



# FATEFORGE

- KRONIKY KAANU -

~ Pravidla ~

## O HŘE

**U**e hře *Fateforge* \* *Kroniky Kaanu*, se ujmete rolí vyvolených šampionů pralesa Ündsenoin, kteří jsou vysláni na výpravu do Easafiru, hlavního města říše Kartaçöl, v němž se setkají s řadou zajímavých postav a budou vtaženi do ožehavých situací, k jejichž vyřešení budou potřebovat ostrý jazyk nebo ostré meče. Tento dobrodružný příběh vyprávěný pomocí aplikace se přizpůsobuje vašim volbám a úspěchům či neúspěchům v příběhových i bojových scénách. Díky těmto volbám a výsledkům se příběh v každém průchodu hrou ubírá jinými cestami, a nabízí tak jedinečný zážitek i při opakovaném hraní.

Hra sestává ze tří typů scén. Během příběhových scén budete procházet dobrodružným příběhem, prozkoumávat Easafir a jeho okolí, rozmlouvat s obyvateli a příslušníky různých frakcí, kteří si vaše slova a činy budou pamatovat. Budete testovat své schopnosti při plnění úkolů, na které narazíte.

Klíčovým prvkem hry jsou bojové scény. Ve hře se pravidelně objevují scény, ve kterých se během několika bojových kol s různými nepřáteli snažíte splnit stanovené cíle. Bojovat budete pomocí sady kostek, z nichž každá představuje akci, kterou lze dále upravovat díky navzájem kombinovatelným dovednostem. Budete muset spolupracovat s ostatními členy družiny a každý z vás musí využívat schopnosti svého hrdiny naplno. Ale to není všechno! Musíte si dávat pozor, abyste neutrpěli příliš mnoho zranění, protože po každé bojové scéně se vám obnoví jen malé množství zdraví. Nezapomeňte se také zásobit jídlem či léčivými lektvary, protože se budete moci uzdravit pouze jedenkrát po dvou až třech bojových scénách.

Odpočinkové scény vám umožní léčit své hrdiny, nakupovat vybavení a učit se nové dovednosti v Easafiru a jeho okolí. Na každou odpočinkovou scénu je vyhrazen určený čas, který můžete strávit podle libosti. V průběhu kampaně a v závislosti na tom, s kým budete mluvit a které lokace navštěvovat, se vám budou odemykat nové vedlejší úkoly a odpočinková místa, která vám umožní rozvíjet vaše hrdiny různými způsoby.

Nechť vás provází moudrost Lesa!

\* pozn. překladatele: Fateforge je název místa v tomto fantastickém světě. Je to místo, běžným smrtelníkům skryté, jež má moc umožňovat těm, kteří se k němu přes veškeré nástrahy dostanou, získat neuvěřitelnou sílu. Český bychom ho nazvali „Výběh osudu“.



# VÍTEJTE VE SVĚTĚ FATEFORGE

**H**ra *Fateforge* je navržena tak, aby vás vtáhla do svého světa, v němž budete objevovat nejen zajímavý příběh, ale také nové herní prvky. V průběhu hry budou přidávána nová pravidla a komponenty, čímž se zvýší obtížnost bojových scén. V určitých fázích hry budete vyzváni k odemčení nového pravidla. Když se tak stane, přejděte na stranu 25 na konci těchto pravidel, najdete v seznamu příslušné pravidlo a přečtěte si ho. Poté zaškrtněte políčko spojené s tímto pravidlem, aby vám při dalších průchodech hrou připomínalo, že jste ho již odemkli.

Protože ve hře existují různé cesty, mohou se stejná pravidla odemknout na různých místech dobrodružství. Pokud jste vyzváni k přečtení pravidla, které již bylo odemčeno, pokyn ignorujte.

Po dokončení hlavního příběhu budou odemčena všechna pravidla hry. Při dalším hraní již nemusíte tato pravidla znovu odemykat.

## APLIKACE

Abyste mohli hrát tuto hru, musíte mít přístup k aplikaci Fateforge, kterou dále v této příručce pravidel budeme nazývat jen „aplikace“. Aplikace má během hry na starosti různé úkoly, například aktivaci nepřátel v bojových scénách nebo sledování a ukládání vašeho postupu v příběhu hry.

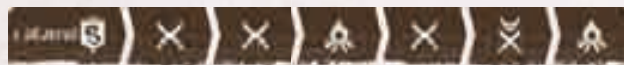
Aplikace je důležitou součástí hry, bez přístupu k aplikaci si ji nezahrajete! Pokud je to možné, doporučujeme používat aplikaci na tabletu.

## KOMPONENTY

Přehled komponent a způsob uspořádání hry při jejím ukládání pro snadný přístup a rychlou přípravu při příštím hraní naleznete v listu Příprava na první hru.

# PRŮBĚH KAMPANĚ

Kampaň je rozdělena do tří různě dlouhých dějství. Ve hře se střídají příběhové, bojové a odpočinkové scény. Během příběhových scén je v aplikaci v horní části obrazovky vyobrazen ukazatel průběhu dějství. Znázorňuje, jakou část dějství jste dokončili.



Každý symbol  představuje kapitolu v dějství, které se skládá z několika příběhových scén a bojové scény. Pokud v bojové scéně uspějete, postoupíte do další kapitoly. Při neúspěchu se buď dostanete do další kapitoly, ale na jinou příběhovou linii, nebo musíte úspěšně dokončit další bojovou scénu, abyste mohli postoupit dále.

Každý symbol  představuje odpočinkovou scénu (viz stranu 22), při které můžete léčit a vylepšovat své hrdiny a také se pustit do plnění dostupných vedlejších úkolů.

Ve většině hry musíte úspěšně dokončit dvě kapitoly, než se dostanete do odpočinkové scény, ale to se s postupem hry mění.

## PRVNÍ KAMPAŇ

1. Před zahájením první kampaně je třeba provést prvotní přípravu popsanou na samostatném listu Příprava na první hru.
2. Pomocí odkazu z QR kódu na zadní straně listu Příprava na první hru si stáhněte aplikaci. Aplikaci si případně můžete stáhnout také z této adresy: [www.mighty-boards.com/fateforgeapp](http://www.mighty-boards.com/fateforgeapp).
3. Poté si přečtete zbytek těchto pravidel, přičemž vynechejte kapitolu Dodatečná pravidla. Aplikace obsahuje výukový soubor, který vás provede první bojovou scénou. Tento soubor ale předpokládá, že jste si nejprve přečetli pravidla.
4. Až budete připraveni zahájit první hru kampaně, spusťte aplikaci, vyberte možnost „Nová kampaň“, poté vyberte prázdnou ukládací pozici a nakonec „Kroniky Kaanu“. Poté si každý hráč vybere hrdinu, za kterého chce hrát. Hráči si mohou přečíst příběh každého hrdiny a přehled toho, jak se za daného hrdinu hraje. Pokud hru hraje jeden hráč, musí si vybrat dva hrdiny. Nyní jste připraveni zahájit svoji první kampaň. Klepnutím na „Zahájit kampaň“ se vrhnete do světa Fateforge!

## HRA JEDNOHO HRÁČE

Chcete-li hrát hru sólo, stačí v hlavní nabídce aplikace vybrat možnost „Hra jednoho hráče“. Aplikace vám představí nová pravidla, která se týkají hry pro jednoho hráče. Mohou tím být ovlivněna i některá běžná pravidla, proto pečlivě dodržujte pokyny aplikace.

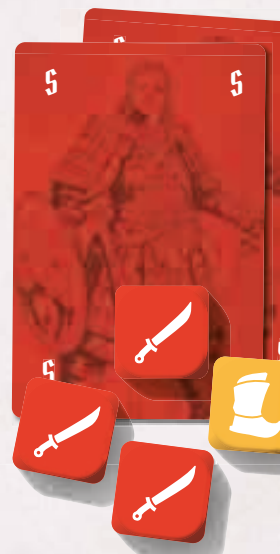
# HRDINOVÉ



**K**aždý hráč bude hrát za jednoho z mocných hrdinů. Toho si vybere ještě před začátkem hry. Vezme si jeho desku, krabičku a odpovídající figurku a položí je před sebe. Poté si ze své krabičky hrdiny vezme následující komponenty (za předpokladu, že hráči postupovali podle pokynů na listu Příprava na první hru).

- Vezme si **dílek pořadí hráče** svého hrdiny a položí jej vedle své desky hrdiny.

- Vezme dvě **startovní dovednosti** svého hrdiny z krabičky a umístí je nad svoji desku hrdiny. Ty jsou na zadní straně označeny písmenem **S**.
- Vezme si **hráčskou zástěnu** a umístí ji vedle své desky hrdiny tak, aby za ni ostatní hráči neviděli.
- Vezme si sadu bojových kostek pro svého hrdinu a umístí je na svoji desku hrdiny.



Povolání a jméno hrdiny

Jedinečná schopnost hrdiny

Počáteční vlastnost hrdiny

Místo pro hlavní zbraň

Těžká zbraň zabírá obě místa pro zbraně

Místo pro doplňkovou zbraň



Oblast pro dostupné žetony zdraví a energie



Oblast pro spotřebované žetony

Počet a typ kostek v zásobě na začátku hry

Čtyři místa na oblečení a předměty v batohu

Pokud hrajete s následujícími hrdiny, vezměte si tyto dodatečné komponenty potřebné k použití jejich schopností:



**Zlodějka**

Umístěte **žeton plížení** do oblasti pro dostupné žetony. Zlodějka každou bojovou scénu začíná **v utajení**, tedy s žetonem plížení v oblasti pro dostupné žetony.



**Šechtic**

Vezměte si **žeton postoje** a umístěte jej na svoji desku.

**Šaman**

Vezměte si **Šamanský bubínek** (karta 150) a položte jej lícem nahoru na jedno z míst v batohu ve spodní části své desky.



## VLASTNOSTI

 Vlastnosti ovlivňují testy během hry. Má-li hrdina vlastnost odpovídající typu testu, bude pro něj tento test snazší. Každý hrdina začíná s jednou vlastností na své desce. Může však získat více vlastností. Některé předměty hrdinovi přidávají vlastnost, pokud je jimi vybaven (viz Předměty na straně 7).

