhodnocení všech těchto kroků počet žetonů zdraví u nepřítele roven jeho počtu zdraví (nebo vyšší), nepřítel je zabit a jeho figurka je odebrána z mapy. Za každého zabitého nepřítele získá útočící hrdina 1 bod zkušenosti. Pokud je zabitým nepřítelem velitel skupiny nebo potulná nestvůra, **všichni hrdinové** získají dodatečné body zkušenosti: 2 za velitele skupiny, resp. 4 za potulnou nestvůru.

Když hrdina zaútočí na skupinu, považuje všechny figurky v ní za 1 obránce. Pokud útok udělí více zranění, než kolik má zdraví 1 figurka, zabije ji a zbylá zranění udělí další figurce z téže skupiny, dokud neudělí všechna. Přísluhovači vždy chrání svého velitele, takže velitel skupiny může utrhout zranění až ve chvíli, kdy jsou zabiti všichni jeho přísluhovači, a to i v případě, že k tomu dojde během stejného útoku.

Jakmile hrdinové zabijí velitele skupiny nebo potulnou nestvůru, hrdina, jenž udělil poslední ránu, si dobere karty vybavení (obyčejné, vzácné nebo jedinečné) odpovídající žetonům pokladů, jež se nachází na kartě poraženého nepřítele. U potulných nestvůr nezapomeňte na fixní odměnu, která je uvedena na jejich kartách. Hrdina si ponechá všechny získané karty vybavení a všechny žetony pokladů na kartě nepřítele vrátí do pytlíku na poklady. Pokud došlo k zabití velitele skupiny, hrdina zároveň získá její kartu vybavení. Následně odloží kartu nepřítele na odkládací balíček, přičemž pro každý druh nepřítele vytvoříte samostatný odkládací balíček. Po vyhodnocení útoku je akce útok u konce, ať už skončila smrtí nepřítele, či nikoliv.



**Poznámka:** Pokud je nepřítel zabit schopností či efektem, který není považován za útok, body zkušenosti za jeho smrt získá hrdina, který schopnost/efekt aktivoval. Pokud je neaktivoval žádný hrdina, hrdinové rozhodnou o tom, kdo BZ získá.

**Důležité:** Aby hrdina získal vybavení nebo odměny za zabití nepřitele, nemusí se nacházet na stejném poli jako on. Zároveň, podobně jako v případě interakce s žetony pokladu, hrdina, který právě získal vybavení, se jím může ihned vybavit nebo je předat spojenci na stejném poli.



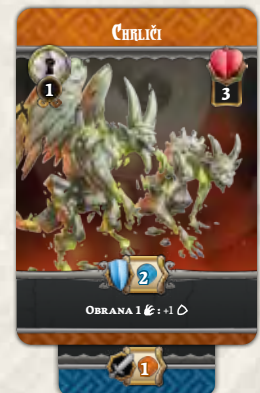
Gheta zaútočí na chrliče a po přípravě kostek jí padnou výsledky zobrazené výše.

Nemá žádné schopnosti, díky kterým by mohla přidat k útoku další kostky. Jako první se rozhodne vyhodnotit  $\clubsuit$  z kostky nepřitele, kvůli kterému utrhá 1 zranění a získá 1 zuřivost (podrobněji na straně 32).



Gheta se rozhodne utratit získanou zuřivost, aby aktivovala styl boje Krvežízivost, a mohla tak přehodit 1 kostku. Kostku nepřitele se  $\clubsuit$  již přehodit nemůže, a tak přehodí modrou kostku se  $\diamond$  - bohužel jí padne totožný výsledek, tedy strana se  $\diamond$ .

Následně se rozhodne vyhodnotit  $\spadesuit$ , díky kterému získá 1 žeton many. Nyní vyhodnotí zbývající  $\heartsuit$ , který v případě chrličů poskytuje obránci 1  $\diamond$  navíc. V tuto chvíli jsou již vyhodnoceny všechny schopnosti a efekty, a tak Gheta určí výsledný počet  $\clubsuit$  a  $\diamond$ . Celkem padlo 6  $\clubsuit$  a 2  $\diamond$ , takže chrlič utrhá 4 zranění. Tímto Ghetin útok končí.



## SMĚNA A ÚPRAVA VYBAVENÍ

Když hrdina provede akci směny, může na poli, na němž se nachází, umožnit provedení směny vybavení. Všichni hrdinové, kteří se nachází na tomto poli, mohou mezi sebou směňovat vybavení a vybavovat se jím. Všechno vybavení, kterým není hrdina vybaven, je součástí jeho inventáře, jenž se nachází poblíž jeho panelu. Pokud se hrdina chce pouze vybavit vybavením ze svého inventáře, stále platí to, že musí stát na poli, které je aktivováno pro směnu, aby to mohl udělat.

## ODDECH

Hrdinové mohou provést akci oddechu a obnovit si zdraví nebo manu v libovolné kombinaci až o celkový počet 2 (buď získá 2 žetony zdraví, nebo 2 žetony many, anebo 1 žeton zdraví a 1 žeton many).



## SADY VYBAVENÍ

Karty vybavení, v jejichž podnázvu je uveden název sady, jsou součástí mocné sady vybavení. Každá část stejné sady má na lícové straně uvedený název sady jako například „Sada temné zhouby“. Samostatnými částmi libovolné sady se hrdinové mohou vybavit stejně jako jiným vybavením, ale tyto části začnou být skutečně mocné až ve chvíli, kdy se vybaví jejich větším počtem. Součástí každé sady je 1 kus vybavení, jenž je vyhrazen pro každé povolání, zatímco zbytek sady tvoří karty vybavení, kterými se může vybavit libovolné povolání. Pokud se hrdina vybaví alespoň 2 částmi stejné sady, získá odpovídající kartu výhod sady jeho povolání a může používat její menší výhodu, dokud bude vybaven alespoň 2 částmi stejné sady. Pokud se hrdina vybaví alespoň 4 částmi stejné sady, získá přístup k větší výhodě uvedené na kartě výhod sady jeho povolání. Kdykoliv se hrdina rozhodne nahradit vybavení sady jiným vybavením a počet kusů jeho vybavení ze stejné sady klesne pod určitý počet, ztratí přístup k odpovídající výhodě sady. Základní hra obsahuje 1 sadu: Temnozhooubnou.

**Poznámka:** Pokud si hrdina dobere kartu vybavení sady s povoláním, které není součástí hry, musí kartu odložit na odkládací balíček vybavení a dobrat si další kartu ze stejného dobíracího balíčku.

## ZVLÁŠTNÍ AKCE


Některé dovednosti, schopnosti nebo vybavení poskytují hrdinům další akce. Pokud je na kartě napsáno **AKCE**, znamená to, že hrdina může utratit 1 svou akci, aby mohl aktivovat uvedený efekt.



**Příklad:** Během svého tahu Mathrin utratí 1 ze svých 3 akcí k aktivování schopnosti, která je uvedena na jeho kartě hrdiny: získá 3 žetonů many. Kromě toho Mathrin může provést akci, která je uvedena na kartě jeho Stříbrného prstenu, aby obnovil 3 zdraví.



## JEDNORÁZOVÉ VYBAVENÍ

Jednorázové vybavení, jako jsou například lektvary, lze poznat podle šedé barvy a symbolu . Toto vybavení se neumísťuje na panel hrdiny, ale poblíž něj. Jednorázové vybavení lze použít kdykoliv, tedy před akcí či po ní (dokonce i během fáze nepřítel). Některé jednorázové vybavení přidává kostky do souboje (a proto je lze použít pouze během něj). Jakmile je jednorázové vybavení použito, odloží se na odkládací balíček vybavení.

Hrdinové mohou kdykoliv odebrat libovolné vybavení z panelu hrdiny a odložit je do inventáře.

## ◆ 2. FÁZE NEPŘÁTEL

Každá skupina a potulná nestvůra na mapě se aktivuje samostatně. Hrdinové rozhodují o tom, v jakém pořadí se aktivují.

Skupiny a potulné nestvůry se na mapě chovají jinak, a proto jsou pravidla, která se jich týkají, vysvětlena v samostatných oddílech.



### AKTIVACE SKUPINY

Pokaždé, když se skupina aktivuje, provede 2 akce. Pokaždé, když je to možné, provede akci útoku. Pokud to není možné, provede akci pohybu.

### ÚTOK SKUPINY

Kdykoliv je to možné, skupina zaútočí na hrdiny. Skupina provede akci útoku na nejbližšího hrdinu, který je v jejím dosahu (a v případě útoku na dálku a útoku kouzlem také přímo viditelný). Pokud se ve stejné vzdálenosti od skupiny nachází více hrdinů, o tom, na koho skupina zaútočí, rozhodnou hrdinové.

Skupiny třímají zbraně, které jsou znázorněny kartami vybavení skupin umístěnými pod jejich kartami. Ty rozhodují o jejich druhu útoku (na blízko, na dálku nebo kouzlem) a počtu a druhu kostek útoku. Řada karet vybavení skupin poskytuje více možností útoku (například možnosti útoku na blízko i útoku na dálku) a skupina vždy použije ten nejefektivnější s ohledem na svůj aktuální dosah. Pokud chce skupina zaútočit na blízko, musí se nacházet na stejném poli jako hrdina. Pokud chce zaútočit kouzlem, musí se nacházet na stejném poli jako hrdina nebo na sousedícím, ze kterého na hrdinu přímo vidí. Pokud chce zaútočit na dálku, musí se nacházet na sousedícím nebo vzdálenějším poli od hrdiny a zároveň musí hrdinu přímo vidět.

**Poznámka:** Pokud libovolný herní efekt připraví skupinu o její vybavení, taková skupina bude moci útočit pouze na blízko. V tom případě skupina během útoku hází pouze kostkami nepřítele a 1 navíc za velitele (pokud je to možné).

Všechny figurky skupiny útočí jako jeden nepřítel. Útok skupiny se vyhodnocuje stejně jako hrdinův, avšak s následujícími výjimkami:

- Hrdina je nyní obráncem a skupina útočником.
- Nepřátelé nemohou získat žetony ☠.
- Nepřátelé nikdy neházejí kostkou stínu.
- Hrdinové odloží 1 žeton zdraví za každé utržené zranění (na rozdíl od nepřátel, kterým se žetony zdraví umisťují k jejich figurkám).



Hráči připraví kostky útoku (1 žlutá a 1 oranžová) a 2 kostky nepřítele (1 za každého přísluhovače). I když se nemrtví nacházejí ve stínu, nebudou házet kostkou stínu.



Hráči připraví 1 modrou kostku obrany, kterou poskytuje Ghetina Kožená zbroj, a hodí všemi připravenými kostkami.



Gheta se rozhodne vyhodnotit nejprve ☠, kvůli kterému utrpí 1 zranění a získá 1 žeton zuřivosti (podrobněji na straně 32).

Za ☠ nezíská manu nikdo, protože útočником je skupina. Gheta nyní musí vyhodnotit 2 ☠. Schopnost nemrtvých udává, že za každý ☠ utrpí nemrtví 2 zranění a ihned hodí dalšími 2 žlutými kostkami útoku. 1 nemrtvý přísluhovač již měl u sebe 1 žeton zdraví, tudíž ho další 4 zabijí. Zisk 4 dalších žlutých kostek útoku by překročil limit tohoto druhu kostek, tudíž budou hozeny jen 2 navíc, na kterých padne prázdná strana a strana s 1 ☠. Gheta nyní spočítá počet ☠ a ○. Byly hozeny 4 ☠ a 2 ○, tudíž Gheta utrpí 2 zranění.



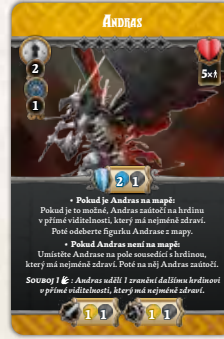


## POHYB SKUPINY

Skupina provede akci pohybu pouze v případě, že nemůže na nikoho zaútočit. Nemá body pohybu, a proto se za každou akci pohybu může pohnout pouze na sousedící pole. Když má skupina provést akci pohybu, pohne se nejkratší možnou cestou směrem k nejbližšímu hrdinovi. Pokud je ve stejné vzdálenosti od skupiny více hrdinů, hrdinové určí, ke kterému z nich se pohne. Skupina nemůže otvírat dveře ani interagovat s objekty. Zároveň neaktivuje pasti.