## SCHOPNOST HROINY

Každý hrdina má jedinečnou schopnost, jako jsou například Zlodějčiny schopnosti *Plížení* a *Akrobacie* nebo Šechi cova schopnost *Mistr šermíř*. Ty jsou vysvětleny na příslušných deskách hrdinů.

## ZÁSoba BOJOVÝCH KOSTEK

Zásoba kostek každého hrdiny představuje jeho schopnosti v boji. Červené kostky představují sílu vašeho hrdiny, žluté kostky jeho rychlost, modré kostky jeho dovednosti v boji na dálku a zelené kostky jeho inteligenci.

V průběhu hry budete mít možnost do zásoby kostek svého hrdiny přidávat další kostky.



V každém bojovém kole však stále **budete házet nejvýše čtyřmi kostkami** (viz Fáze přípravy na straně 12), pokud karta nebo efekt ve hře neurčí jinak.

Výsledek hodu na kostce má vždy barvu kostky, na níž padl. Na většině karet jsou výsledky hodu znázorněny jako hnědé symboly na bílém pozadí. To znamená, že k aktivaci efektu karty lze použít výsledek kostky libovolné barvy.

Výsledky kostek lze použít k aktivaci efektu dovednosti nebo předmětu (viz Aktivace dovedností a předmětů na straně 13) nebo je zahrát jako akci na bojové mapě, například pohnout hrdinou o jednu oblast nebo zaútočit na nepřítele.

## PŘEHOZENÍ



Symbol přehození znamená, že příslušnou kostkou lze během přípravy bojového kola jednou hodit znovu. Pamatujte, že přehození lze během bojové scény použít pouze ve fázi přípravy. Kdykoli efekt nebo karta umožňuje hráči **přehodit kostku nebo určitý počet kostek**, může být touto kostkou nebo kostkami znovu hozeno pouze jednou. Více schopností však lze řetězit za sebe a umožnit tak více přehození stejné kostky nebo kostek.

## ÚVSLLEDKY BOJOVÝCH KOSTEK



KROK: Pohyb do sousední oblasti.



ZÁSAH: Udělí 1 zranění jednomu nepříte-li ve stejné oblasti.



SPECIÁLNÍ ZÁSAH: Počítá se jako normální , pokud dovednost, předmět nebo efekt neurčuje jinak.



VÝSTŘEL: Udělí 1 zranění jednomu nepříte-li v sousední oblasti.



SPECIÁLNÍ VÝSTŘEL: Počítá se jako normální , pokud dovednost, předmět nebo efekt neurčuje jinak.



SOUSTŘEDĚNÍ: Interakce s objekty na bojové mapě. Slouží také k aktivaci dovedností a některých předmětů.



NEÚSPĚCH: Neúspěšný výsledek bez účinku.



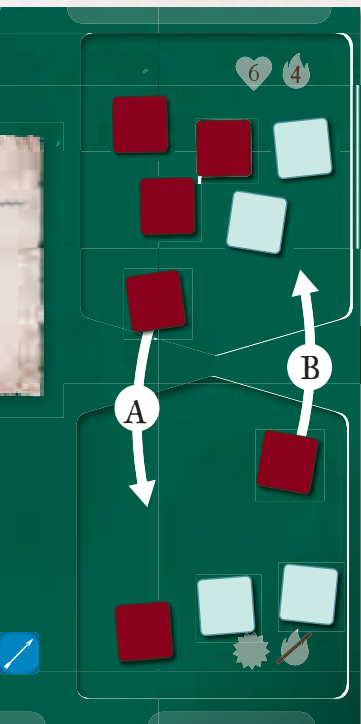
 a  lze použít jako  a  při aktivaci dovedností nebo předmětů.

Pokud jsou na jedné straně kostky zobrazeny dva výsledky oddělené čarou (např. ), můžete použít pouze jeden ze zobrazených výsledků, nikoli oba.



## ZDRAVÍ A ENERGIE

Žetony zdraví a energie uchovávejte v oblasti pro *dostupné* žetony na desce hrdiny. Nikdy nemůžete mít více žetonů zdraví a energie, než je počáteční maximum označené čísly v pravém horním rohu oblasti pro dostupné žetony, pokud karta nebo efekt ve hře neurčí jinak.



Během hry můžete *ztrácet* nebo se rozhodnout *spotřebovat* zdraví ♥ a energii 🔥. V takovém případě přesunete uvedené množství odpovídajících žetonů z oblasti pro dostupné žetony do oblasti pro spotřebované žetony (A). Jedním z důvodů, proč to budete dělat, je zranění 🩹; za každé utrpené zranění přesunete jeden žeton zdraví z oblasti pro dostupné žetony do oblasti pro spotřebované žetony.

Naopak si můžete *obnovit* zdraví nebo energii. V takovém případě přesunete uvedené množství odpovídajících žetonů z oblasti pro spotřebované žetony do oblasti pro dostupné žetony (B).

Své dostupné zdraví a energii si hlídejte. Pokud vám dojdou dostupné

žetony zdraví, jste *vyřazení* a nemůžete se již účastnit aktuální bojové scény (viz stranu 19). Pokud jste spotřebovali veškerou energii, nemůžete ji využívat na aktivaci dovedností nebo schopností vybavení, ale vyřazení nejste.

Pokud kdykoli v důsledku nějakého efektu máte ztratit energii, ale už vám žádná energie nezbyvá, ztratíte místo toho stejný počet zdraví.

Pokud jsou všichni hrdinové vyřazení, bojová scéna končí neúspěchem a výsledek je považován za *prohru*. Pokud přežije alespoň jeden hrdina, můžete stále vyhrát, pokud splníte všechny cíle bojové scény.

## DOVEDNOSTI

Dovednosti zásadně ovlivňují chování hrdiny v bojových scénách. Umožňují vám manipulovat s výsledky bojových kostek, abyste mohli pružněji provádět své akce, odemykat jedinečné schopnosti a vytvářet kombinace dovedností, které zvyšují vaši efektivitu v boji. Každý hrdina má svůj balíček dovedností, které lze různě kombinovat, a vytvářet tak jedinečné sestavy.

Počet dovedností, které může hrdina mít, není omezen. **Aktivních** jich však může mít nejvýše šest. Své aktivní dovednosti můžete změnit kdykoli mimo bojovou scénu a před zahájením první fáze přípravy bojové scény.



### CENA DOVEDNOSTI

Cena dovednosti udává, kolik zlatých musíte zaplatit za její nákup. Dovednosti jsou k dispozici na některých odpočinkových místech.

### POUŽÍVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Většinu dovedností lze použít pouze **jedenkrát za bojové kolo**. Existují však dva další typy dovedností: pasivní a jednorázové.



**Opakující se:** Dovednost s tímto symbolem lze použít pouze jedenkrát za bojové kolo.



**Jednorázová:** Dovednost s tímto symbolem lze použít pouze jedenkrát za celou bojovou scénu. Když ji použijete, otočte tuto kartu lícem dolů, abyste si pamatovali, že již byla použita. Na konci bojové scény ji otočte zpět lícem nahoru.



**Pasivní:** Dovednost s tímto symbolem lze používat neomezeně, kdykoliv je splněna podmínka pro její využití.

**Dovednosti** jsou základním stavebním kamenem vašeho hrdiny. Pokud můžete, určitě do nich investujte.

## EFEKTY DOVEDNOSTÍ

Efekt dovednosti popisuje, jak ji můžete použít. Některé karty dovedností mají jedinečné schopnosti popsané v textu, zatímco jiné umožňují převádět výsledky kostek nebo žetony na jiné výsledky kostek, akce nebo efekty.

**Výsledky** jsou znázorněny hnědými symboly na bílém pozadí, zatímco **akce** jsou znázorněny bílými symboly na hnědém pozadí. Výsledky zobrazené v levém hnědém poli na kartě dovednosti ukazují, které výsledky a žetony musíte utratit, abyste aktivovali schopnost dané dovednosti. Získáváte je z výsledků bojových kostek, z výsledků aktivace jiných dovedností nebo, v případě žetonů, z těch v oblasti pro dostupné žetony na desce hrdiny. Pravé hnědé pole u dovednosti obsahuje **výsledky** nebo **akce**, které aktivace dovednosti přináší. Pokud jsou symboly v pravém poli **výsledky na kostce**, tj. hnědé symboly na bílém pozadí, lze je použít buď jako akce na bojové mapě, nebo jako výsledky, které aktivují další dovednosti a vytvářejí silné kombinace. Naopak **akce** jsou skutečné úkony, které hrdina provádí na bojové mapě. Výsledky jsou tedy silnější než akce, protože je lze použít jak k aktivaci dovedností, tak jako akce na bojové mapě.

Po převedení výsledku pomocí dovednosti můžete tyto výsledky použít v dalších dovednostech, na jiných kartách a také je použít jako akce. Pokud není uvedeno jinak, můžete použít všechny převedené výsledky v libovolném pořadí a také v kombinaci s jinými dovednostmi nebo kartami. Můžete se také rozhodnout výsledky nepoužít.



*Příklad: Dovednost vlevo dokáže převést ☘ na ⚔, ale ne ⚔ na ☘. Dovednost zobrazená vpravo však dokáže převést / na ⚔ nebo ⚔ na /.*

Některé dovednosti mohou také převádět výsledky na akce nebo kombinace akcí. **Tyto akce nelze použít k aktivaci jiných schopností. Pokud je řada akcí spojena šipkou doprava, musí být provedena v plném rozsahu a v tomto pořadí.** To znamená, že pro aktivaci této dovednosti musíte být schopni provést všechny akce uvedené na kartě.



*Příklad: Tato dovednost umožňuje převést kombinaci ☘ a 🛡 na akci 🗡, po níž následuje akce ⚔. Aby hráč mohl tuto dovednost použít, musí být schopen provést obě tyto akce. Jinými slovy, nemůže se pohnout do oblasti bez nepřátel a udeřit do vzduchu.*



Symbol otazníku znamená, že můžete použít jakýkoli jiný výsledek než neúspěch ☘ ke splnění požadavku ? na dovednosti nebo předmětu (zbraně a vybavení).

## PŘEDMĚTY

Předměty, na rozdíl od dovedností, můžete s ostatními hráči kdykoli, **kromě bojové scény nebo testu**, libovolně vyměňovat. Předměty okolo své desky můžete kdykoli mimo bojovou scénu přeskládat. Ve hře jsou dva typy karet předmětů: **zbraně a vybavení**. Oba se řídí stejnými základními pravidly s některými drobnými rozdíly popsány níže.



## CENA PŘEDMĚTU

Stejně jako dovednosti mají i předměty **cenu**, která udává, kolik stojí jejich nákup na různých odpočinkových místech. Některé předměty lze nalézt během bojových nebo příběhových scén, v takovém případě nemusíte nic platit.



## POUŽITÍ PŘEDMĚTU

Předměty lze použít tak, jak je uvedeno na jejich kartě, například během příběhové scény, v určité fázi bojového kola, nebo když je jejich efekt něčím spustěn. Pokud není použití schopnosti předmětu výslovně popsáno na jeho kartě, může být efekt použit během tahu hrdiny jedenkrát v bojovém kole.

Předmět můžete použít pouze tehdy, pokud je vybaven na místě, jehož symbol odpovídá symbolu na kartě předmětu. Případně lze předmět umístit do batohu, i když jeho symbol symbolu batohu neodpovídá. V takovém případě musí být předmět umístěn lícem dolů a nelze jej použít, dokud není umístěn na odpovídající správné místo.

Pokud jsou při získání karty předmětu všechny vaše dostupná místa pro předměty plná, můžete ji místo toho umístit do batohu družiny (viz Batoh družiny na straně 20). Hrdinové si mohou vyměňovat předměty mezi sebou nebo s batohem družiny kdykoli kromě bojové scény nebo během testu v příběhové scéně.



Oblečení se umísťuje na místo pro oblečení (místo nejvíce vlevo na desce hrdiny).



Vybavení s tímto symbolem lze umístit na libovolné místo v batohu.



Hlavní zbraně se umísťují na místo pro hlavní zbraň.



Doplňkové zbraně se umísťují na místo pro doplňkovou zbraň.



Těžké zbraně se umísťují mezi místa pro hlavní a doplňkové zbraně. Tím se zablokuje obě místa.

## SCHOPNOSTI PŘEDMĚTŮ

Stejně jako u dovedností umožňují některé předměty převádět výsledky kostek na jiné výsledky, které pak lze použít pro jiné dovednosti nebo karty, nebo dokonce jako akce. Některé předměty mohou také převádět výsledky na akce nebo kombinace akcí a některé schopnosti předmětů jsou popsány textově.

Na některých kartách vybavení je uvedeno klíčové slovo „nabítý“. Tyto karty lze použít pouze dvakrát a poté jsou zničeny. Při prvním použití vám dají pokyn, abyste je vyměnili za jinou kartu, na níž je uvedeno, že ji lze použít naposledy.

## ZBRANĚ

Zbraně jsou předměty, které musí být vybaveny na místě pro hlavní nebo doplňkovou zbraň, nebo v případě těžkých zbraní zabírají obě místa. **Efekt zbraně lze použít pouze jedenkrát za bojové kolo.**

Hlavní a těžké zbraně přidávají kostku zbraně do vaší zásoby kostek. Může se jednat o kostku zbraně na dálku (☯) nebo kostku zbraně pro boj zblízka (☯). Kostka zbraně je zvláštní bojová kostka, která obsahuje speciální symbol útoku (☯). Účinek tohoto zvláštního útoku se liší podle zbraně, jak je uvedeno na příslušné kartě zbraně. Tuto kostku získáte navíc k ostatním schopnostem uvedeným na kartě. Kostka je vám k dispozici, dokud je předmět vybaven na správném místě (místech) pro zbraň, i když jste již použili její efekt. Pokaždé když ve fázi přípravy házíte kostkami, můžete si vybrat libovolné čtyři kostky, které máte ve své zásobě. To znamená, že můžete hodit kostkou zbraně místo jedné z ostatních bojových kostek.

## ZBROJ



Symbol přilby s číslem udává, kolika zraněním ☠ dokáže předmět zabránit, než je opotřebován. Když získáte kartu předmětu se symbolem zbroje, položte na ni uvedený počet černých kostiček. Kdykoli byste během bojové scény měli utrpět zranění, můžete se rozhodnout ze zbroje odstranit černou kostičku, která toto zranění vyruší. Černé kostičky se doplňují na konci odpočinkové scény, kdy máte čas na opravu zbroje. Přesunutím karty předmětu se symbolem zbroje na jiného hrdinu nebo do batohu družiny se černé kostičky zbroje nedoplňují.



# BOJOVÉ SCÉNY

## BOJOVÁ MAPA

Bojové scény se odehrávají na bojové mapě. Bojová mapa se skládá z dílků, z nichž každý představuje jednu oblast. Dosah a pohyb se měří v těchto oblastech, takže například akce  umožňuje pohnout hrdinou z jedné oblasti (dílků) do sousední.

Když v kampani dojde na první bojovou scénu, aplikace vás provede přípravou a spustí první bojovou scénu.

Aplikace obsahuje následující obrazovky, které vás provedou přípravou a uvedou vás do děje:

**Shrnutí** – přehled bojové scény, včetně příběhového kontextu a herních cílů dané scény, popis zvláštních schopností, které mohou mít nepřátelé, jimž se chystáte čelit.

**Komponenty** – karty a žetony, které si máte vzít z krabice, abyste mohli připravit bojovou scénu.

**Rozložení** – které mapové dílky máte použít, jak je uspořádat, aby vytvořily bojovou mapu, a kam umístit žetony, které jste si vzali ze zásobníku.

**Cíle** – cíle, kterých musíte dosáhnout, abyste uspěli, a případná zvláštní pravidla, která se na tuto bojovou scénu vztahují.

Před zahájením bojové scény se ujistěte, že všichni hráči rozumí jejím cílům.

## ŽETONY PRO BOJOVÉ MAPY

Kromě žetonů nepřátel obsahují bojové mapy také další žetony, jako je jídlo, cíle a další prvky, které upravují mapu, nebo také objekty, s nimiž lze nějakým způsobem manipulovat. Na začátku budete mít k dispozici jen malou část těchto žetonů a v průběhu hry se vám odemknou další.



### STARTOVNÍ ŽETON

Startovní žeton označuje dílek nebo dílky, na kterých hrdinové bojovou scénu začínají.



### ŽETON VÝCHODU

Žeton východu označuje dílek, který lze použít k opuštění bojové scény. V bojové scéně může být více žetonů východu, ale **všichni**

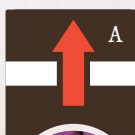
**hrdinové musí odejít stejným východem.** Přestože může existovat více východů, často se stává, že k vítězství v bojové scéně je třeba použít konkrétní východ (viz Opuštění bojové scény na straně 18).



### ŽETON CÍLE

Některé cíle bojové scény mohou vyžadovat sbírání žetonů cíle. Abyste tak mohli učinit, musíte se nacházet ve stejné oblasti jako žeton cíle a zároveň žeton cíle nesmí být strážěn (viz Strážžené žetony níže).

Pokud jsou tyto požadavky splněny, můžete žeton cíle sebrat tak, že si vezmete žeton cíle a umístíte jej na desku hrdiny. Pokud by byl hrdina s žetonem cíle vyrazen, umístíte žeton cíle do aktuální oblasti tohoto hrdiny.

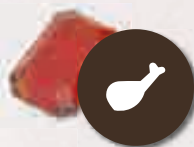


### STŘEŽENÉ ŽETONY

Různé žetony, jako jsou cíle a východy, mohou být stráženy nepřáteli. Strážící nepřátelé jsou v aplikaci označeni během přípravy bojové scény. Pokud nepřítel stráží nějaký žeton na mapě, umístíte ho do půlkruhového výřezu na žetonu. Strážžené žetony nelze použít, dokud není strážící nepřítel poražen. Omráčení nepřátelé jsou stále považováni za přítomné v oblasti, a proto stále stráží žeton.

Nepřátelé, kteří stráží žeton, se bez výjimky **nikdy** nepohnou.





## ŽETONY DRAHOKAMŮ A JÍDLA

Oblast může obsahovat žetony drahokamů a jídla. Hrdinové automaticky sbírají všechny žetony drahokamů a jídla ve své oblasti, pokud se v ní nenacházejí žádní nepřátelé. Žetony drahokamů a jídla se dávají do batohu družiny (viz Batoh družiny na straně 20). Drahokamy a jídlo mohou nosit i nepřátelé. Pokud je v bojové scéně na žetonu nepřítele umístěn drahokam nebo jídlo, pohybují se spolu s tímto nepřítelem. Pokud je nepřítel poražen, umístíte žeton, který měl u sebe, do oblasti, v níž byl nepřítel poražen. Poté může být žeton normálně sebrán.



## OBEČNÉ KOSTIČKY

Černé kostičky jsou obecné žetony, které ve hře představují různé efekty, zbroje nebo bytosti. Jejich funkce je vždy uvedena na kartě, která je využívá.



## KOSTIČKY ZRANĚNÍ NEPŘÁTEL

Červené kostičky představují zranění způsobené nepřátelům. Umísťují se na žetony nepřátel, když jim způsobíte zranění. Odstraňují se během každé fáze úklidu.



## ŽETONY OBRANY

Hrdinové mohou převádět výsledky nebo akce z dovedností a předmětů na žetony obrany. Každý žeton obrany lze použít k zabránění 1 zranění . Některé efekty mohou dávat žetony obrany i nepřátelům. Na konci každé fáze úklidu odložte všechny nepoužité žetony obrany, pokud efekt nestanoví jinak.