## AKTIVACE POTULNÉ NESTVŮRY



Potulné nestvůry jsou mocné bytosti s jedinečnými schopnostmi a většinou na mapu přichází v průběhu fáze temnoty (podrobněji na straně 26). Mohou se na ní ale objevit i kvůli kartám dveří a pravidlům scénáře. Když se aktivují, platí pro ně pokyny uvedené na jejich kartách.

- Hrdinové nejdříve přečtou první podmínku. Pokud je splněna, potulná nestvůra provede, co je u ní uvedeno, a poté její aktivace končí.
- Není-li splněna první podmínka, přečtou hrdinové druhou podmínku. Pokud je splněna, potulná nestvůra provede, co je u ní uvedeno, a poté její aktivace končí.

Pokud není splněna ani jedna podmínka, potulná nestvůra se aktivuje stejně jako skupina, tedy získá 2 akce.


Útoky potulných nestvůr se vyhodnocují stejně jako útoky skupin s výjimkou toho, že potulné nestvůry nemají karty vybavení skupin. Počet a druh kostek, kterými hází během útoku, je uveden na jejich kartě.

Po aktivaci všech nepřátel je fáze nepřátel u konce.

## VYŘAZENÝ HRDINA

Když hrdina utrhne zranění, kvůli kterému přijde o svůj poslední žeton zdraví, považuje se za vyřazeného. Figurku tohoto hrdiny položte na bok a odložte všechny jeho žetony stavů. Pokud je na začátku libovolného kola některý z hrdinů vyřazený, hrdinové musí spotřebovat žeton vzkříšení (tím, že ho otočí jeho šedou stranou nahoru), aby vyřazeného hrdinu oživil (tento čin nespotebuje akci). Figurka tohoto hrdiny se opět postaví, hrdina si obnoví 3 zdraví, ponechá si počet žetonů many, které měl předtím, než byl vyřazen, a družina pokračuje ve hraní scénáře. Pokud však hrdinové nemají k dispozici žádný žeton vzkříšení ve chvíli, kdy ho potřebují, scénář okamžitě končí prohrou hrdinů.

**Poznámka:** Pokud hrdina utrhne zranění, kvůli kterému by měl být vyřazen, během vlastního útoku, útok je nejdříve vyhodnocen a až poté je hrdina vyřazen.

Vyřazený hrdina nemůže provádět žádné akce a nepřátelé na něj nemohou zaútočit ani na něj nemohou cílit schopnostmi, dokud nebude oživen na začátku dalšího kola. Pokud jsou v jednu chvíli vyřazeni všichni hrdinové, nepřátelé se neaktivují. Jakmile byl spotřebován žeton vzkříšení, všichni hrdinové mohou až do konce hry používat efekt, který je zobrazen na jeho šedé straně. Jde o efekt **SOUBOJ**: . Pokud se v jednu chvíli nachází na stole více spotřebovaných žetonů vzkříšení, kterýkoliv hrdina může během souboje použít tento efekt vícekrát (podle počtu otočených žetonů).





### 3. FÁZE VYLEPŠENÍ

Během fáze vylepšení hrdinové **musí** utratit své body zkušenosti (BZ), které získali v průběhu hry, aby postoupili na další úroveň, a to tolikrát, kolikrát je to možné. Počet bodů zkušenosti potřebných k postupu na další úroveň se postupně zvyšuje, jak je vidět níže na desce úrovní.

Úroveň	5 BZ	+1 MAX	+1 MAX
1			
2	5 BZ	+1 MAX	+1 MAX
3	10 BZ	+1 MAX	+1 MAX
4	12 BZ	+2 MAX	+1 MAX
5	18 BZ	+2 MAX	+2 MAX

**Důležité: Postup na další úroveň není dobrovolný, ale povinný. Pokud hrdina může postoupit na další úroveň, musí tak učinit.**

- Postup z 1. úrovně na 2. úroveň vyžaduje 5 bodů zkušenosti.
- Postup z 2. úrovně na 3. úroveň vyžaduje 10 bodů zkušenosti.
- Postup z 3. úrovně na 4. úroveň vyžaduje 12 bodů zkušenosti.
- Postup z 4. úrovně na 5. úroveň vyžaduje 18 bodů zkušenosti.

Jakmile hrdina postoupí na další úroveň, musí popořadě provést následující kroky:

1. Odečte si tolik bodů zkušenosti, kolik jich je potřeba k postupu na další úroveň.
2. Ukazatel na své stupnici úrovní na panelu hrdiny posune na další úroveň.
3. Navýší si maximální počet many a/nebo zdraví: Hrdinův nový maximální počet many a zdraví se rovná součtu počátečního počtu uvedeného na kartě hrdiny a bonusu uvedeného u aktuální úrovně. Pokud byl takto navýšen hrdinův počet many a/nebo zdraví, hrdina v tuto chvíli získá tolik žetonů many a/nebo zdraví, o kolik byla příslušná vlastnost zvýšena.
4. Do pytlíku na poklady přidá žetony pokladů v počtu a druhích, které jsou uvedeny u právě dosažené úrovně. Tyto žetony vezme ze zásoby vytvořené poblíž desky hrdiny během 1. kroku přípravy hry (podrobněji na straně 13).
5. Získá novou dovednost.

#### ZISK DOVEDNOSTÍ

Pokaždé, když hrdina postoupí na další úroveň, získá novou dovednost, kterou si vybere z balíčku dovedností svého povolání. Hrdina si může vybírat pouze z dovedností, u kterých je uvedena nejvýše ta úroveň, na kterou hrdina právě postoupil.



Mnoho dovedností lze vylepšovat postupem hrdiny na další úroveň. Tyto dovednosti lze poznat podle římských číslic, které jsou uvedeny u jejich názvu – jde například o zlodějovy dovednosti Stínová podoba I a Stínová podoba II. Dovednosti tohoto druhu hrdina musí získávat postupně, od nejnižší římské číslice po nejvyšší, přičemž ta s vyšší číslicí vždy nahradí tu s nižší, tudíž hrdina nemůže mít v jednu chvíli dvě dovednosti se stejným názvem.

V průběhu fáze vylepšení má Feydra 17 bodů zkušenosti, což je dostatek na postup z 3. úrovně na 4. Utratí tedy 12 bodů zkušenosti a sníží svůj aktuální počet bodů zkušenosti na 5.



Posune ukazatel z 3. úrovně na 4.

Nově získaná úroveň jí navýší maximální počet zdraví o 1 (z +1 MAX na +2 MAX), a proto ihned získá 1 žeton zdraví ze zásoby. Dále vloží do pytlíku na poklady 1 žeton jedinečného pokladu, který má u panelu hrdiny.







Nakonec získá novou dovednost. Vybere si tu, která vylepší její dovednost Stínová podoba I na Stínová podoba II.



## ◆ 4. FÁZE TEMNOTY

S přibývajícím odehranými koly vzrůstá i obtížnost. Pokud hrdinové budou otáčet se splněním svých úkolů, nakonec budou přemoženi silami zla.



Pokaždé, když nastane fáze temnoty, hrdinové posunou ukazatel temnoty o 1 pole směrem doprava na stupnici desky temnoty. Když se ukazatel ocitne na poli se symbolem , vyhodnotí se příchody skupin (podrobněji na straně 17) na všech polích, na kterých se nachází **jakýkoli portál** (tedy i na poli s portálem potulných nestvůr). Když se ukazatel ocitne na poli se symbolem , vyhodnotí se příchod potulné nestvůry (podrobněji níže) na poli, na kterém se nachází **portál potulných nestvůr**. Když se ukazatel ocitne na polích se symboly  nebo , vložte do pytlíku na poklady odpovídající žeton pokladu.

Jakmile se má ukazatel temnoty posunout z 9. pole na další, hrdinové otočí desku temnoty na její druhou stranu a umístí ukazatel temnoty na její 1. pole. Na této straně desky temnoty ukazatel setrvá až do konce hry. Jakmile se má ukazatel posunout ze 4. pole na další, přesune se zpátky na 1. pole na stejné straně desky.

### PŘÍCHOD POTULNÝCH NESTVŮR

- Hrdinové doberou kartu potulné nestvůry podle toho, jaká je aktuální úroveň nebezpečí (podrobněji na této straně).
- Hrdinové doberou z pytlíku na poklady počet žetonů pokladů, který je uveden na kartě potulné nestvůry, a umístí je na její kartu (žetony za fixní odměnu se nedobírají).
- Na pole s portálem potulné nestvůry umístí hrdinové odpovídající figurku potulné nestvůry.
- Pokud má na mapu přijít potulná nestvůra, ale odpovídající dobírací balíček je prázdný, podobně jako v případě skupin hrdinové zamíchají odkládací balíček, který odpovídá aktuální úrovni nebezpečí, a vytvoří z něj nový dobírací balíček. Pokud je odkládací balíček prázdný, doberou kartu z balíčku úrovně nebezpečí o 1 vyšší (pokud je to možné). Pokud během umísťování potulné nestvůry hrdinové doberou kartu potulné nestvůry, která se již nachází na mapě, nepřidávají další její figurku na mapu. Místo toho nahradí aktuální kartu potulné nestvůry novou, o úroveň vyšší, a provedou s ní 1 akci (podrobněji na straně 24). Pokud k tomuto nahrazení dojde, z takto nahrazené potulné nestvůry se neodkládají ani nenahrazují žádné žetony zdraví, stavů ani pokladů.




Jakmile je fáze temnoty u konce, hrdinové otočí všechny své žetony aktivace modrou stranou nahoru.



## ◆ DODATEČNÁ PRAVIDLA ◆

### ◆ SVĚTLO A STÍN

Kterákoli figurka, která se nachází na poli ve stínu, se považuje za figurku ve stínu. Některé dovednosti a schopnosti lze použít pouze ve chvíli, kdy se figurka nachází ve stínu. Stíny navíc poskytují hrdinům výhodu.

Světloňosi byli vycvičeni především pro boj v temnotě. Když na někoho útočí ze stínu, během přípravy kostek přidávají do sady kostek pro hod i kostku stínu. Kostka stínu sice poskytuje  a , ale mnohem zajímavější je její strana s , která aktivuje stínové schopnosti hrdinů.

Libovolná figurka, která se nachází na poli na světle, se považuje za figurku na světle. Některé dovednosti a schopnosti lze použít pouze ve chvíli, kdy se figurka nachází na světle.

### ◆ ÚROVEŇ NEBEZPEČÍ

Úroveň nebezpečí určuje, kteří nepřátelé přichází na mapu a které poklady mohou hrdinové v průběhu scénáře získat. Úroveň nebezpečí vždy odpovídá úrovni hrdiny s nejvyšší úrovní. Pokud jsou například 3 hrdinové na 2. úrovni a 1 hrdina je na 3. úrovni, aktuální úroveň nebezpečí je rovna hodnotě 3.

## ♦ ELITNÍ NEPŘÁTELÉ



Elitní nepřítelé představují výjimečný druh nepřítele, který je součástí jen některých scénářů (a většinou je úkolem hrdinů zabít je). Ve scénářích je vždy uvedeno, do které místnosti se umísťuje figurka elitního nepřítele. Tato místnost je označována jako místnost elitního nepřítele. Elitní nepřítelé se nepohybují, neaktivují ani nemají žádný efekt na hru, dokud nezapočne boj s elitním nepřítelem, který vždy nastane po splnění určitých úkolů scénáře.

Jakmile započne boj s elitním nepřítelem, provedou hrdinové následující kroky:

- Umístí všechny své figurky do místnosti elitního nepřítele na pole, která udává scénář. Pokud je na výběr z více polí, hrdinové si vyberou, kam své figurky umístí.
- Obnoví si všechno zdraví i všechnu manu, a to na maximum.
- Provedou všechny kroky fáze vylepšení.
- Odstraní ze hry všechny mapové dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřítele, i všechny herní komponenty, jež se na nich nachází.
- Odloží stranou desku temnoty a nahradí ji deskou elitního nepřítele. Ukazatel temnoty umístí na první pole zleva stupnice elitního nepřítele.

Poté pokračujte fází hrdinů.