## NEPŘÁTELE

Termín „nepřítel“ označuje všechny nepřátele, se kterými se setkáte v boji. Existuje několik skupin nepřátel, z nichž každá má až šest různých typů, označených barvou. Barevné typy nepřátel slouží jednak k jejich sešskupení, jednak k tomu, aby si hráči mohli snáze udělat představu o tom, jak se daný typ nepřátele chová.

Všichni nepřátelé jsou považováni za **přísluhovače**, kromě fialových nepřátel, kterým se říká **velitelé**, a **bossů**. Bossové jsou silní nepřátelé, kterým budete čelit na konci každého dějství. Nepatří do žádné skupiny nepřátel. Jedinečné schopnosti každého bossa jsou vysvětleny na jeho kartě a v aplikaci.

## ● BÍLÍ PŘISLUHOVAČI

Bílí přísluhovači jsou bytosti, které nepatří k žádné konkrétní skupině. Bývají rychlí a loví hrdiny z dálky.

## ● MODŘÍ PŘISLUHOVAČI

Modří přísluhovači jsou vyzbrojeni zbraněmi na dálku, které jim umožňují útočit ze sousedních oblastí. Ve stejné oblasti jako hrdinové bývají méně efektivní.

## ● ČERVENÍ PŘISLUHOVAČI

Červení přísluhovači jsou řadoví bojovníci zblízka, kteří bývají nejpočetnějšími nepřáteli na bojové mapě.

## ● ZELENÍ PŘISLUHOVAČI

Zelení přísluhovači jsou tvrdí bojovníci a je složitější je porazit. Obvykle mají schopnost *Obránce*, která brání hrdinům v pohybu z jejich oblasti.

Schopnosti nepřítele

Symbol upozorňující na nepřátelskou schopnost

Pruh nepřátelských akcí

Hodnota zbroje nepřítele

Odolnost nepřítele

Typ nepřítele (v tomto případě zelený)

**OBRÁNCE:** Hrdinové z oblasti tohoto nepřítele nemohou dobrovolně odejít.

**VYSÁTÍ ŽIVOTA:** Když tento nepřítel udělí zranění ve své oblasti, přidej mu 1 zbroj (až do maxima 2).

**0** **1**

**1** **2** **ELITNÍ FEXT**

Skupina nepřátel

Odpovídající žetony nepřátel

**1** **2** **3** **4** **5**

## ● HNĚDÍ PŘISLUHOVAČI

Hnědí přísluhovači jsou zkušení válečníci. Bývá těžké je porazit a jejich útoky jsou silné. Dávejte si na ně pozor!

## ● FIALOVÍ VELITELÉ

Fialoví nepřátelé jsou velitelé, kteří ovládají jednu nebo více silných schopností a je těžké je porazit kvůli jejich těžkému brnění.

## PRUH NEPŘÁTELSKÝCH AKCÍ

Když se nepřítel aktivuje, provede jednu z akcí uvedených v pruhu akcí na své kartě. Nepřítel většinou provádějí stejné akce jako hrdinové, včetně  a , jak je uvedeno na jejich kartě. Provádějí také další akce, které jsou vysvětleny v přehledu symbolů na straně 28.



Pruh nepřátelských akcí má až tři části, které určují, co nepřítel udělá, když se aktivuje. Každý nepřítel provede během svého tahu pouze jednu akci, přičemž se vybírá zleva doprava. Čísla pod pruhem akcí udávají vzdálenost, v jaké se nejbližší hrdina nachází od nepřítele. „0“ znamená, že hrdina je ve stejné oblasti jako nepřítel, „1“ znamená, že hrdina je v oblasti sousedící s nepřítelem, a tak dále.

## ÚPRAVY AKCÍ

Akce nepřátel se mohou měnit na základě úprav. Pokud je v jedné části pruhu více než jedna akce, ovlivní tyto úpravy jednu nebo více akcí – viz část Úpravy nepřátelských akcí v přehledu na straně 28.

Jako příklad uvádíme několik základních úprav akcí. Úplný seznam naleznete v přehledu na konci těchto pravidel.



Cílí na hrdinu, který je v pořadí hráčů dříve (více vlevo). Tato úprava může měnit akce  nebo .



Udělí 1 zranění navíc. Tato úprava může měnit akce  nebo .

## SCHOPNOSTI NEPŘÁTEL

Většina nepřátel má speciální schopnosti, které se projeví buď během tahu hrdinů , nebo když se nepřítel aktivuje během nepřátelských tahů a reakcí . Symboly schopností se nacházejí na kartách i na žetonech nepřátel.

Mnohé z těchto schopností ovlivňují, co mohou hrdinové ve svém tahu dělat, proto pečlivě sledujte nepřítele se symbolem .

## POŘADÍ INICIATIVY

Číslo na žetonu nepřítele je jeho číslo iniciativy. Slouží k určení toho, který nepřítel reaguje, nebo v jakém pořadí se nepřítel ve svém tahu aktivuje. **Nejnižší číslo má nejvyšší prioritu.** Podrobnější popis najdete na straně 14 v kapitole Nepřátelské reakce.

## ODOLNOST



Všichni nepřátelé mají hodnotu odolnosti. Ta udává, kolik zranění musíte nepříteli způsobit v **jednom bojovém kole**, abyste ho porazili. Při způsobení zranění nepříteli

umístíte na žeton nepřítele (červenou) kostičku zranění za každé zranění , které utrpí. Pokud je na žetonu nepřítele stejný nebo vyšší počet kostiček zranění než jeho odolnost, je poražen. Odstraňte jej ze hry. Během fáze úklidu odstraňte všechny kostičky zranění z nepřátel, kteří nebyli poraženi (viz Fáze úklidu na straně 18).



## ZBROJ

Na rozdíl od odolnosti, která se obnovuje během každé fáze úklidu, je zbroj po vyčerpání opotřebována. Zbroj mají pouze někteří nepřátelé. Na začátku bojové scény umístíte na žeton nepřítele počet černých kostiček odpovídající hodnotě jeho zbroje. Když nepříteli udělíte zranění, odstraňte z žetonu nepřítele černou kostičku za každé zranění, které by utrpěl. Než můžete nepřítele zranit, musíte z něj odstranit všechny černé kostičky. Pokud udělíte vyšší zranění, než je zbývající zbroj nepřítele, položte na žeton nepřítele červené kostičky zranění odpovídající zbývajícím zraněním. Během fáze úklidu nepřátelům zbroj nedoplňujte.

## VLÁDCE NESTVŮR



Je důležité, aby se hráči před začátkem bojové scény seznámili se schopnostmi nepřátel. Jeden z hráčů, kteří neovládají aplikaci, by měl být jmenován vládcem nestvůr. Vezme si žeton vládce nestvůr a položí jej před sebe. Bude mít na starosti sledování nepřátelských schopností a bude provádět aktivace nepřátel.

Schopnosti nepřátel jsou popsány tak, aby oslovovaly vládce nestvůr.



# BOJOVÉ KOLO

**K**aždá bojová scéna se hraje na určitý počet kol, jak je uvedeno v aplikaci. V jednom kole provedete každou z následujících tří fází v následujícím pořadí:

- Fáze přípravy
- Fáze akcí
  - Tahy hrdinů
  - Nepřátelské reakce
  - Nepřátelské tahy
- Fáze úklidu

Po uplynutí stanoveného počtu bojových kol musí hrdinové opustit bojovou mapu dostupným východem (viz Ukončení bojové scény na straně 18). Chcete-li zahájit bojové kolo, vyberte v aplikaci možnost „Zahájit boj“.

## FÁZE PŘÍPRAVY

Ve fázi přípravy hodíte bojovými kostkami, určíte pořadí hráčů a proberete strategii pro nadcházející boj. Hra vyžaduje, aby hrdinové pracovali jako tým. V každém kole je důležité probrat strategii, například co který hrdina v daném tahu udělá. V této fázi však nemůžete ukazovat své výsledky kostek ani o nich výslovně hovořit.

Všichni hráči provedou následující kroky fáze přípravy současně v tomto pořadí:

1. Hodí čtyřmi bojovými kostkami
2. Provedou jednu nebo více volitelných akcí
3. Určí pořadí hrdinů

### HOD KOSTKAMI

Nejprve si vyberte a hoďte za svou zástěnou celkem čtyřmi bojovými kostkami nebo kostkami zbraní ze své zásoby kostek.

Ve svém tahu může hrdina provést libovolné z následujících akcí v libovolném pořadí: přehození za energii, trojička a *přesun*.

Má-li hráč více než čtyři kostky, může si v každém bojovém kole vybrat sadu jiných čtyř kostek.

### VOLITELNÉ AKCE

#### PŘEHOZENÍ ZA ENERGII

Pokud hodíte alespoň jeden ✨, můžete spotřebovat 1 🔥 a přehodit libovolný počet kostek, na kterých padl neúspěch. Toto můžete provést pouze jedenkrát za bojové kolo.

### TROJIČKA

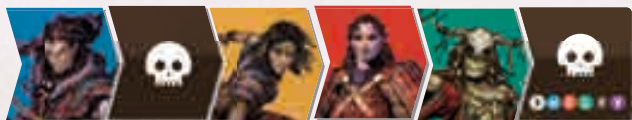
Pokud vám na kostkách padnou tři stejné výsledky (s výjimkou neúspěchu), můžete jeden z těchto výsledků změnit na výsledek podle vlastního výběru. Musí se jednat o stejnou *stranu* kostky, ale ne nutně o stejnou *barvu* kostky. To znamená, že pokud hodíte ✨, 1, 2 a 3, nemůžete výsledky měnit, protože strany kostek nejsou stejné.

### PŘESUN

Nakonec se rozhodněte, zda váš hrdina provede **přesun**. Akci přesun můžete provést bez ohledu na to, zda výsledky na kostkách vašemu hrdinovi poskytují akci 1. Pokud se rozhodnete pro přesun, přesuňte svého hrdinu do libovolné sousední oblasti. Tato akce se nepovažuje za akci 1, a proto ji nelze použít ke spuštění prvků mapy, které vyžadují akci 1. Pokud jsou v oblasti, ze které se přesouváte, nějakí nepřátelé, utrpíte 1 🔥. Žádný jiný postih za přesun není. Tento postih se vztahuje pouze na přesun, nikoli na akce 1, které provádíte během svého tahu.

### URČENÍ POŘADÍ HRÁČŮ

Poslední věcí, kterou je třeba během fáze přípravy udělat, je určit pořadí hráčů. Rozhodněte, v jakém pořadí se hráči budou střídat, a uspořádejte dílky pořadí hráčů v tomto pořadí tak, aby dílek nepřátelské reakce byl na místě určeném aplikací a dílek nepřátelských tahů na konci tohoto pořadí. Nepřátelé se aktivují ve fázi akcí dvakrát: **Nepřátelské reakce** probíhají mezi **tahy hrdinů** nebo před nimi, zatímco **nepřátelské tahy** se odehrávají na konci fáze akcí. Aplikace vám ukáže, ve kterém okamžiku dojde k reakcím nepřátel.



V tomto bojovém kole bude hrát jako první Strážce Lesa. Nepřátelé pak zareagují dříve, než přijde řada na Zlodějku.

Pořadí hráčů také ovlivňuje, na které hrdiny budou nepřátelé cílit (viz Cílení na hrdiny na straně 17). Někteří nepřátelé cílí na hrdiny, kteří jsou v pořadí hráčů dříve (zleva doprava na stupnici pořadí hráčů). Čím dříve tedy hrdina v daném kole bude provádět své akce, tím spíše upoutá pozornost nepřátel.

Po dokončení této fáze klepněte v aplikaci na možnost „Zahájit fázi akcí“.

## FÁZE AKCÍ

Každý hrdina ve svém tahu v pořadí uvedeném na stupnici pořadí hráčů provede všechny své akce, než začne své akce provádět jiný hrdina nebo nepřítel. Malý počet nepřátel bude reagovat na určitém místě uvedeném na této stupnici. Jakmile všichni hrdinové provedou své akce, přijdou na řadu tahy všech nepřátel.

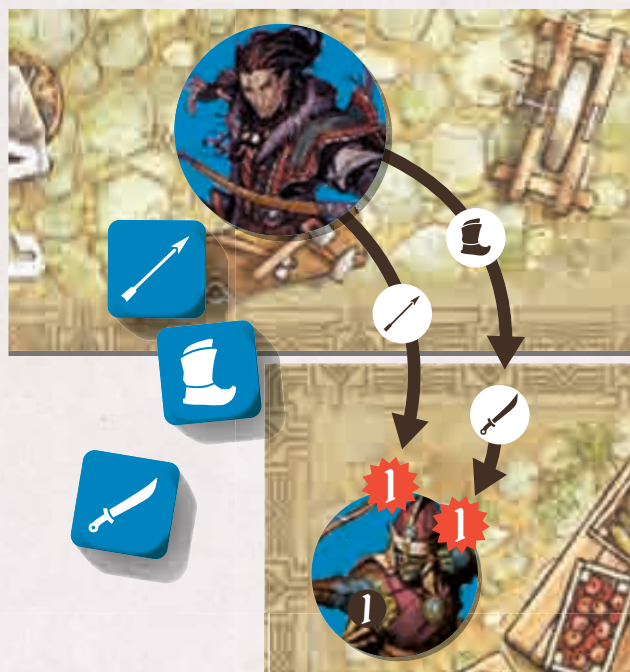
### TAHY HRDINŮ

Ve svém tahu může hrdina provést libovolné z následujících v libovolném pořadí:

- provádět akce,
- spotřebovat energii za jeden pohyb,
- aktivovat dovednosti a předměty.

### PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Ve svém tahu můžete používat bojové kostky a provádět akce na bojové mapě, používat výsledky kostek k aktivaci dovedností a používat předměty, které máte (jak je vysvětleno níže).



*Příklad: Strážce Lesa hodil 3 úspěšné výsledky: ,  a . Nyní se může rozhodnout, zda tyto výsledky použije k provedení odpovídajících akcí v libovolném pořadí, jako např. udělení 1  nepříteli v sousední oblasti () , pohyb do této oblasti () a následně udělení dalšího 1  stejnému nepříteli ().*

### CÍLENÍ NA NEPŘÁTELE

Hrdinové mohou zacílit na jakéhokoli nepřítele v dosahu své akce nebo dovednosti, pokud jim to nezakazuje nepřátelská schopnost (například nepřátelské schopnosti *Štitonoša* a *Plížení*).

## SPOTŘEBOVÁNÍ ENERGIE ZA POHYB

Jednou za tah můžete spotřebovat 1  a provést další akci . To se počítá jako **akce**, nikoliv jako výsledek hodu, a nelze ji tedy použít k aktivaci dovedností a vybavení, ale *lze* ji použít k aktivaci žetonů na mapě.

## AKTIVACE DOVEDNOSTÍ A PŘEDMĚTŮ

Dovednostem, zbraním a vybavením můžete přiřadit výsledky kostek a aktivovat tak jejich efekty (viz Dovednosti na straně 6 a Předměty na straně 7). Ty mohou přinést další výsledky nebo akce, které můžete použít během svého tahu. Pokud dovednost nebo předmět přináší dodatečné výsledky, můžete je použít kdykoli během svého tahu. Nevyužité výsledky na konci vašeho tahu propadnou, pokud efekt karty nestanoví jinak.



*Příklad: Strážce Lesa hodí , ,  a .  nemá jak použít.*

*Rozhodne se použít výsledek  jako  a pak použije svoji dovednost Rychlé založení k převodu  na . Nyní má  a rozhodne se použít oba výsledky k udělení 2  strážnému domobrany v sousední oblasti. Strážný domobrany má odolnost 3, takže je stále naživu.*

*Má také Boty rychlosti, které mu dávají další akci . Tu využije k pohybu do sousední oblasti. Tam udělí další 1  strážnému domobrany pomocí  z poslední kostky a porazí ho.*

## KONEC TAHU

Tah může skončit z těchto důvodů:

1. Nemůžete provést žádnou akci.
2. Nechcete už provádět žádné akce.
3. Efektem ve hře.

## NEPŘÁTELSKÉ REAKCE

Aplikace vám ukáže, ve kterém okamžiku dojde k nepřátelským reakcím. Jakmile se dostanete do tohoto bodu bojového kola, klepněte v aplikaci na tlačítko „Nepřátelské reakce“. Aplikace zobrazí dva nepřátele různých typů (barev), kteří se aktivují. Pokud je přítomen boss, provede také akci. Pokud aplikace zobrazí typ nepřítele, který se na mapě již nenachází, klepněte na tlačítko „Již poražen“ pod kartou nepřítele, aby aplikace vygenerovala nového nepřítele, který bude reagovat místo něj.

Pro určení toho, které žetony nepřátel na bojové mapě se aktivují, postupujte podle následujících kroků:

1. Začněte od nepřítele zobrazeného v aplikaci nejvíce vlevo a zkontrolujte, zda se ve vzdálenosti zobrazené v jeho pruhu akcí úplně vlevo nachází hrdina. Pro všechny nepřátele je tato vzdálenost „0“, kromě modrých přísluhovačů, u kterých je tato vzdálenost „1“, protože upřednostňují útoky na dálku.
2. Pokud se v tomto dosahu nachází hrdina, nepřítel se aktivuje. Pokud by se mohlo aktivovat více nepřátel, aktivuje se nepřítel s nejnižším číslem iniciativy na žetonu.



*Kdyby obě tyto vražedkyně mohly reagovat, ta s iniciativou 1 (vlevo) jedná dříve než ta s iniciativou 4 (vpravo).*

3. Pokud je možným cílem v rámci stejného dosahu více hrdinů, určete, který hrdina je cílem, podle kapitoly Cílení na hrdiny na straně 17.
4. Pokud se v dosahu akce zcela vlevo nenachází žádný hrdina, zkontrolujte druhé místo na pruhu akcí zleva a opakujte kroky 1 až 3.
5. Pokud se v dosahu žádného nepřátelského žetonu uvedeného typu nenachází žádný hrdina, žádný z nich se neaktivuje. Pokračujte následujícím typem nepřítele.

Mohou nastat okolnosti, kdy určitý nepřítel, který se má aktivovat, nemůže provést akci uvedenou na jeho pruhu akcí. Důvodem mohou být efekty způsobené hráči, jako je omráčení, nebo omezení žetonů na mapě, například když se nepřítel střežící žeton nemůže pohybovat.

Pokud nepřítel nemůže kvůli těmto omezením provádět akci, ignorujte ho a aktivujte dalšího možného nepřítele stejného typu. Pokud nejsou k dispozici žádní takovíto nepřátelé, neaktivuje se žádný. Pokračujte následujícím typem nepřítele.

Po dokončení aktivace všech nepřátel podržte v aplikaci tlačítko „Pokračovat“.