S přítomností elitního nepřítele ve hře se mění pravidla pro fázi nepřátel. Ta nyní nenásleduje po fázi hrdinů, ale **po tahu každého hrdiny**. Na začátku každé akce elitního nepřítele hrdinové hodí aktivacími kostkami elitního nepřítele, aby se vyhodnotilo, která jeho zvláštní schopnost bude aktivována. O tom rozhoduje **přesný počet** hozených (během tohoto hodu se ignorují všechny). Během každé akce elitního nepřítele je vyhodnocena pouze jedna zvláštní schopnost.

Během fáze temnoty se posune ukazatel temnoty o 1 pole směrem doprava na stupnici elitního nepřítele. Jakmile se ukazatel ocitne na poli s libovolným efektem, tento efekt je nyní aktivní. Pokud se ukazatel ocitne na posledním poli stupnice, zůstane tam a během fáze temnoty se již neposouvá.


**Poznámka:** Součástí některých scénářů jsou pravidla, která na mapě vyžadují přítomnost konkrétního nepřítele. Pokud by se tímto způsobem měl na mapě objevit nepřítel, který byl na mapu umístěn již předtím, hrdinové nahradí jeho aktuální kartu novou, o úroveň vyšší, a nepřítel provede 1 akci jako obvykle. Jakmile se tak stane, hrdinové doberou další kartu ze stejného balíčku nepřátel, aby se ve hře objevil nový nepřítel, který měl přijít dle pravidel scénáře. Karty se dobírají do té doby, dokud na mapu nebude umístěn libovolný z nich. Ve výjimečných případech může dojít k tomu, že v dobíracím balíčku nezbudou žádní nepřítelé, jejichž umístění na mapu by vyhovělo pravidlům scénáře. V takových případech je hra ihned u konce a hrdinové prohráli.



## ◆ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Hrdinové, nepřátelé, vybavení a dovednosti disponují zvláštními schopnostmi s různými herními efekty. Všechny tyto schopnosti jsou popisovány v jednotném formátu, aby byly snadno pochopitelné. Jejich základní struktura vypadá takto:

[DRUH ÚTOKU / SITUACE / CENA / PODMÍNKA]:[EFEKT]




Některé schopnosti lze použít pouze v konkrétní situaci, některé toto omezení nemají. Většina schopností se aktivuje po zaplacení ceny, například utracením žetonů  nebo výsledkem hodů. Nejčastější situace, ceny, podmínky a efekty jsou vypsány níže.


**Důležité:** Pokud není u schopnosti uvedena konkrétní situace, kdy ji lze použít, lze schopnost použít kdykoliv během hrdinova tahu, a to před akcí nebo po ní.

### SITUACE

- **ÚTOK:** Schopnost může být aktivována útočníkem jednou během souboje.
- **ÚTOK (druh útoku):** Schopnost může být aktivována útočníkem jednou během souboje, a to pouze u konkrétního druhu útoku.
- **OBRANA:** Schopnost může být aktivována obráncem jednou během souboje.
- **SOUBOJ:** Schopnost může být aktivována útočníkem nebo obráncem jednou během souboje.
- **POHYB:** Schopnost může být aktivována jednou během akce pohybu.
- **KDYKOLIV:** Schopnost může být aktivována před akcí nebo po ní, a to i ve chvíli, kdy hrdina není na tahu.

### CENA NEBO PODMÍNKA



















- **AKCE:** Hrdina musí pro aktivování schopnosti utratit 1 akci.
- **STÍN/ZE STÍNU:** Schopnost může být aktivována, pouze když se hrdina nebo nepřítel nachází ve stínu.
- **SVĚTLO/NA SVĚTLE:** Schopnost může být aktivována, pouze když se hrdina nebo nepřítel nachází na světle.
- **X :** Za aktivaci schopnosti musí hrdina utratit X žetonů many.
- **(Utrž X zranění):** Schopnost může být aktivována, když hrdina utrhá X zranění. Aby se schopnost aktivovala, hrdina musí mít alespoň X zdraví.
- **(Bez X zdraví):** Schopnost může být aktivována, pokud hrdinovi chybí alespoň X zdraví do jeho maxima.
- **Dvěma zbraněmi:** Schopnost může být aktivována, když hrdina útočí dvěma zbraněmi.
- **X :** Schopnost může být aktivována, pokud nepřítel hodil X .

**Důležité:** Na rozdíl od schopností hrdinů lze pomocí  aktivovat schopnosti nepřátel během souboje vícekrát.

## OMEZENÝ POČET KOMPONENTŮ

Hrdinové jsou omezeni počtem komponentů, které se nacházejí v krabici. Pokud dojdou některé žetony (nebo jiné komponenty), nenahrazují se ničím jiným. To neplatí pro žetony zdraví a many, ty nejsou omezeny, tudíž je v případě potřeby lze nahradit.






## EFEKTY

- **+X :** K hrdinově nebo nepřítelově útoku je přičteno X  navíc.
- **+X :** K hrdinově nebo nepřítelově obraně je přičteno X  navíc.
- **+X :** Hrdina získá X žetonů , nejvýše do svého maxima.
- **+X  /  / :** Přidejte do sady kostek pro hod X kostek navíc.
- **+X :** Figurka cíle získá X žetonů .
- **+X :** Figurka cíle získá X žetonů .
- **X :** Umožňuje přehození X kostek. Každé přehození se vyhodnocuje samostatně a jednu kostku lze přehodit vícekrát. Přehodit lze libovolné kostky, tedy i ty nepřítelovy.
- **X :** Umožňuje přehození X kostek nepřítele. Každé přehození se vyhodnocuje samostatně a jednu kostku lze přehodit vícekrát.
- **+X BP:** Hrdina získá dodatečné body pohybu, které může použít během akce pohybu.
- **-X :** Hrdina nebo nepřítel odečte od své obrany X .
- **Ignoruj X:** Hrdina ignoruje odpovídající kostku nebo výsledek hodu.
- **Obnov X zdraví:** Hrdina nebo nepřítel si obnoví odpovídající počet zdraví. Když tento efekt použije hrdina, může místo svého zdraví obnovit zdraví hrdiny na stejném poli jako on. Během obnovy zdraví hrdina může odložit 1 žeton  za každé zdraví, které si nechce nebo nepotřebuje obnovit. Když si zdraví obnovuje skupina, nemůže tím oživit zabitě přísluhovače.
- **(∞):** Schopnost lze během jedné akce aktivovat i opakovaně.
- **(Jednou za kolo)/(Jednou za souboj):** Schopnost lze aktivovat pouze jednou za kolo nebo jednou za souboj.








## ◆ ŽETONY STAVU

Některé schopnosti a útoky mohou způsobit, že figurky hrdinů nebo nepřátel získají žetony stavu.



- **Oheň:** Jakmile se hrdina nebo nepřítel aktivují a mají u své figurky 1 nebo více žetonů , odloží 1 z nich a hodí 1 . Následně utrhá 1 zranění za každý hozený výsledek . Tento proces se opakuje, dokud u figurky nebude žádný žeton . Zranění je hrdinům a nepřítelům udělováno za všechny žetony  najednou. Pokud je nepřítel zabit ohněm, hrdinové mezi sebou určí jednoho, který získá body zkušenosti a všechny případné další odměny.



- **Mráz:** Pokud chce hrdina nebo skupina provést akci a má u své figurky žeton , místo jeho/její aktivace odloží 1 jeho/její žeton . Pokud se má aktivovat potulná nestvůra, která má u své figurky 2 nebo více žetonů , místo aktivace odloží 2 její žetony . Pokud se má aktivovat potulná nestvůra, která má u své figurky pouze 1 žeton , tento žeton odloží a potulná nestvůra se aktivuje bez postihu. Elitní nepřítel sice může získat žetony , ale když se aktivuje, odloží všechny jeho žetony  a elitní nepřítel se aktivuje bez postihu.

## ◆ ZVLÁŠTNÍ ŽETONY A POLE

Ve scénářích se mohou objevit žetony, které se aktivují v určitých okamžicích nebo se kterými lze interagovat.



### PADACÍ PAST

Pokud pravidla scénáře neuvádí opak, žeton padací pasti je na mapu vždy umístěn lícem dolů (modrou stranou nahoru). Jakmile se hrdina pohne na pole s padací pastí, okamžitě otočí její žeton a utrhá tolik zranění, kolik je na žetonu uvedeno. Pokud na žetonu nic není, nepřijde o žádné zdraví. Po otočení se žeton odloží.



### NÁŠLAPNÁ PAST

Pokud pravidla scénáře neuvádí opak, žeton nášlapné pasti je na mapu vždy umístěn lícem dolů (modrou stranou nahoru). Jakmile se hrdina pohne na pole s nášlapnou pastí, okamžitě otočí její žeton. Pokud je na žetonu uvedena ztráta 1 akce, okamžitě končí hrdinova akce pohyb a hrdina přijde o 1 akci v tomto kole. Pokud na žetonu nic není, nic se neděje. Po otočení se žeton odloží.



### SLOUP

Sloupy nebrání přímé viditelnosti, ale omezují útoky na dálku a útoky kouzlem. Když útočník zaútočí na cíl, který se nachází na poli se sloupem nebo za ním, hází o 1 žeton méně (pokud útočník nehází žádnou žeton, sloup ho nijak neomezuje).



### FONTÁNA

Žeton fontány je na mapu vždy umístěn lícem dolů (stranou fontány nahoru). Hrdinové mohou s žetonem fontány interagovat (utracením 1 bodu pohybu jako obvykle), otočit ho a okamžitě si obnovit uvedený počet zdraví. Po otočení se žeton odloží.



### TRUHLY

Žeton truhly je na mapu vždy umístěn lícem dolů (stranou truhly nahoru).

Hrdinové mohou interagovat s žetonem obvykle truhly (utracením 1 bodu pohybu jako obvykle), otočit ho a okamžitě získat 2 kusy vybavení odpovídající úrovni vzácnosti nalezených pokladů. Po otočení se žeton odloží.



Hrdinové mohou interagovat s žetonem velké truhly (utracením 1 bodu pohybu jako obvykle), otočit ho a okamžitě získat 3 kusy vybavení odpovídající úrovni vzácnosti nalezených pokladů. Po otočení se žeton odloží.



### KOVADLINA

Hrdinové mohou s žetonem kovadliny interagovat (utracením 1 bodu pohybu jako obvykle), aby si ukovali lepší vybavení. Pokud odloží 3 karty vybavení, mohou si dobrat 1 kartu vybavení z balíčku vybavení, která je o 1 úroveň vzácnější než karta nejméně vzácného vybavení, již odložili (obyčejné > vzácné > jedinečné). Pokud hrdina odložil například 1 kartu jedinečného vybavení a 2 karty vzácného vybavení, dobere si kartu jedinečného vybavení. Pro účely kovadliny je počáteční a jednorázové vybavení považováno za obvyčejné vybavení. Za ukování lepšího vybavení je potřeba utratit 1 bod pohybu, tudíž hrdinové mohou s žetonem kovadliny interagovat během 1 akce pohyb vícekrát.



### MOST

Mosty jsou mapové dílky, které představují pole navíc. K ostatním mapovým dílkům se umísťují tak, aby sousedily s jedním jejich polem (to je vždy jasně zobrazeno v přípravě jednotlivých scénářů). Mosty jsou pole ve stínu a pro potřeby hry se považují za samostatné mapové dílky.

### PROPAST

Na některých polích nelze vidět podlahu: tato pole se považují za propasti. Na pole s propastí se nelze pohnout, což platí pro hrdiny i nepřátele.



## ◆ PRAVIDLA PRO HRU JEDNOHO HRÁČE

Pokud hru hraje 1 hráč, musí si sice vybrat pouze 1 hrdinu, ale ke hře přistupuje, jako by hrál za 2 hrdiny, tudíž tak přistupuje např. ke zdravým potulným nestvůr a k počtu přísluhovačů skupin. Během kola však neprovádí obvyklé 3 akce, nýbrž 4.

## ◆ PEKELNÁ VÝZVA

Hrdinové si mohou zvýšit obtížnost jednotlivých scénářů tím, že sníží počet dostupných žetonů vzkříšení o 1.