*Příklad: Aplikace zobrazuje karty nepřátelských reakcí pro hlídacího psa a lučištníka. Reagovat bude pouze jeden nepřítel od každé barvy, počínaje hlídacím psem, který je nejvíce vlevo.*

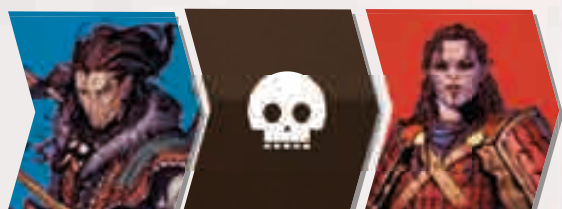
*Žádný hlídací pes se nenachází ve stejné oblasti jako některý z hrdinů (vzdálenost 0), takže žádný z nich nemůže provést akci nejvíce vlevo na pruhu akcí (0).*

*Následující akci vlevo na pruhu akcí (1) mohou provést dva různí hlídací psi, kteří jsou od hrdinů na vzdálenost jedné oblasti. Protože reaguje pouze jeden nepřítel daného typu (barvy), bude to ten s vyšší iniciativou – hlídací pes s číslem 1 na svém žetonu (A).*

*Tento hlídací pes se pohne a zaútočí na Strážce Lesa, protože jeho akce má příslušnou úpravu, která mu říká, aby zacílil na hrdinu, který je v pořadí hráčů nejdříve.*

*Poté reaguje modrý nepřítel. V oblasti s hrdinou je lučištník, ale místo na jeho pruhu akcí nejvíce vlevo udává vzdálenost 1. Proto bude místo toho reagovat lučištník, který je od hrdinů vzdálen 1 oblast.*

*Strážce tedy bude lučištník s číslem 2 na žetonu (B). Protože akce není upravena, hráči si mohou vybrat, který hrdina bude zraněn. Vyberou si Žoldněrku, protože Strážce Lesa již utřel 1  od hlídacího psa.*



## NEPŘÁTELSKÉ TAHY

Poté, co všichni hrdinové provedou své tahy, přijdou na řadu všichni přeživší nepřátelé a provedou akce na svých kartách, pokud je to možné. Nepřátelé, kteří se aktivovali během nepřátelských reakcí, se mohou aktivovat znovu během nepřátelských tahů. Nepřátelé se aktivují v pořadí podle priority. Priorita se určuje nejprve podle typu (barvy) nepřítele v následujícím pořadí: bílý, modrý, červený, zelený, hnědý, fialový, pak bossové, pokud jsou přítomni, a poté podle čísla iniciativy na žetonech nepřátel. Nejnižší číslo iniciativy daného typu nepřítele se aktivuje jako první. Například bílý nepřítel 1 se aktivuje před bílým nepřítelem 5 atd.



Když se nepřítel aktivuje, provede jednu z akcí uvedených na pruhu akcí na své kartě. Pokud je přítomen boss, aplikace vám ukáže, které akce provádí. Hráči provedou následující kroky:

1. Pro každý žeton nepřítele daného typu, počínaje nejnižším číslem iniciativy, zkontrolujte, zda se v dosahu uvedeném na jeho pruhu akcí nejvíce vlevo nachází hrdina (často se jedná o dosah „0“ – tj. stejná oblast).
2. Pokud je v dosahu hrdina a nepřítel je schopen akce (například není omráčen), aktivujte akci tohoto nepřítele (viz stranu 11).
3. Pokud je hrdina v dosahu, ale nepřítel nemůže provést svou aktivaci kvůli efektům, které na něj byly zahrány (např. omráčení), nebo omezením žetonů na mapě, neudělá nic. Pokračujte následujícím typem nepřítele.
4. Pokud se v dosahu akce zcela vlevo nenachází žádný hrdina, zkontrolujte druhé místo zleva na pruhu akcí a opakujte kroky 1 až 3. Pokud v dosahu žádného z polí akčního pruhu nepřítele není žádný hrdina, nepřítel se neaktivuje.

Jakmile provedete tyto kroky u jednoho nepřítele, přejděte k dalšímu nepříteli daného typu, dokud nebudou vyhodnoceni všichni nepřátelé.

Nezapomeňte zkontrolovat schopnosti nepřátel uvedené na kartách nepřátel a bossů. Nyní proběhne efekt schopností se symbolem . Tyto schopnosti jsou vždy vyhodnoceny, pokud je to možné.



*Příklad: Během nepřátelských tahů se všichni nepřátelé aktivují v pořadí podle typu (barvy) a čísla iniciativy, takže první se aktivuje lučištník s číslem 1 na žetonu (A). Na svém pruhu akcí má pouze jednu možnou akci, takže jednoduše vystřelí na Strážce Lesa, který je vzdálen 1 oblast.*

*Lučištník s číslem 2 na svém žetonu (B) nemá hrdinu vzdáleného 1 oblast, na kterého by mohl touto akcí cílit, a protože na jeho kartě není žádná akce se vzdáleností 0, neaktivuje se.*

*Dále by se aktivoval voják číslo 1 (C), ale nemá žádnou akci, která by cílila na hrdinu vzdáleného 1 oblast, takže také nic neudělá.*

*Voják číslo 2 (D) zasáhne Žoldněrku, protože je jediným hrdinou v jeho oblasti (vzdálenost 0).*

*Poté drábové provedou akce, které jsou na jejich pruzích akcí nejvíce vlevo. Nejblíží hrdina, kterého dráb 1 (E) může zacílit, je Žoldněrka ve vzdálenosti 1. Pohne se tedy směrem k (jedinému možnému) cíli.*

*Dráb 2 (F) má dva možné cíle, protože Žoldněrka i Strážce Lesa jsou od něj vzdáleni 2 oblasti. Protože proveditelná akce na tomto pruhu akcí (2) je upravena a má být cílena na hrdinu, který je dříve v pořadí, pohne se o jednu oblast směrem ke Strážci Lesa.*

*Nakonec se aktivuje poručík (G). Pro jedinou akci, kterou může provést, nejsou v jeho blízkosti žádní hrdinové, takže neudělá nic. Schopnost velitele se však aktivuje. Voják 2 (D) je nejblíží červený příslušovák ve vzdálenosti 2 oblasti od poručíka, takže se pohne o 1 oblast blíž.*

## CÍLENÍ NA HRDINY

Pokud je v dosahu aktivace nepřítele více hrdinů, karta nepřítele buď uvede, zda si hráči mohou vybrat, na kterého hrdinu nepřítel zacílí, nebo určí, na kterého hrdinu zacílí.

Pokud nepřátelská akce není upravena, mohou si hráči vybrat, na kterého hrdinu nepřítel zacílí, z hrdinů v dosahu aktivované nepřátelské akce, pokud je tento hrdina způsobitelným cílem.

Pokud je daná akce upravena symbolem **»**, nepřítel zacílí na hrdinu, který je v pořadí hráčů dříve (nejvíce vlevo) z těch, kteří jsou v dosahu. Pokud je daná akce upravena symbolem **»**, nepřítel zacílí na hrdinu, který je v pořadí hráčů později (nejvíce vpravo) z těch, kteří jsou v dosahu. Většina nepřátel, jejichž cílení je upraveno, má první z těchto dvou možností (**»**), a proto má největší tendenci přitahovat pozornost hrdinů v pořadí vlevo.

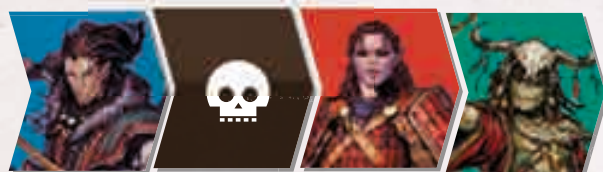
Všimněte si, že všechny akce zahrnující pohyb budou cílit na hrdiny v pořadí, v jakém se aktivovali, zatímco cílení útoku je nejčastěji (i když ne vždy) určováno hráči. Hnědí přísluhovači, velitelé a bossové mívají speciální pravidla pro cílení.

Nepřátelé mohou útočit pouze na hrdiny, které lze zacílit. Pokud dovednost hrdiny, předmět nebo žeton na mapě znemožňují hrdinovo zacílení, zachází se s hrdinou, jako by nebyl přítomen, a je vybrán jiný hrdina. Pokud není k dispozici žádný jiný hrdina, nepřítel se neaktivuje. To znamená, že pokud je nepříteli během nepřátelských reakcí znemožněna aktivace kvůli těmto efektům, vyberte k aktivaci jiného nepřítele stejného typu, pokud je to možné.

*Příklad: Proti hrdinům bojují dva nepřátelé – rekrutka (A) a vražedkyně (B). Protože se červení nepřítel aktivují dříve než hnědí, aktivuje se jako první rekrutka.*

*Když se rekrutka aktivuje, zkontroluje, zda může provést akci v prvním poli svého pruhu akcí (C). Ve vzdálenosti 0 oblastí jsou tři hrdinové a všechny je lze zasáhnout, takže se aktivuje. Vy a vaši spoluhráči si můžete libovolně vybrat, který hrdina bude zasažen; vyberete si Šamana.*

*Jako další se aktivuje vražedkyně. Nejprve si ověří, zda může provést akci v prvním poli svého pruhu akcí (D). Protože ve vzdálenosti 0 oblastí od ní nejsou žádní hrdinové, nemůže tuto akci provést, a tak přejde ke druhé akci ve svém pruhu akcí. Ve vzdálenosti 1 oblastí jsou tři hrdinové a všechny je lze zasáhnout, takže se aktivuje. Pohne se o 1 oblast a zasáhne jednoho z hrdinů. Protože její útoky jsou upraveny symbolem **»**, automaticky zasáhne hrdinu, který je v pořadí hráčů nejdříve, což je v současné době Strážce Lesa.*



## FÁZE ÚKLIDU

Jedná se o závěrečnou fázi každého bojového kola. Někteří nepřátelé mají schopnosti, které se vyhodnocují ve fázi úklidu.

### ÚKLID NA BOJOVÉ MAPĚ

- Vraťte všechny nepoužité žetony obrany (od hrdinů i nepřátel) do zásoby.
- Odstraňte z nepřátel všechny kostičky omráčení.
- Během fáze úklidu odstraňte všechny kostičky zranění z nepřátel, kteří nebyli poraženi.

### ÚKLID V APLIKACI

Pokud byl některý z hrdinů vyrazen, označte ho v aplikaci. Pokud označíte všechny hrdiny jako vyrazené, aplikace tuto bojovou scénu ukončí a bude dle tohoto výsledku pokračovat.

Po skončení fáze úklidu se přejde k dalšímu bojovému kolu, přičemž se začíná znovu od fáze přípravy.

## UKONČENÍ BOJOVÉ SCÉNY

V závěrečném bojovém kole proveďte úklid jako obvykle. Pak musí hrdinové opustit bojovou mapu, pokud daná bojová scéna nestanoví jinak.

### OPUŠTĚNÍ BOJOVÉ SCÉNY

Na konci fáze úklidu posledního bojového kola **musí** hrdinové vytyčit cestu ze své aktuální oblasti k východu (např. východ A, východ B atd.), který není strážěn nepřítelem. **Strážžený východ je takový, v jehož výřezu je umístěn žeton nepřítele.** V oblasti s východem se mohou nacházet i další nepřátelé, kteří východ nestřeží. Každý hrdina utrpí 1  za každou oblast, kterou projde a která obsahuje alespoň jednoho nepřítele, včetně oblasti, ve které začíná, a oblasti, ve které se nachází východ. Opuštění je automatická akce, která proběhne v poslední fázi úklidu a nevyžaduje od hrdinů žádnou akci. Hrdinové mohou opustit bojovou scénu pouze v posledním bojovém kole, jak je stanoveno v aplikaci, ne dříve!

V bojové scéně může být více žetonů východu, ale všichni hrdinové musí mapu opustit **stejným východem**.



*Příklad: Zlodějka ověřuje cestu k východu. Musí projít dvěma oblastmi, z nichž jedna obsahuje vojáka a lučištníka. Kromě toho je v její oblasti hlídací pes. Aby tedy úspěšně opustila bojovou scénu, musí utrpět 2 . Naproti tomu Strážce Lesa nemá v cestě žádné nepřátele, takže může opustit bojovou scénu, aniž by utrpěl jakékoli zranění.*

### ÚSPĚŠNÝ NEBO NEÚSPĚŠNÝ BOJ

Po závěrečném bojovém kole vás aplikace vyzve, abyste označili všechny splněné cíle. Pokud jste splnili všechny cíle, bojová scéna končí úspěchem. Pokud ne, skončí neúspěchem. Pokud jste dosáhli jen některých cílů, scéna stále končí neúspěchem, ale výsledek může být jiný. Pokud není v aplikaci uvedeno jinak, všechny předměty a zdroje nasbírané hrdiny si ponecháte v batohu družiny. Tím se změní průběh vašeho dobrodružství, ale hra tím nekončí. Pokud splníte všechny úkoly před posledním bojovým kolem, musíte před ukončením bojové scény ještě dokončit všechna bojová kola zadaná aplikací. Úspěšné bojové scény přispívají k získání odměn za vítězství (viz Odměny za vítězství v boji na straně 20).

Mějte na paměti, že po většině bojových scén hra pokračuje, i když v boji neuspějete. Výsledek nemusí být pro vaše hrdiny ideální, ale hra přesto pokračuje. Někdy budete muset provádět těžká rozhodnutí, čemu dát v bojové scéně přednost. Pokud začínáte náročný boj s nízkým stavem zdraví a/nebo energie a nemáte například žádné zásoby jídla nebo léčivých lektvarů, může být lepší upřednostnit sbírání drahokamů a žetonů jídla před plněním cílů.

## OBNOVA A OŽIVENÍ

Bez ohledu na to, zda bojová scéna skončila úspěchem nebo neúspěchem, **obnovíte si 1 ♥ a 1 ♣**. Pokud jste byli vyřazení, doberte si kartu stavu a nastavte si zdraví a energii na 2 ♥ a 2 ♣. Po bojové scéně vás aplikace vyzve k zadání vašeho aktuálního zdraví. Zadejte hodnotu, kterou má každý hrdina po obnovení, a potvrďte. Obnovte všechny jednorázové dovednosti a předměty tak, že je otočíte lícem nahoru.

Pokud jsou v batohu družiny nějaké drahokamy, nechte je tam. Během odpočinkových scén je může kterýkoli hráč utrácet za nákup dovedností, vybavení, jídla a mnoha dalších věcí.

### DŮLEŽITĚ: UOŘŽOVÁNÍ ZDRAVÍ

Všimněte si, že během hry se vaše zdraví a energie automaticky nedoplňují do maxima. Proto je důležité minimalizovat utržená zranění a spotřebovanou energii. Zdraví se sice nedoplňuje, ale v odpočinkových scénách lze zdarma zcela obnovit energii. Léčení stojí jeden zlatý za každé 2 ♥ a je škoda spotřebovávat cenné zlaté, které by jinak mohly jít na vylepšení dovedností a předmětů vašeho hrdiny, které jsou klíčové pro zvládnutí stále těžších bojových scén.

## UYŘAZENÍ A OŽIVENÍ

Pokud je váš hrdina během bojové scény **vyřazen**, nemůžete provést žádnou další akci. Položte figurku hrdiny na bok. Pokud jste na řadě v určeném pořadí hráčů, svůj tah zcela vynechejte. Pokud máte nějakou pasivní schopnost, ignorujte ji.

Hrdina může **oživit** vyřazeného hrdinu tak, že se pohne do stejné oblasti jako vyřazený hrdina, utratí ? + ? a ztratí 1 ♥ a 1 ♣. Pokud se tak stane, vyřazený hrdina získá zpět 2 ♥ a dobere si kartu stavu, kterou okamžitě vyhodnotí. Vyřazený hrdina svoji figurku opět postaví. Od tohoto okamžiku mohou nepřátelé na hrdinu útočit. Oživení hrdinové mohou pokračovat ve hře v dalším bojovém kole. Během fáze uklidu označte, že hrdina již není vyřazen.

Pokud je váš hrdina na konci bojové scény vyřazen, obnovujte mu 1 ♥ a 1 ♣ jako obvykle. Pokud jste byli vyřazení, doberte si kartu stavu a nastavte si zdraví a energii na 2 ♥ a 2 ♣.

Pokud je váš hrdina během bojové scény vyřazen, nemůžete provést žádnou další akci. Pokud v příběhové scéně zbývají nějaké testy, které by váš hrdina musel

absolvovat, automaticky se nezdaří. Pokud mají ostatní hráči dovednosti nebo vybavení, které vás mohou vyléčit mimo bojovou scénu, mohou tak učinit. Pokud se tak stane, nejste již vyřazení a testy můžete provádět jako obvykle. Pokud je váš hrdina na konci příběhové scény stále vyřazen, doberte si kartu stavu a obnovte si 2 ♥.

Pokud je váš hrdina vyřazen efektem karty stavu, nedobírejte si další kartu stavu.

## BOJOVÉ KOLO NAVÍC

Někdy se stane, že ani to nejdůležitější úsilí nevede k úspěchu. Družina se může společně rozhodnout, že překročí své limity a zahraje si další bojové kolo – to však něco stojí. Na konci posledního kola se vás aplikace zeptá, zda chcete hrát bojové kolo navíc. Pokud tak chcete učinit, každý hrdina, který nebyl vyřazen, si dobere z balíčku kartu stavu. Poté všichni tito hrdinové odehrají ještě jedno bojové kolo. Pokud má některý z hrdinů již 4 nebo více karet stavů, **nemůže se družina jako celek rozhodnout hrát další bojové kolo**.

## STAV



Když hrajete bojové kolo navíc, každý hrdina si z balíčku dobere kartu stavu. Vyhodnotí se její efekt a poté kartu umístíte vedle desky hrdiny nebo ji zničíte, podle toho, co je na kartě uvedeno. Pokud má některý z hrdinů již čtyři nebo více karet stavů, nemůže se družina jako celek rozhodnout hrát bojové kolo navíc.

### Šeptající hlasy

Když provádíš test, hoď jednou kostkou navíc (maximálně 3). Aby byl test úspěšný, musíš na této kostce hodit také úspěch (☰ nebo ☱).

Ani v tichých chvílích nejsi o samotě. Jsou tu hlasy šeptající slova, která toužíš zapomenout.

*Příklad: Karta stavu Šeptající hlasy ztěžuje testy tím, že vyžaduje hod další kostkou testů, a tedy další úspěch.*

Kartu stavu si dobíráte v případě, že je váš hrdina vyřazen nebo vás k tomu hra vyzve. Pouze tento hrdina si dobere kartu z balíčku a musí tak učinit, i když už má čtyři nebo více karet stavů.

Pokud vám karta stavu říká, abyste ztratili určitý počet energie, ale váš hrdina už nemá k dispozici žádnou energii, ztratíte místo toho tolik zdraví. Pokud by vás tato ztráta zdraví vyřadila, druhou kartu stavu si nedobíráte, ale jste po zbytek bojové scény nebo příběhové scény vyřazení ze hry.

# DALŠÍ PRAVIOLA V BOJI

## OMRÁČENÍ

**G** Schopnosti omráčeného přísluhovače, jako je *Obránce* nebo *Štitonoš*, jsou v době omráčení ignorovány. Během nepřátelských reakcí omráčený nepřítel nereaguje, ale místo toho zareaguje jiný žeton daného typu nepřítele. Během nepřátelských tahů se omráčený nepřítel neaktivuje. Když hrdina omráčí přísluhovače, umístí na něj (zelenou) kostičku omráčení. Kostička omráčení na nepříteli – a tedy i omračující efekt – bude během úklidu odstraněna.

Když je hrdina omráčen, umístěte na jeho desku zelenou kostičku omráčení. V následující fázi přípravy bude počet kostek, kterými háže, o jedna nižší a odstraní kostičku omráčení ze své desky hrdiny. Hrdinové a nepřátelé mohou mít vždy nejvýše jednu kostičku omráčení. Ignorujte všechny další efekty omráčení po prvním omráčení.

## ODSTRČENÍ A PŘITAŽENÍ

**➡ Odstrčení:** Pohněte protivníkem z aktuální oblasti do sousední oblasti. Hrdinové mohou odstrčit pouze přísluhovače, nikoli velitele nebo bosse. Pokud hrdina odstrčí přísluhovače, pohne jím do sousední oblasti podle svého výběru. Pokud nepřítel odstrčí hrdinu, oblast, do které je hrdina odstrčen, je určena náhodně, jak je popsáno níže.

**◀ Přitažení:** Pohněte protivníkem ze sousední oblasti do oblasti toho, kdo přitahuje. Pokud je tato schopnost provedena nepřítelem, postupujte podle běžných pravidel pro zacílení. Hrdinové mohou přitahovat pouze přísluhovače, nikoli velitele nebo bosse. Pokud hrdina přitahuje přísluhovače, vybere si, kterého přitáhne.