## ◆ SPORNÉ SITUACE

Není-li v pravidlech uvedeno jinak, pokud ve hře nastane situace, která má více než 1 platné řešení, hrdinové rozhodnou o tom, jak situaci vyřeší.



## POVOLÁNÍ HRDINŮ

Každé povolání nabízí unikátní sadu komponentů, které nejenom mění hratelnost, ale zároveň vytváří jedinečný zážitek z hraní.

Každé povolání má 13 karet dovedností. Jakmile si během přípravy hry každý hráč zvolí svého hrdinu, umístí poblíž panelu svého hrdiny všechny karty dovedností, které odpovídají povolání zvoleného hrdiny.



### ČARODĚJ

Čarodějové jsou mocní zaříkavači, kteří dokážou zkrotit proud magie, aby s její pomocí zasáhli nepřátele ohněm a mrazem, zvýšili svou obranu, a dokonce ohýbali předivo času a prostoru ve svůj prospěch.

Čaroděj může sesílat kouzla pomocí svého magického amuletu. Tento amulet je rozdělen na 4 části, z nichž každá představuje 1 základní kouzlo. Karty dovedností čaroděje představují kouzla, která jsou umísťována na amulet a postupem čaroděje na další úroveň vylepšují předchozí kouzla.

**Příprava:** Hráč, který si vybere čaroděje, umístí poblíž svého panelu hrdiny desku magického amuletu, jejíž součástí musí být i ukazatel (lze jej snadno sestavit s pomocí obrázku níže). Ukazatel pootočí tak, aby jeho šipka směřovala na libovolné základní kouzlo. Poté si vybere 1 kartu dovednosti čaroděje 1. úrovně, kterou umístí na libovolnou část magického amuletu (a překryje tak 1 základní kouzlo).






**Průběh hry:** Kouzla nelze sesílat neomezeně bez spotřeby many. Čaroděj může seslat pouze kouzlo, na které zrovna směřuje šipka ukazatele. Jakmile je kouzlo sesláno, ukazatel pootočte po směru hodinových ručiček tak, aby jeho šipka směřovala na následující pole. Čaroděj může kdykoliv utratit 1 žeton many a pootočit ukazatelem na další pole (taktéž pouze po směru hodinových ručiček).

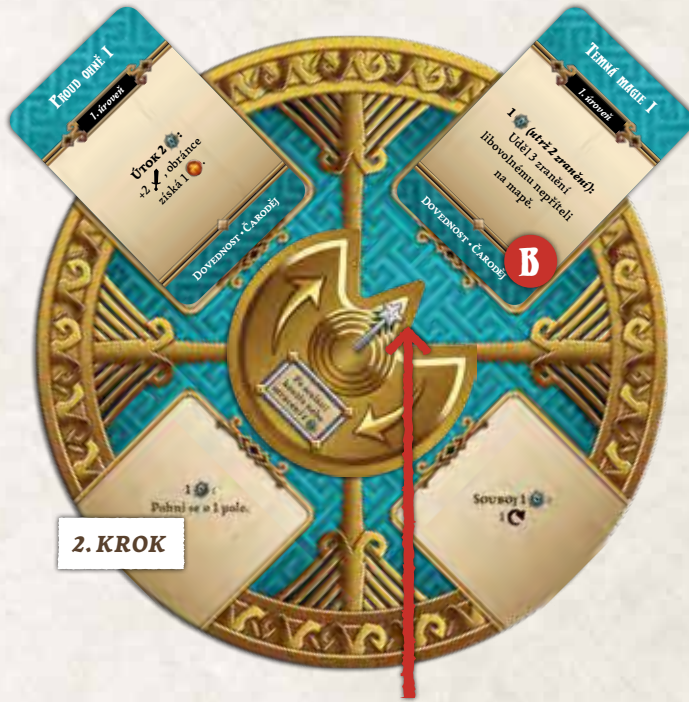
Všechny karty dovedností čaroděje vylepšují 1 z jeho 4 základních kouzel. Pokaždé, když čaroděj získá novou dovednost, umístěte její kartu na libovolnou část magického amuletu tak, aby bylo nahrazeno původní kouzlo, které se na ní nacházelo.

**Útočná kouzla:** Kouzla, která lze seslat pouze při útoku, se nazývají **útočná kouzla**. Aby čaroděj mohl použít útočné kouzlo, musí být vybaven zbraní, která nabízí útok kouzlem



1. KROK

Na začátku Mathrinova tahu směřuje šipka ukazatele na kouzlo Proud ohně I (A). Jeho první akcí je útok na nemrtvé, a tak utratí 2 žetony , aby aktivoval útočné kouzlo. Díky němu získá 2  navíc k útoku a cíl získá žeton .




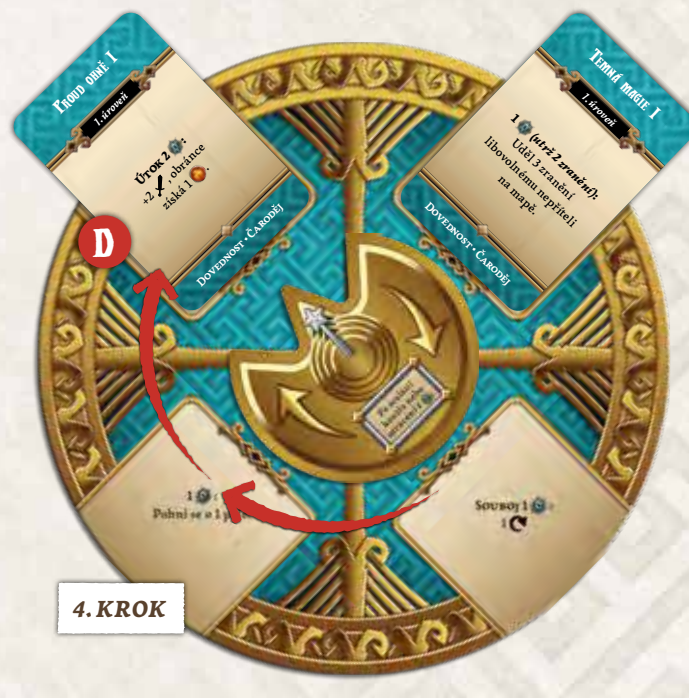
2. KROK

Následně Mathrin musí pootočit ukazatelem po směru hodinových ručiček na další část magického amuletu. Nyní šipka ukazatele směřuje na kouzlo Temná magie I (B).





3. KROK

Po útoku Mathrin sešle sám na sebe kouzlo Temná magie I, kvůli čemuž sice utrhá 2 zranění a utratí 1 žeton , ale udělí 3 zranění nepříteli. K seslání tohoto kouzla nebyla zapotřebí žádná akce. Poté opět pootočí ukazatelem po směru hodinových ručiček na další část magického amuletu. Nyní šipka ukazatele směřuje na základní kouzlo poskytující výhodu v souboji (C).



4. KROK

Mathrin chce znovu zaútočit na nemrtvé, takže než provede další akci, utratí 2 žetony , aby pootočil ukazatelem o 2 pole po směru hodinových ručiček. Nyní šipka ukazatele směřuje na jeho útočné kouzlo (D). Poté provede svou druhou akci, provede útok a po utracení dalších 2 žetonů  během útoku opět aktivuje kouzlo Proud ohně I.

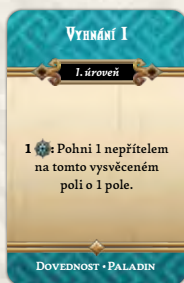


## ◆ PALADIN




Paladinové jsou svatí válečníci, kteří mohou posílit spojence i sami sebe tím, že vysvětlí jednotlivá pole a požehná dovednosti. Hrdiny s tímto povoláním lze použít jako bojovníky v první linii či jako podpůrné členy družiny.

**Příprava:** Hráč, který si vybere paladina, umístí poblíž svého panelu hrdiny desku paladina, na kterou umístí 3 žetony vysvěcení (každý na odpovídající barevné pole). Poté si vybere 1 kartu dovednosti paladina 1. úrovně, kterou umístí pod desku paladina, a to pod libovolný žeton vysvěcení.



**Průběh hry:** Každý žeton vysvěcení má základní schopnost, která je uvedena na desce paladina. Kdykoliv paladin získá novou dovednost, může ji umístit pod 1 žeton vysvěcení. Tím dojde k vylepšení efektu žetonu vysvěcení. Pod 1 žetonem vysvěcení se v jednu chvíli může nacházet více karet dovedností.

V průběhu svého tahu, před provedením akce nebo po něm, může paladin utratit 1 , aby umístil libovolný žeton vysvěcení na pole, na které přímo vidí. K tomu není zapotřebí žádná akce.

Hrdinové, kteří se nachází na vysvěceném poli, získají všechny výhody, které umístěný žeton vysvěcení poskytuje. V jednu chvíli se může na 1 poli nacházet pouze 1 žeton vysvěcení. Paladinové mohou kdykoliv odebrat žeton vysvěcení z pole a umístit jej zpátky na desku paladina (k tomu není zapotřebí žádná akce ani se za to neplatí žádná cena).





Na začátku každého kola smí paladin požehnat také jednu svou dovednost – její kartu otočí na druhou stranu, díky čemuž se dočasně zlepší její efekt. V jednu chvíli může mít paladin pouze 1 požehnanou kartu dovednosti. Na konci tahu se požehnaná karta otočí zpátky na původní stranu.

## ◆ BERSERK



Berserkové jsou bojovníci, kteří v boji čerpají sílu ze své **zuřivosti** a neberou ohled na své bezpečí. Zranění jim hraje do karet – čím větší zranění utrhá, tím silnějšími se stávají. Berserkové vyznávají tři styly boje, které střídají, přičemž každý z nich jim přináší jiné výhody. **Krvežíznivost** zvyšuje sílu jejich útoku, **Bezohlednost** jim poskytuje větší pohyblivost a **Provokace** trestá nepřátele za to, že na ně zaútočili. Většina dovedností vylepšuje výhody, které berserkovi propůjčují konkrétní styly boje.

**Příprava:** Hráč, který si vybere berserka, umístí poblíž svého panelu hrdiny desku berserka a umístí žeton stylu boje na libovolný styl boje. Poté si vybere 1 kartu dovednosti berserka 1. úrovně a podle jejího zařazení ji umístí pod příslušný styl boje. Některé dovednosti lze umístit k libovolnému stylu boje.

**Průběh hry:** Pokaždé, když je berserkovi uděleno zranění, může přesunout libovolný počet právě odebraných žetonů zdraví na pole míry zuřivosti na desce berserka. Žetony zdraví, které se nachází na poli hladiny zuřivosti, představují berserkovu zuřivost . Hladina zuřivosti je omezená, v jednu chvíli se na jejím poli může nacházet nejvýše 7 žetonů zdraví (přebývajících žetonů jsou odloženy). Některé schopnosti je třeba aktivovat utracením zuřivosti , přičemž každou schopnost je třeba aktivovat zvlášť.





Každý styl boje poskytuje berserkovi základní schopnost, kterou lze aktivovat utracením 1 zuřivosti . Berserk může aktivovat pouze schopnosti a dovednosti, které se nacházejí pod aktuálním stylem boje určeným pozicí žetonu stylu boje. V průběhu svého tahu, před provedením akce nebo po něm, může berserk utratit 1 zuřivost , aby změnil svůj aktuální styl boje.

**Poznámka:** Díky některým herním efektům může berserk přesunout žetony zdraví na pole míry zuřivosti, aniž by utřil zranění. V takovém případě si dobere žetony zdraví ze zásoby a umístí je na pole míry zuřivosti.



Na začátku Ghetina tahu se na jejím poli míry zuřivosti nachází 4 žetony a žeton stylu boje se nachází na Krvežízivosti. Gheta se rozhodne utratit 1 zuřivost, aby přesunula žeton stylu boje z Krvežízivosti na Bezohlednost (A). Následně provede akci pohybu a utratí další zuřivost, aby získala 1 bod pohybu navíc (B).



Gheta se pohne o 3 pole na pole s nepřáteli. Než provede svou další akci, utratí třetí zuřivost za to, aby přesunula žeton stylu boje z Bezohlednosti zpátky na Krvežízivost (C). Poté provede akci útoku a utratí svou poslední zuřivost, aby aktivovala dovednost Smrtná zuřivost I a házela během útoku o 1 navíc (D).

## ◆ ZLODĚJ



Zloději jsou mazaní bojovníci, kteří mají po ruce pytel plný nástrojů a špinavých triků. Ty jim poskytují různé výhody, díky kterým jsou sice opravdu schopní, ale zároveň i nepředvídatelní.

**Příprava:** Hráč, který si vybere zloděje, umístí poblíž svého panelu hrdiny 2 přehledové karty zloděje a pytlík zloděje, do kterého umístí 9 počátečních žetonů zloděje (ty s černým pozadím). Poté si vybere 1 kartu dovednosti zloděje 1. úrovně a do pytlíku zloděje přidá žetony, které jsou na ní zobrazeny. Zbylé žetony zloděje prozatím odloží stranou. Později mohou být vloženy do pytlíku podle toho, jaké další dovednosti si zloděj vybere.



**Průběh hry:** Všechny akce zloděje jsou propojeny s žetony zloděje. Počet akcí zloděje závisí na počtu jím dobraných žetonů. Na začátku každého kola si zloděj dobere 3 žetony z pytlíku zloděje a umístí je poblíž panelu hrdiny lícem nahoru (černou stranou s křížkem dolů). Pokaždé, když zloděj provede akci, **musí** si vybrat 1 žeton, který otočí lícem dolů. Červené žetony souvisí s akcí útoku, modré žetony s akcí pohybu a zelené žetony s libovolnou akcí. Pokud se barva žetonu **shoduje** s právě prováděnou akcí, zloděj tuto akci vylepší o zobrazenou výhodu (například dostane 1 bod pohybu navíc pro svou akci pohybu nebo hod 1 kostkou navíc pro svou akci útoku). Pokud se barva žetonu **neshoduje** s akcí, akce je provedena jako obvykle, pouze nebude vylepšena o zobrazenou výhodu. Pokud si zloděj během svého tahu dobere další žetony zloděje, může provádět akce, dokud neotočí všechny žetony. Nepoužité žetony zloděje se na konci tahu otočí lícem dolů. Pokud zloděj přijde o akci, musí otočit 1 z nepoužitých žetonů lícem dolů. Pokud zloděj získá akci jiným způsobem než dobráním nového žetonu, provede ji bez otočení žetonu.

**Poznámka:** Při hře jednoho hrdiny si zloděj na začátku každého kola dobere 4 žetony zloděje místo 3.





Na konci kola odložte všechny lícem dolů otočené žetony zloděje na odkládací místo poblíž pytlíku zloděje. Pokud si má zloděj dobrat nové žetony, ale v pytlíku jich není dostatek, vloží do pytlíku všechny odložené žetony a dobere si potřebný počet žetonů. Ve výjimečných případech může dojít k tomu, že nejsou žádné žetony v pytlíku ani na odkládacím místě. V takovém případě si zloděj žádné žetony nedobírá.

- **Žetony jedu:** Když je útok vylepšen žetonem jedu, umístíte tento žeton vedle nepřítele, na kterého byl proveden útok (na znamení toho, že je otrávený). Pokaždé, když je otrávený nepřítel aktivován, utrhá tolik zranění, kolik udává karta dovednosti zloděje. Jakmile je otrávený nepřítel zabit, vloží zloděj žeton jedu zpátky do pytlíku zloděje. Každý nepřítel může mít v jednu chvíli pouze 1 žeton jedu.
- **Žeton stínu:** Když je útok vylepšen žetonem stínu, zloděj je považován za stojícího ve stínu, i když se zrovna nachází na poli na světle.

*Na začátku tahu si Feydra dobere následující 3 žetony zloděje z pytlíku zloděje:*



*Rozhodne se provést akci pohybu a otočí 1 žeton, na kterém je +1 BP. Díky tomu může během této akce použít 3 body pohybu.*



*Následně se rozhodne provést akci útoku, tudíž otočí žeton, který vylepšuje její útok o 1 navíc. Jakmile hodí kostkami, hodí nejenom těmi, které by si připravila jako obvykle, ale zároveň i 1 navíc, kterou jí poskytl žeton zloděje.*






*Jako svou poslední akci chce opět použít akci útoku, a to i přesto, že jí poslední neotočený žeton zloděje nabízí výhodu, která souvisí s pohybem. I přesto musí tento žeton otočit, aby mohla zaútočit.*

## ◆ ŠAMAN





Šamani jsou zajedno s přírodou, tudíž čím více jsou spojeni s jednotlivými základními elementy, tím větší možnosti se jim nabízí.

**Příprava:** Hráč, který si vybere šamana, umístí poblíž svého panelu hrdiny přehledovou kartu šamana a desku elementů. Na desku elementů umístí 4 ukazatele elementu (běžovou stranou nahoru) na odpovídající pole se symboly elementů (nejnižší pole jednotlivých stupnic). Poté si vybere 1 kartu dovednosti šamana 1. úrovně a umístí ji poblíž desky elementů.

**Průběh hry:** Kdykoliv má šaman získat žeton  místo toho může zvýšit úroveň libovolného elementu na stupnici o 1 za každý žeton , který by měl získat. Pro zvýšení úrovně elementů na stupnici však šaman nemůže utratit žetony , které má aktuálně u sebe.



  
Lícová  
strana žetonu  
elementu

  
Rubová  
strana žetonu  
elementu

Šamanovy schopnosti se aktivují utrácením počtu úrovní konkrétních elementů, tj. posouváním ukazatelů elementu směrem dolů o patřičný počet na jednotlivých stupnicích. Jakmile ukazatel elementu dosáhne na stupnici pole s nápisem MAX, šaman může utratit veškerý získaný počet úrovní elementu dané stupnice, aby otočil ukazatel elementu a získal pasivní schopnost popsanou nad danou stupnicí. Tuto schopnost bude mít k dispozici až do konce scénáře (každou pasivní schopnost uvedenou na desce šamana lze získat v každém scénáři pouze jednou).

**Ohnivý elementál a ledový elementál:** Elementálové představují spojení, které šaman může vyvolat pomocí svých karet dovedností. Každý z nich poskytuje odlišné výhody, které jsou uvedeny na přehledových kartách elementálů. V jednu chvíli se na mapě může nacházet 1 elementál každého druhu, kterého zastupuje jeho žeton. Když se elementálové nachází na mapě, považují se za hrdiny pouze pro účely pohybu a útoku nepřátel (neovlivňují tedy počet přísluhovačů skupiny, zdraví potulných nestvůr atp.).

V průběhu svého tahu může šaman své elementály aktivovat. První aktivace každého z nich nevyžaduje žádnou akci, ale další aktivace již vyžadují utrácení šamanových akcí. Aktivovaný elementál může provést akci útoku nebo pohybu. Když provádí akci pohybu, získá 2 body pohybu stejně jako hrdinové. Elementál však nemůže interagovat s objekty, otevírat dveře, provádět akci oddechu ani vlastnit vybavení. Zároveň nehází kostkou stínu, když provádí akci útoku z pole ve stínu. Kdykoliv elementál zabije figurku nepřítele, odpovídající body zkušenosti získá šaman.

V případě, že elementál útočí nebo se brání, platí informace uvedené na jeho přehledové kartě. Když je libovolný elementál zabit, jeho žeton umístíte poblíž šamanova panelu hrdiny – šaman ho později může opět vyvolat, jakmile bude mít dostatek potřebných elementů.





## ◆ STŘELEC











Střelci jsou bojovníci, kteří byli vycvičeni především tak, aby své nepřátele přesně a vychytrale kosili z dálky. Tito dobrodruzi, kteří umí přežívat v drsných podmínkách, dokážou nahnat strach všem temným bytostem pomocí svých smrtelných útoků z dálky. Vždy, když spatří svůj cíl, pečlivě zvažují, kolik toho s každým výstřelem riskují.

**Příprava:** Hráč, který si vybere střelce, vytvoří poblíž svého panelu hrdiny prostor pro balíček šípů s kartami otočenými lícem dolů. Ten vytvoří zamícháním všech 14 karet šípů. Poté si vybere 1 kartu dovednosti střelce 1. úrovně a umístí ji poblíž panelu hrdiny.



**Průběh hry:** Balíček šípů představuje střelcovu pečlivé míření a smysl pro načasování. Kdykoliv střelec provede útok na dálku , začne postupně otáčet jednotlivé karty z balíčku šípů. Tyto karty bude jednu po druhé pokládat do řady vedle balíčku do té doby, dokud toho sám nenechá nebo dokud na dobraných kartách nebude 7 nebo více symbolů .

Jakmile střelec skončí s dobíráním karet, podle počtu symbolů  určí efekt, který bude součástí jeho útoku:

- **Méně než 7 :** **MÁLO NATAŽENÁ TĚTIVA!** Střelec ukončil odhalování karet moc brzy, tudíž během útoku navíc vyhodnotí prostřední efekty zobrazené na všech odhalených kartách (ty na béžovém pozadí).
- **Více než 7 :** **PŘILÍŠ NATAŽENÁ TĚTIVA!**  Střelec mířil příliš dlouho nebo moc pokoušel své štěstí, tudíž během útoku navíc vyhodnotí dolní efekty se symbolem  zobrazené na všech odhalených kartách (ty na červeném pozadí).
- **Přesně 7 :** **TREFA DO ČERNÉHO!**  Střelec nepodcenil míření, a tak se trefil přesně, tudíž během útoku navíc vyhodnotí horní efekty se symbolem  zobrazené na všech odhalených kartách (ty na bílém pozadí).

Jakmile je útok vyhodnocen, střelec odloží všechny dobrané karty šípů. Poté, co je balíček šípů prázdný, zamíchá všechny odložené karty šípů a vytvoří z nich nový dobírací balíček šípů. Na konci každého svého tahu musí střelec všechny odložené karty šípů a karty tvořící balíček šípů zamíchat dohromady, aby vytvořily nový balíček šípů tvořený opět 14 kartami.

## ◆ KONEC HRY ◆

Aby hra skončila vítězstvím, musí hrdinové splnit všechny úkoly uvedené u zvoleného scénáře. Jakmile jsou všechny úkoly splněny, hra okamžitě končí vítězstvím hrdinů.

Aby hra skončila prohrou, musí nastat některá z podmínek prohry zvoleného scénáře, nebo musí nastat situace, ve které hrdinové potřebují žeton vzkříšení, ale všechny již byly spotřebovány (podrobněji na straně 24).



# REJSTŘÍK

Pojem	Strana/Strany	
Akce	16, 28	Příprava sady kostek pro hod.....20
Oddech	22	Reakce nepřítele ..... 16
Pohyb	16	Sada vybavení .....22
Směna a úprava vybavení	22	Scénáře.....37–51
Útok	19	Schopnosti ..... 20, 28
Zvláštní akce	22	Skupina ..... 10, 17, 23
Aktivace	16, 23, 24, 27	Sloup .....29
Aktivační kostky (elitního nepřítele)	27	Souboj .....19, 28
Aktivní hrdina	16	Sousedící ..... 12
Berserk	32	Stín ..... 26, 28
Body pohybu (BP)	16	Střelec ..... 35
Body zkušenosti (BZ)	20, 25	Světlo..... 26, 28
Cíl	12	Šaman ..... 34
Čaroděj	30	Tah ..... 16
Deska temnoty	26	Truhla .....29
Dosah (útok na blízku, kouzlem a na dálku)	19	Úroveň hrdiny.....25
Dovednost	9, 25	Úroveň nebezpečí.....26
Dveře	17	Útok kouzlem ..... 19
Elitní nepřítel	11, 27	Útok na blízko ..... 19
Fáze hrdinů	16	Útok na dálku..... 19
Fáze nepřátel	23	Velitel.....17, 20
Fáze temnoty	26, 27	Vybavení ..... 10
Fáze vylepšení	25	Vybavení skupiny..... 10
Fontána	29	Vyřazený hrdina .....24
Hrdina	8, 9	Zdraví.....9, 10, 11, 13
Ignorovat	28	Zloděj ..... 33
Interakce	18	Zranění ..... 8, 20
Inventář	10	Žeton kořisti ..... 17
Jednorázové vybavení	10, 22	Žeton stavu.....28
Kdykoliv	28	Žeton vzkříšení.....24
Kolo	16	
Kostky, výsledky hodu	8, 28	
Kovadlina	29	
Mana	9	
Mapový dílek	12	
Místnost	12, 17, 27	
Mráz	28	
Nepřítel	10	
Obnovit	28	
Obrana	28	
Oheň	28	
Paladin	32	
Past (nášlapná, padací)	29	
Poklad (obyčejný, vzácný, jedinečný)	9, 11, 18	
Pole (ve stínu, na světle)	12, 26	
Portál	26	
Potulná nestvůra	11, 24, 26	
Přehození	28	
Přísluhovač	10, 17	
Příchod skupiny / potulné nestvůry	17, 26	
Přímá viditelnost	19	



# SCÉNÁŘE

## VÝUKOVÁ MAPA

Vítejte ve hře *Příval temnoty 2!* Tento scénář umožňuje nováčkům okusit temnotu, která se neodvratně blíží.

Potřebné mapové dílky: [A]1A, [A]4A.

### ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. Získejte svitek.
2. Zavřete trhlinu.

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Svitek:** K zavření trhliny je zapotřebí svitek, který je na mapě představován barevným žetonem úkolu. Libovolný hrdina může na poli s barevným žetonem úkolu utratit 1 bod pohybu, aby svitek sebral (jeho žeton si umístí poblíž svého panelu hrdiny). Za sebrání svitku **všichni hrdinové** získají 5 bodů zkušenosti.
- **Zavření trhliny:** Libovolný hrdina, který má u sebe svitek, může utratit 1 akci na poli s černobílým žetonem úkolu, aby trhlinu zavřel.



1A 4A



\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



## CESTA DO PEKLA

*Rostoucí počet portálů kolem Crondaru naznačuje, že někdo provedl strašlivý rituál zahrnující krvavou oběť. S tím už sice nic nenaděláme, ale můžeme toho využít. Někde by tu mohla být cesta do hlíše pekla. Ať to zní sebešileněji, tentokrát můžeme vést boj na jejich území.*

Potřebné mapové dílky: [A]1A, [A]3A, [A]5A.

### ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Otevřete bránu:** Zatáhněte za obě páky.
- Vstupte do Pekla:** Opusťte mapu skrze oltář.

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Brána:** Brána (žeton dveří ohraničený bílou čarou) nebrání v cestě nikomu z pohůnků temnoty, nepřátelé tudíž mohou procházet žetonem dveří, který ji představuje. Světloňosi bohužel nemohou otevřít bránu obvyklým způsobem. Aby byla brána otevřena, hrdinové musí zatáhnout za obě páky. Brána brání přímé viditelnosti.

• **Otevřete bránu:** Páky jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina může na poli s barevným žetonem utratit 1 bod pohybu, aby zatáhl za páku a odložil její žeton z mapy. Hrdina, který zatáhne za páku, získá 3 body zkušenosti.

• **Plameny pekelné:** Jakmile jsou odloženy oba barevné žetony úkolů, hrdinové otočí žeton dveří, který je na mapě ohraničen bílou čarou, a vyhodnotí místnost jako obvykle.

• **Vstup do Pekla:** Libovolný hrdina může na poli s oltářem (černobílým žetonem úkolu) utratit 1 bod pohybu, aby opustil mapu. Jakmile všichni hrdinové opustí mapu tímto způsobem, scénář skončí vítězstvím hrdinů.



Počáteční pole hrdinů    2 počáteční pole skupin    4 žetony příchoďu skupiny    1 černobílý žeton úkolu    2 barevné žetony úkolů

Až 2 žetony portálů    1 žeton portálu potulných nestvůr    Žetony kořisti\*    2 žetony obyčejných truhel

1 žeton padací pasti    1 žeton sloupu    9 žetonů zavřených dveří    1 žeton kovadliny    2 dílky mostů

\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:

1-2 人 → 1 žeton kořisti    3-4 人 → 2 žetony kořisti    5-6 人 → 3 žetony kořisti



# ◆ DOPROVOD ◆

*Skrze tajný portál, který jsme našli u onoho oltáře, jsme se překvapivě nedostali přímo do říše pekla. Naštěstí se nám cestou nic nestalo a ocitli jsme se poblíž jiné rituální komnaty. Vyvolávač, na kterého jsme narazili, nabídl, že nás do komnaty zavede a použije energií tamního portálu, aby nás dostal na vytoužené místo. Nyní toho vyvolávače jen musíme dostat do oné komnaty v jednom kuse...*

Potřebné mapové dílky: [A]2A, [A]4A, [A]5A.

## ◆ ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- 1. Ochraňte vyvolávače:** Udržte vyvolávače naživu, dokud nedojde k trhlině.
- 2. Vstupte do Pekla:** Vstupte do trhliny.

## ◆ ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Příprava vyvolávače:** Vyvolávač je na mapě zastoupen figurkou libovolného hrdiny, který není součástí hry (není třeba ho umísťovat do barevného podstavce). Pokud není dostupná žádná figurka hrdiny, znázorněte vyvolávače černobílým žetonem úkolu. Během přípravy hry je vyvolávač umístěn na počáteční pole hrdinů.

• **Vyvolávač:** Počínaje 2. kolem se vyvolávač na začátku každé fáze hrdinů pohne nejkratší možnou cestou o 2 pole směrem k žetonu dveří, který je na mapě ohraničen bílou čarou. Vyvolávač nemůže otevírat dveře. Vyvolávač se nemůže pohnout z pole, na kterém se nachází nepřítel. Vyvolávač se považuje za hrdinu pouze pro účely pohybu a útoku nepřítel (neovlivňuje tedy počet přísluhovačů skupiny, zdraví potulných nestvůr atp.) a nemůže provádět jiné akce než pohyb, jehož omezení jsou popsána výše. Zároveň jej nelze vybavit žádným vybavením.

• **Trhlina:** Jakmile se vyvolávač přesune na pole se žetonem dveří, které jsou ohraničeny bílou čarou, a dveře jsou zavřeny, ukončí svůj pohyb a tyto dveře otevře. Poté hrdinové vyhodnotí místnost jako obvykle. Jakmile jsou tyto dveře otevřeny, vyvolávač pokračuje v pohybu směrem k trhlině, která je na mapě představována barevným žetonem úkolu.

• **Vstup do Pekla:** Jakmile se vyvolávač pohne na pole s trhlinou, ovládne její energii. V tu chvíli hrdinové otočí barevný žeton úkolu a odeberou figurku (nebo žeton) vyvolávače z mapy. Poté může libovolný hrdina na poli s trhlinou utratit 1 bod pohybu, aby opustil mapu. Jakmile všichni hrdinové vstoupí do trhliny, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

**Vyvolávačovy vlastnosti:** 8 zdraví, obrana: 2



2A  
4A 5A



\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



# DEMONICKÝ ARTEFAKT

*V hůšší pekel je ukryta spousta artefaktů nasáklých těmi nejtemnějšími silami podsvětí. Ten, kdo třímá kterýkoli z těchto artefaktů, sice ovládá slovy nepopsatelnou démonickou moc, ale zároveň riskuje, že se sám pomalu promění v démona!*

Potřebné mapové dílky: [A]1B, [A]3B, [A]5B, [A]7B.

## ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Získejte úlomky:** Získejte všechny 3 úlomky.
- Ukovejte artefakt pekelnými plameny:** Ze 3 získaných úlomků ukovejte artefakt v démonické výhni.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Zisk úlomků:** Úlomky jsou na mapě představovány barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina může s barevným žetonem úkolu interagovat, aby ho tak získal. Hrdina, který získá barevný žeton úkolu, získá 5 bodů zkušenosti.

• **Ukutý pekelnými plameny:** Po získání všech úlomků může libovolný hrdina, který má u sebe alespoň 1 úlomek, utratit 1 akci na poli s démonickou výhni (na mapě představována černobílým žetonem úkolu), aby ukul artefakt. Aby to mohl provést, musí se na témže poli zároveň nacházet i všichni ostatní hrdinové, kteří u sebe mají alespoň 1 úlomek.

	3B
5B	7B
	1B



\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:





# PROKLETÝ MEČ

*Když zničíme krystaly Hříchu, oslabíme tak spojení mezi říší pekel a naším světem. Avšak jediná zbraň, která dokáže rozbít tyto krystaly, je prokletá. Ať jí bude třmát kdokoli, časem jí jeho mysl podlehne!*

Potřebné mapové dílky: [A]1B, [A]2B, [A]5B, [A]6A.

## ÚKOLY

- **Zničte Krystaly Hříchu:** Pomocí Prokletého meče zničte 5 Krystalů Hříchu.
- **Sdílejte břímě:** Nedovolte, aby Prokletý meč zabil kteréhokoliv hrdinu.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Prokletý meč:** Během přípravy hry připravte kartu Zatraceně velký obouruční meč z balíčku obyčejných karet vybavení hrdinů a vyberte hrdinu, u kterého tato karta nahradí jeho počáteční zbraň. Tato zbraň je Prokletý meč.

• **Sdílejte břímě:** Hrdina, který má u sebe Prokletý meč, utrhne na začátku každé fáze hrdinů zranění podle toho, jak dlouho má Prokletý meč u sebe.

Držitel Prokletého meče utrhne následující zranění, které předchází efektu žetonu vzkříšení:

- **1. kolo** - 1 zranění
- **2. kolo v řadě** - 2 zranění
- **3. kolo v řadě** - 3 zranění
- **4. kolo v řadě** - **PROHRA!** Pokud má libovolný hrdina u sebe Prokletý meč 4. kolo po sobě, hrdinova duše propadne temnotě, scénář je u konce a hrdinové prohráli.

Počet kol, po která má hrdina u sebe Prokletý meč, se zaznamenává pomocí žetonů poblouznění (každý žeton představuje 1 kolo). Jakmile hrdina předá Prokletý meč jinému hrdinovi pomocí akce směny vybavení, původní vlastník Prokletého meče odloží všechny žetony poblouznění, zatímco pro nového vlastníka Prokletého meče začnou platit pravidla ohledně počtu kol uvedená výše. Prokletý meč nelze umístit do inventáře.

• **Zničte Krystaly Hříchu:** Krystaly Hříchu jsou na mapě představovány barevnými žetony úkolů. Hrdina, který je vybaven Prokletým mečem a který se nachází na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 akci, aby Krystal Hříchu zničil. Žeton zničeného krystalu se následně odebere z mapy a hrdina, který ho zničil, získá 5 bodů zkušenosti. Jakmile jsou všechny barevné žetony úkolů odebrány z mapy, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

• **Požirač hříchů:** Čím více je zničeno Krystalů Hříchu, tím mocnější je Prokletý meč. Prokletý meč poskytuje následující počet kostek útoku navíc podle toho, kolik barevných žetonů úkolů již bylo odloženo z mapy:

- **1 žeton:** +1
- **2 žetony:** +2
- **3 žetony:** +2 +1
- **4 žetony:** +2 +2



1 žeton obyčejné truhly  
1 žeton velké truhly

Žetony kořisti\*

5 barevných žetonů úkolů

Počáteční pole hrdinů

6 žetonů příchodu skupiny

1 žeton portálu potulných nestvůr

Až 2 žetony portálů

2 počáteční pole skupin

4 žetony poblouznění

11 žetonů zavřených dveří

1 žeton kovačtiny

2 žetony fontán

3 žetony padacích pastí

2 dílky mostu

\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:

1-2 → 1 žeton kořisti  
3-4 → 2 žetony kořisti  
5-6 → 3 žetony kořisti

• **Pravidla pro jednoho hráče:** Na začátku jednotlivých kol hrdina neutrhne kvůli tomu, že má u sebe Prokletý meč, čím dál vyšší zranění (utrhne tedy vždy pouze 1 zranění na začátku každého kola). Hra neskončí porážkou, když hrdina bude mít u sebe Prokletý meč 4 kola po sobě, a může si vybrat libovolnou počáteční zbraň, která bude ve hře zastupovat Prokletý meč.



# PEKELNÉ BLUDIŠTĚ

*Dle jedné pověsti se v temném koutě říše pekel potulují čtyři pekelné bestie. Říká se, že kdo je dokáže porazit, bude obdarován nadlidskou mocí. Je však řeč o Pekle, takže nic není takové, jaké se zdá být.*

Potřebné mapové dílky: [A]3B, [A]4B, [A]5B, [A]6A.

## ÚKOLY

**Zabijte všechny potulné bestie:** Zabijte 4 konkrétní potulné nestvůry.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Příprava žetonů poblouznění:** Podle mapy níže umístěte na každé ze 4 označených polí po 1 žetonu poblouznění.

• **Potulné bestie:** Pokaždé, když se má vyhodnotit místnost, ve které se nachází žeton poblouznění, se místnost vyhodnotí jako obvykle, a navíc se na poli se žetonem poblouznění objeví potulná nestvůra. Potulná nestvůra, která takto přišla do hry, představuje 1 ze 4 potulných bestií. Jakmile jsou všechny 4 potulné bestie zabity, scénář skončí vítězstvím.

• **Bludiště:** V tomto scénáři nejsou jednotlivé mapové dílky propojeny, tudíž se mezi nimi lze pohybovat pouze skrze magické průchody, které jsou na mapě představovány barevnými žetony úkolů. Když se libovolný hrdina nachází na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 bod pohybu, aby se pohnul na libovolné jiné pole s barevným žetonem úkolu.

• **Nepřátelé a průchody:** Skupiny a potulné nestvůry se taktéž mohou pohybovat skrze magické průchody. Pokud se během fáze nepřátel nenachází žádný hrdina na mapovém dílku, na němž se zrovna nacházejí libovolné skupiny nebo potulné nestvůry, tyto nepřátelé se pohnou k nejbližšímu poli s barevným žetonem úkolu. Pokud se již nacházejí na poli s barevným žetonem úkolu, přesunou se na jiný mapový dílek s nejbližším hrdinou. Všechna pole s barevnými žetony úkolů se pro účely pohybu skupin a potulných nestvůr považují za sousedící (neposkytují však přímou viditelnost).



\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



# HRŮZOSTRAŠNÉ MONSTRUM

Legenda vyprávějí o jakémsi Monstru ze střední části Pekla, proti kterému není účinná žádná zbraň. Naštěstí existují oblasti, kterým se toto Monstrum vyhýbá. Při bližším prozkoumání jsme zjistili, že jsou poseta peřím z andělských křídel. Ačkoli si lámeme hlavu nad tím, kde se tu toto peří vzalo, můžeme je zkusit využít k oslabení tohoto odporného netvora.

Potřebné mapové dílky: [A]1B, [A]4B, [A]5B, [A]7B.

## ÚKOLY

**Zabijte Monstrum:** Oslabte Monstrum pomocí andělského peří a zabijte jej.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Monstrum:** Během přípravy hry se na počáteční pole Monstra umístí figurka náhodné potulné nestvůry 5. úrovně: tato potulná nestvůra představuje Monstrum. Během každé fáze nepřátel se aktivuje jako obvykle, ale je nezranitelné: nelze na něj zaútočit, použít na něj dovednost ani schopnost a nemůže utřít žádná zranění.
- **Andělské peří:** Andělské peří je na mapě představováno barevnými žetony úkolů. Pokud se libovolný hrdina nachází na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 bod pohybu, aby s žetonem interagoval a získal ho (každý hrdina může mít u sebe libovolné množství andělského peří). Hrdina, který má u sebe andělské peří a nachází se na stejném poli jako Monstrum, může utratit 1 bod pohybu, aby umístil 1 žeton andělského peří na Monstrum. Monstrum je zranitelné do té doby, dokud má u sebe žeton andělského peří: hrdinové na něj mohou zaútočit, používat na něj dovednosti a schopnosti a mohou mu udělit zranění. Na začátku každého kola Monstrum odloží všechny žetony andělského peří, které má u sebe, a stane se opět nezranitelným.
- **Zabití Monstra:** Jakmile je Monstrum zabito, scénář skončí vítězstvím.



7B  
5B 4B  
1B

- Počáteční pole hrdinů
- 12 žetonů zavřených dveří
- 5 barevných žetonů úkolů
- 1 počáteční pole skupin
- 6 žetonů příchodu skupiny
- 3 žetony padacích pastí
- 2 žetony obyčejných truhel
- Žetony kořisti\*
- 1 žeton velké truhly
- 1 žeton náslapné pasti
- 2 žetony fontán
- 1 počáteční pole Monstra
- 1 žeton kovadliny
- 1 žeton portálu potulných nestvůr
- Až 2 žetony portálů
- 1 dílek mostu

\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:

1-2 → | 3-4 → | 5-6 →



## ◆ VYSVOBOZENÍ MICHAELA ◆

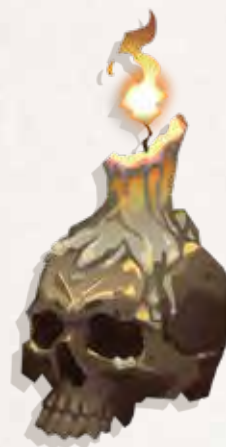
*Jakmile došlo ke konjunkci světů, kvůli které začala temnota opět nabírat na síle, zamířil do Pekla archanděl Michael, aby její příval utnul v samotném začátku. Bohužel i někdo jako on uvízl ve svém vlastním Pekle. Nyní se na všechny a všechno dívá jako na své nepřátele, a tak vede nekonečnou bitvu se zástupem nepřátel. Světloňoši ho musí vysvobodit z této zvrácenosti a doufat, že se nestanou jeho dalšími oběťmi!*

Potřebné mapové dílky: [A]2B, [A]4B, [A]8A.

### ◆ ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- 1. Získejte přístup do vězení:** Zničte všechny pečete, abyste se dostali k Michaelovi.
- 2. Vysvobodte Michaela:** Vysvobodte Michaela z jeho vězení.



### ◆ ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Michaelovo vězení:** Temnota uvěznila Michaela, jehož vězení je na mapě představováno mapovým dílkem 8A (tento dílek představuje místnost elitního nepřítele). Na dílek vězení se hrdinové mohou pohnout pouze skrze žeton dveří ohraničený bílou čarou. Tyto dveře lze otevřít až poté, co jsou zničeny všechny pečete. Po otevření dveří od vězení se nevyhodnocuje karta dveří. Jakmile se libovolný hrdina pohne na dílek vězení, započne boj s elitním nepřítelem.

• **Pečete:** Každá pečeť je na mapě představována žetonem poblouznění. Pečete lze rozbít utracením 1 akce na poli s žetonem poblouznění. Pokaždé, když hrdina rozbije pečeť, odloží příslušný žeton poblouznění a získá 5 bodů zkušenosti. Jakmile jsou všechny pečete rozbity, libovolný hrdina může po utracení 1 bodu pohybu otevřít dveře do vězení.



8A  
4B 2B

### BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM ARCHANDĚLEM MICHAELEM

Jakmile libovolný hrdina vstoupí do vězení, přesuňte figurky všech hrdinů na pole počátku boje s elitním nepřítelem. Poté odstraňte ze hry všechny mapové dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřítele, a to včetně všech komponentů, které se na nich nacházejí. Desku temnoty odložte stranou a nahraďte ji deskou elitních nepřátel stranou Michaela nahoru, kterou umístíte poblíž mapy. Ukazatel temnoty umístíte na první pole zleva na stupnici Michaela. Hrdinové si obnoví všechno zdraví i všechnu manu na maximum.



Na pole s kamennými monolity (pole ve stínu) umístíte 2 žetony poblouznění za každého hrdinu. Hrdinové rozhodnou o tom, kam budou žetony umístěny, nicméně musí být umístěny co možná nejrovnoměrněji. Poté hrdinové provedou všechny kroky fáze vylepšení, na což ihned naváže nová fáze hrdinů. Na archanděla Michaela nelze zaútočit, použít na něj dovednost ani schopnost a Michael ani nemůže utřít žádná zranění, dokud se na mapovém dílku bude nacházet alespoň 1 žeton poblouznění.

Jakmile se na dílku nebudou nacházet žádné žetony poblouznění, archanděl Michael je zranitelný, tudíž na něj hrdinové mohou zaútočit, používat na něj dovednosti a schopnosti a mohou mu udělit zranění. Pokud libovolný efekt přidá na dílek žeton poblouznění, archanděl Michael se opět stane nezranitelným. Libovolný hrdina, který se nachází na poli s žetonem poblouznění, může utratit 1 akci, aby odložil 1 žeton poblouznění. Pokaždé, když hrdina takto odloží žeton poblouznění, musí si hodit 1 . Pokud padne , hrdina utřít 1 zranění. Pokud padne , hrdina získá 1 žeton poblouznění (tento žeton se považuje za žeton nacházející se na poli daného hrdiny). Pokud padnou oba symboly zároveň, hrdina utřít 1 zranění a získá 1 žeton poblouznění.

Pokud se hrdinům podaří archanděla Michaela porazit, Michaelova mysl je konečně osvobozena a scénář skončí vítězstvím.



\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



## SBĚRATELE DUŠÍ

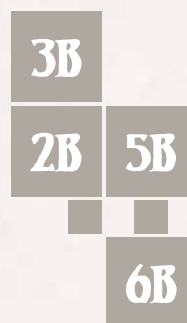
*Brána do Údolí duší je zatarasena démonickou magií. Abychom mohli projít bránou, musíme zneškodnit magii tím, že obětujeme duše. Nicméně duše představují něco tak poměrně, že jejich pochytní nebude zrovna jednoduché...*

Potřebné mapové dílky: [A]2B, [A]3B, [A]5B, [A]6B.

### ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- 1. Posbírejte duše:** Nasbírejte 10 duší za každého hrdinu.
- 2. Vstupte do Údolí duší:** Opusťte mapu skrze bránu.



### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Sběr duší:** Duše lze získat zabíjením nepřítel a ničením barevných žetonů úkolů. Hrdinové získají 1 duši za každého přísluho-vače a velitele skupiny, kterého zabijí, a 3 duše za každou potulnou nestvůru, kterou zabijí. Barevné žetony úkolů představují celý duši a po jejich zničení hrdinové získají 5 duší. Počet získaných duší se zaznamenává na poli s bránou (brána je na mapě představována černobílým žetonem úkolu) pomocí žetonů zdraví – vždy, když hrdinové získají určitý počet duší, umístí na pole s bránou odpovídající počet žetonů zdraví.
- **Cely duší:** Barevné žetony úkolů představují celý duši. Pokud se libovolný hrdina nachází na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 akci, aby celou duši zničil – žeton zničené celý duši následně odebere z mapy. Hrdina, který celou zničil, získá 5 bodů zkušenosti a hrdinové získají 5 duší.
- **Vstup do Údolí duší:** Jakmile hrdinové získají 10 duší za každého hrdinu, mohou opustit mapu skrze bránu. Od té chvíle platí, že když se libovolný hrdina nachází na poli s bránou, může utratit 1 bod pohybu, aby opustil mapu. Jakmile všichni hrdinové opustí mapu tímto způsobem, scénář skončí vítězstvím.





  
Počáteční  
pole hrdinů

  
Žetony  
kořisti\*

  
1 žeton  
obyčejné truhly

  
2 žetony  
velkých truhel

  
8 žetonů  
zavřených dveří

  
1 žeton portálu  
potulných nestvůr

  
Až 2 žetony  
portálů

  
2 dílky  
mostu

  
1 žeton  
padací pasti

  
1 žeton  
nášlapné pasti


  
2 žetony  
fontán

  
1 žeton  
kovařiny

  
1 žeton  
sloupu

  
1 černobílý  
žeton úkolu

  
4 barevné  
žetony úkolů

  
2 počáteční  
pole skupin

  
5 žetonů  
příchodu  
skupiny

\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:

1-2  → 

3-4  → 

5-6  → 



# ◆ KLÍČE Z JINÉHO SVĚTA ◆

*Vypadá to, že za vzrůstající moc temnoty může samotná Smrt. Může být však Smrt zabita? To lze zjistit jen jedním způsobem!*

Potřebné mapové dílky: [A]6B, [A]7A, [A]8B.



7A

6B

8B





## ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. **Posbírejte klíče duší:** Nasbírejte 3 klíče z jiného světa dříve, než zmizí.
2. **Zabijte Žence.**

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Komnata času:** Žnec na hrdiny čeká v Komnatě času, která je na mapě představována mapovým dílkem 8B (tento dílek představuje místnost elitního nepřítele). Na dílek Komnaty času se hrdinové mohou pohnout pouze skrze žeton dveří ohraničený bílou čarou. Tyto dveře lze otevřít až poté, co hrdinové nasbírají 3 klíče z jiného světa. Po otevření dveří od Komnaty času se nevyhodnocuje karta dveří. Jakmile se libovlnný hrdina pohne na dílek Komnaty času, započne boj s elitním nepřítelem.
- **Sběr klíčů z jiného světa:** Každý klíč z jiného světa je na mapě představován barevným žetonem úkolu. Pokud se libovlnný hrdina nachází na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 akci, aby ho sebral. Pokaždé, když hrdinové seberou klíč z jiného světa, každý hrdina získá 8 bodů zkušenosti. Dejte si ale pozor, protože klíče časem mizí! Scénář tudíž skončí prohrou, pokud zmizí byť jen 1 z nich.
- **Závod s časem:** Při přípravě hry umístěte na pole s barevnými žetony úkolů odpovídající počet žetonů času (podle obrázku přípravy hry). Vždy, když nastane fáze temnoty, odložte 1 žeton času z každého pole s barevným žetonem úkolu. Pokud bude potřeba odložit žeton času z libovolného pole s barevným žetonem, kde se už žádný žeton času nenachází, barevný žeton úkolu (klíč) zmizí a scénář skončí prohrou.
- **Dveře z jiného světa:** Nepřátelé se mohou pohybovat skrze dveře, i když jsou zavřené. Zavřené dveře stále brání přímé viditelnosti.



Počáteční pole hrdinů



Počáteční pole Žence



Pole počátku boje s elitním nepřítelem



3 barevné žetony úkolů



8 žetonů zavřených dveří



9 žetonů času



Žetony kořisti\*



1 žeton obyčejné truhly



2 žetony velkých truhel



3 žetony příchodu skupiny



1 počáteční pole skupin



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálů



2 dílky mostu



1 žeton nášlapné pasti



1 žeton kovadliny



1 žeton fontány



### BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM ŽENCEM

Jakmile libovlnný hrdina vstoupí do Komnaty času, přesuňte figurky všech hrdinů na pole počátku boje s elitním nepřítelem. Poté odstraňte ze hry všechny mapové dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřítele, a to včetně všech komponentů, které se na nich nacházejí. Desku temnoty odložte stranou a nahraďte ji deskou elitních nepřátel stranou Žence nahoru, kterou umístíte poblíž mapy. Ukazatel temnoty umístěte na první pole zleva na stupnici Žence. Hrdinové si obnoví všechno zdraví i všechnu manu na maximum.

Na každé z polí s přesýpacími hodinami umístěte po 2 žetonech času. Poté hrdinové provedou všechny kroky fáze vylepšení, na což ihned naváže nová fáze hrdinů. Libovlnný hrdina, který se nachází na poli s přesýpacími hodinami, může utratit 1 akci, aby na pole přidal 1 žeton času. Žetony času se z polí odkládají efekty Žencových schopností. Pokud máte kdykoli odložit žeton času z pole s přesýpacími hodinami, na němž už se žádný žeton času nenachází, scénář skončí porážkou. Pokud hrdinové zabijí Žence, scénář skončí vítězstvím.

\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



# PLAMENY PEKELNÉ

Při průchodu posledním portálem se něco pokazilo. Ztratili jsme se, a navíc jsme se rozdělili. Jedinou cestu ven stráží potulná nestvůra, která nás nesmí následovat do Domovského světa. Musíme si k sobě opět najít cestu, přemoci tuto nestvůru a vrátit se domů!

Potřebné mapové dílky: [A]2B, [A]3A, [A]5A, [A]6A, [A]7A.

## ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Shleďte se:** Shromážděte všechny hrdiny na dílku 5A.
- Zabijte nestvůru:** Zabijte závěrečnou potulnou nestvůru, která se objeví na dílku 5A.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Každý sám za sebe:** Na začátku tohoto scénáře jsou hrdinové rozděleni, tudíž každý hrdina začíná na jiném počátečním poli hrdinů. Při hře 5, resp. 6 hrdinů se na 1, resp. 2 počátečních polích hrdinů budou nacházet až 2 hrdinové. Pro účely všech herních prvků hrdinové musí přistupovat k tomuto scénáři tak, jako by ho hráli pouze 2 hrdinové. Výjimkou je pouze potulná nestvůra, která se objeví na mapovém dílku 5A. Pokud tento scénář hraje 3 a méně hrdinů, odložte tolik mapových dílků, aby na stole zbyl středový dílek 5A a tolik s ním sousedících dílků, kolik hrdinů je ve hře. Dílek 5A se za žádných okolností neodkládá.

*Poznámka: Skupiny jsou v tomto scénáři vždy tvořeny 1 velitelem a 2 přísluhovači a potulné nestvůry mají zdraví, které odpovídá pouze 2 hrdinům ve hře.*

7A		
3A	5A	2B
	6A	



 Počáteční pole hrdinů	 15 žetonů zavřených dveří	 10 žetonů příchodu skupiny
 Žetony kořisti*	 5 žetonů obyčejných truhel	 2 žetony velkých truhel



 2 žetony padacích pastí	 2 žetony nášlapných pastí	 Až 3 žetony portálů
 4 žetony fontán	 4 žetony kovadlin	 1 žeton portálu potulných nestvůr

\*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:  
1-6  → 



• **Brány do jiných dimenzí:** Na středový dílek 5A se hrdinové mohou pohnout pouze po otevření zamčených bran do jiných dimenzí (žetony dveří ohraničené bílou čarou). Brána do jiných dimenzí se sama otevře poté, co jsou na dílku, na kterém se nachází její žeton, vyhodnoceny všechny místnosti a nenachází se na něm žádný nepřítel. Žádné otevření dveří na dílku 5A nezpůsobí vyhodnocení karty dveří.

Jakmile hrdina otevře bránu do jiných dimenzí, která se nachází na dílku s jeho počátečním polem hrdiny, může se pohybovat skrze všechny ostatní brány do jiných dimenzí, aniž by je musel otvírat. Zavřené brány do jiných dimenzí však brání přímé viditelnosti.

• **Střet s démonem:** Jakmile jsou otevřeny všechny 4 dveře, které vedou na dílek 5A, i dveře, které se nachází na dílku 5A, hrdinové vyhodnotí příchod potulné nestvůry 5. úrovně, jejíž figurku umístí na středové pole mapového dílku 5A.

Poté hrdinové otáčejí náhodně karty z balíčku vybavení skupin 5. úrovně, dokud nenarazí na kartu s druhem útoku odpovídajícím typu útoku na kartě potulné nestvůry, a umístí ji pod kartu potulné nestvůry tak, aby byla viditelná pouze její dolní část. Tím se znázorní, které kostky navíc si potulná nestvůra připraví během útoku.

**Důležité:** Na rozdíl od ostatních potulných nestvůr v tomto scénáři má potulná nestvůra, která se objevila na dílku 5A, zdraví, které odpovídá počtu hrdinů ve hře. Jakmile je tato potulná nestvůra zabita, scénář skončil vítězstvím.



# ◆ PŘEHLED PRAVIDEL ◆

## ◆ PRŮBĚH HERNÍHO KOLA ◆

### 1. FÁZE HRDINŮ:

Ve svém tahu můžeš provést 3 akce:

- **Pohyb:** Získáš 2 body pohybu. Každý bod lze využít následovně:
  - Pohni se na sousedící pole.
  - Otevři dveře na poli, na kterém se právě nacházíš. Dober si kartu dveří, pokud jsi otevřel místnost, která ještě nebyla vyhodnocena.
  - Interaguj s 1 objektem na poli, na kterém se právě nacházíš.
- **Útok:** Vyber si zbraň a dostupný cíl. Existují celkem 3 druhy útoku:
  - Útok na blízko: Dosah 0
  - Útok kouzlem: Dosah 0 až 1
  - Útok na dálku: Dosah 1 a více
- **Směna a úprava vybavení:** Na poli, na němž se nacházíš, si všichni hrdinové mohou podle libosti vyměnit vybavení (jak mezi sebou, tak v rámci svého inventáře).
- **Oddech:** Obnov si celkem až 2 zdraví nebo many v libovolné kombinaci.
- **Zvláštní akce:** Některé dovednosti, schopnosti nebo vybavení ti poskytují další akce. Pokud je na komponentu napsáno **AKCE**, znamená to, že můžeš utratit 1 svou akci, abys mohl aktivovat uvedený efekt.

### 2. FÁZE NEPŘÁTEL:

Každá skupina a potulná nestvůra se na mapě aktivuje samostatně. Pořadí aktivací jednotlivých nepřátel vybírají hráči.

- **Aktivace skupiny:** Skupina provede 2 akce. Pokud je to možné, provede akci útoku na **nejbližší cíl** v dosahu. Pokud to není možné, pohne se o 1 pole směrem k nejbližšímu cíli.
- **Aktivace potulné nestvůry:** Potulná nestvůra provede akci podle podmínek uvedených na její kartě. Pokud není splněna ani jedna podmínka, potulná nestvůra se aktivuje stejně jako skupina.

***Elitní nepřítel:** Během boje s elitním nepřítelem nenásleduje fáze nepřátel po fázi hrdinů, ale po tahu každého hrdiny. Pokaždé, když má elitní nepřítel provést akci, hoďte aktivačními kostkami elitního nepřítele, aby se vyhodnotilo, která jeho zvláštní schopnost bude aktivována.*

### 3. FÁZE VYLEPŠENÍ:

**Musíš** utratit své získané body zkušenosti, abys postoupil na další úroveň, a to tolikrát, kolikrát je to možné.

### 4. FÁZE TEMNOTY:

Posuňte ukazatel temnoty o 1 pole směrem doprava na stupnici desky temnoty. Pokud se ukazatel ocitne na poli se symbolem:

- : Umístěte 1 skupinu na každé pole s libovolným portálem.
- : Umístěte potulnou nestvůru na pole s portálem potulných nestvůr.
- / : Vložte do pytlíku na poklady 1 odpovídající žeton pokladu.

## ◆ SOUBOJ ◆

**Příprava kostek:** Útočník si zvolí druh svého útoku. Pokud je jeho cíl v dosahu nebo přímo viditelný:

- Připraví si počet a druh kostek, které jsou zobrazeny na jeho zbrani.
- Pokud je útočníkem hrdina ve stínu, připrav kostku stínu.
- Připrav všechny kostky obrany obránce.
- Pokud se souboje účastní skupina, připraví si 1 kostku nepřitele za každého přísluhovače, který je součástí skupiny.
- Připrav libovolné dodatečné kostky, které v soubojích poskytují dovednosti, schopnosti nebo vybavení.

**Vyhodnocení útoku:**

- Hod' všemi připravenými kostkami.
- Vyhodnoť schopnosti a efekty ( a musí být vyhodnoceny).
- Urči počet a . Pokud převažují , rozdíl představuje zranění udělené obránci.

**Zisk bodů zkušenosti:**

- Libovolný nepřítel: 1 bod zkušenosti hrdinovi, který ho zabil.
- Velitel skupiny: 2 body zkušenosti všem hrdinům.
- Potulná nestvůra: 4 body zkušenosti všem hrdinům.

- **Úroveň nebezpečí:** Určuje, kteří nepřátelé přichází na mapu a které poklady navíc můžeš získat v průběhu scénáře. Úroveň nebezpečí vždy odpovídá úrovni hrdiny s nejvyšší úrovní.
- **Oheň:** Jakmile se hrdina nebo nepřítel aktivují, hod' 1 za každý žeton ohně, který u sebe mají. Hrdina a nepřítel utrhá 1 zranění za každý . Poté všechny žetony odlož.
- **Mráz:** Pokud chce hrdina nebo skupina provést akci a má u sebe žetony mrazu, nejprve je musí všechny odložit (utracením 1 akce za každý). Pokud má u sebe potulná nestvůra při aktivaci 2 nebo více žetonů mrazu, odloží je všechny a její aktivace neproběhne. Pokud má u sebe jen 1 žeton, odloží jej bez postihu. Elitní nepřítel sice může získat žetony mrazu, ale ty jeho aktivaci nijak neovlivní, tudíž je pouze všechny odloží bez postihu.