## NÁHODNÝ VÝBĚR

 Ve hře se vyskytnou situace, kdy existuje více možných výsledků, které jsou stejně vhodné a nejsou zahrnuty v pravidlech. Například poté, co si nepřítel vybere cílového hrdinu, může mít k němu dvě nebo více stejně vzdálených cest. V tomto případě můžete výsledky 1, 2 a 3 na šestistěnné kostce přiřadit jedné cestě a výsledky 4, 5 a 6 druhé cestě.

Poté hodte šestistěnnou kostkou a určete, který výsledek bude vybrán. K tomu dochází také tehdy, když nepřítel odstrčí hrdinu (viz výše Odstrčení a přitažení). Tento systém záměrně neuvádí, do které oblasti bude hrdina odstrčen. Hodem kostky určete, kam je hrdina odstrčen.

## ODMĚNY ZA VÍTĚZSTVÍ V BOJI

Pokaždé když úspěšně dokončíte bojovou scénu v hlavním příběhu (nikoli vedlejší úkoly), získáte vítězný bod. Když nasbíráte určitý počet vítězných bodů, budete si v aplikaci moci vybrat jednu ze dvou odměn. Řiďte se pokyny v aplikaci pro získání odměny.

## BATOH DRUŽINY

Kdykoli během bojové scény získáte drahokamy nebo jídlo, vložte je do batohu družiny, pokud není uvedeno jinak. Cokoli z batohu družiny lze použít až po skončení bojové scény.



Obsah batohu družiny je sdílený všemi hráči a zůstane zachován bez ohledu na to, zda uspějete nebo neuspějete v bojové scéně, nebo zda jsou všichni hrdinové vyraženi. Když mají hráči možnost, společně se rozhodnou, jak utratí předměty v batohu družiny. Žluté drahokamy mají hodnotu jednoho zlatého, červené tři zlatých a modré pět zlatých.

## TĚŽKÝ REŽIM (VOLITELNÉ)

Pokud chcete ještě větší výzvu, můžete zkusit hrát v těžkém režimu. V těžkém režimu mohou hráči diskutovat o svých plánech a strategii pouze během fáze přípravy. Během fáze akcí může mluvit pouze aktivní hráč. Ostatní hráči nesmějí mluvit ani nijak ovlivňovat rozhodnutí aktivního hráče.

Tento režim představuje přípravu družiny před bitvou a následné samostatné rozhodování každého hrdiny v bitevní vřavě.

# PŘÍBĚHOVÉ SCÉNY

**U**dálosti této hry se odehrávají v Easafiru, městě v rozlehlém regionu Kaan ve světě Eana. Eana je bohatý, vyvíjející se svět, který se postupem času neustále rozrůstá, neboť oddaní tvůrci ze studia Agate rozvíjejí detaily o jeho zemích i jejich obyvatelích. Ve hře *Fate-forged: Kroniky Kaanu* vstoupíte do ulic města Easafiru, budete komunikovat s pestrout škálou postav a prozkoumávat i okolí a podzemí města. V průběhu příběhu budete činit rozhodnutí, která si svět zapamatuje a bude na ně reagovat. V tomto dobrodružství existuje více cest, které jsou určeny jak výsledkem příběhových voleb a testů, tak i cíli, které plníte v bojových scénách. Mnohá rozhodnutí, která v příběhu učiníte, stejně jako vaše činy v bojových scénách budou mít trvalé následky – někdy menší, jindy větší –, které způsobí, že se příběh rozvětví, a v některých případech ovlivní jeho konečný výsledek. Buďte tam venku opatrní.

## TESTY

V určitých situacích ve hře musí hrdinové provádět testy. Některé z těchto testů absolvují všichni hrdinové, jiné pouze jeden. Pokud hra nestanoví jinak, vyberte hrdinu, který test provádí. Testy mají tři úrovně obtížnosti: snadnou, střední a obtížnou. Pro snadné testy je třeba hodit 1 kostkou, pro střední testy 2 kostkami a pro obtížné testy 3 kostkami. Abyste v testu uspěli, musíte hodit úspěch na každé kostce, kterou v rámci testu hodíte.

□ znamená jeden úspěch. ■■ znamená úspěch pouze v případě, že máte vlastnost odpovídající danému typu testu. Odpovídající vlastnost vám také dává možnost trati tl a jednu přehodit všechny kostky.

Pokud úspěšně dokončíte střední nebo obtížné testy, získáte v aplikaci body vlastností, které později poskytnou družině nové vlastnosti.

*Příklad: Hrdinové se snaží vystopovat kance v bažině za městem. Musejí provést střední test s klíčovým slovem **Pozornost**. Strážce Lesa je vybrán, aby test provedl, protože má **Pozornost** na své desce hrdiny. Strážce Lesa hodí dvěma kostkami. Výsledek je 1□ a 1■■, a protože má **Pozornost**, je test úspěšný, což vede k pozitivnímu výsledku v příběhu a družina v aplikaci získá bod vlastnosti.*

## POVĚST

Aplikace sleduje **pověst** vašich hrdinů. Vaše volby ovlivňují vaši pověst u různých postav a frakcí ve hře, a na základě toho se bude příběh vyvíjet odlišně. Čím vyšší je hodnota pověsti u určité postavy nebo frakce, tím pozitivněji vás budou vnímat. Na příslušné kartě v aplikaci si můžete prohlédnout, jak si u různých postav a frakcí stojíte.

## PRŮZKUM MAPY

Při průzkumu mapy je třeba najít cestu po Easafiru a projít jeho ulicemi. Hrdinové jsou ve městě poprvé, ale naštěstí mají základní mapu, která jim pomůže se ve městě zorientovat. Stejně jako každý turista v novém městě, který si čte tištěnou mapu, musí hráči použít fyzickou mapu Easafiru, aby zjistili, kde se právě nacházejí, kam chtějí cestovat a jak se tam dostat.



Za tímto účelem aplikace zobrazí nápovědu, která vám pomůže najít cílové místo a všechny relevantní tipy k jeho dosažení, a také popis místa, kde se družina právě nachází. Vyhledejte toto místo a umístěte tam svou figurku družiny. Pak se rozhodněte, kterým směrem chcete jít, a v aplikaci vyberte tuto možnost. Zobrazí se informace o tom, na které místo jste došli. Najděte toto místo na mapě, přesuňte tam figurku družiny a postupujte dále, dokud průzkum mapy nedokončíte. Jeden hráč by měl ovládat aplikaci, zatímco ostatní hráči sledují pohyb družiny na mapě. Průzkum mapy může být součástí hlavního příběhu nebo vedlejších úkolů.

## BALÍČEK PŘÍBĚHU

Vaše družina bude sbírat karty příběhů jako záznamy o vašem dobrodružství; ty budou tvořit váš balíček příběhu. Až vám aplikace dá pokyn, vezměte si požadovanou kartu z krabičky a přidejte si ji do balíčku příběhu. Po každém hraní uložte balíček příběhu (viz Uložení kampaně na straně 23).

# ODPOČINKOVÉ SCÉNY

## ŽETONY ČASU



Čas, který mají hrdinové na odpočinek, je představován žetony času. Během odpočinkové scény můžete utratit žetony času a navštívit odpočinková místa nebo se pustit do vedlejšího úkolu. Na začátku každé odpočinkové scény vám aplikace řekne, kolik žetonů máte umístit do společné zásoby hrdinů. Žetony času **se nepřenášejí** do dalších odpočinkových scén; na konci každé odpočinkové scény nepoužité žetony času odložíte.

## ODPOČINKOVÁ MÍSTA

Odpočinková místa jsou lokace a přátelské postavy, které mohou hrdinové navštívit, aby se zotavili, zlepšili své dovednosti, nakupovali předměty a prozkoumávali svět. Některá odpočinková místa jsou k dispozici od začátku hry, jiná si můžete zpřístupnit v závislosti na svých činech, volbách a postupu v příběhu. Návštěva odpočinkových míst stojí různý počet žetonů času, jak je uvedeno na jejich kartách.

Některá místa mají v levém horním rohu místo symbolu  symbol . Jedná se o obchody, které mají na prodej řadu položek, které si můžete před nákupem prohlédnout. Taková místa můžete navštívit a zkontrolovat, co mají na prodej, aniž byste zaplatili žeton času. Při nákupu ale musíte utratit počet žetonů času uvedený na kartě a můžete si koupit libovolné množství předmětů, které jsou na prodej. Podrobnosti o různých odpočinkových místech najdete na jejich kartách.

Po skončení odpočinkové scény vložte karty odpočinkových míst do batohu družiny, abyste je mohli použít pro pozdější odpočinkové scény, pokud vám aplikace nedá pokyn, abyste některé z nich zničili.

## VEDELEJŠÍ ÚKOLY

Některé karty představují vedlejší úkoly, které se vaše družina může pokusit splnit během odpočinkové scény. Některé podrobnosti o úkolech jsou uvedeny na kartách, ale o příběh nebo boj se stará aplikace jako obvykle. Vedlejší úkoly můžete plnit před návštěvou odpočinkového místa, po ní i mezi dvěma návštěvami. Každý vedlejší úkol má úroveň hrozby od jedné do čtyř, která udává, jak nebezpečné bude pro hrdiny jeho splnění; tato úroveň je znázorněna jako řada lebek ve spodní části karty vedlejšího úkolu. Většina vedlejších úkolů se po dvou nebo třech odpočinkových scénách odstraní, takže se soustředíte na ty, které chcete splnit!

## OBNOVA ENERGIE A OPRAVA ZBROJE

Všichni hrdinové na konci odpočinkové scény získají zpět všechny své spotřebované žetony energie. Černé kostičky na kartách zbroje se na konci odpočinkové scény také zcela doplní.

## LÉČENÍ

Když navštívíte odpočinkové místo, které nabízí léčení, můžete utratit libovolný počet zlatých a obnovit si 2 ♥ za každý jeden utracený zlatý. Obnovené zdraví lze mezi hrdiny rozdělit libovolně, nikoli nutně v násobcích dvou na hrdinu.

## JÍDLO



Na některých místech si můžete koupit i jídlo. Každý žeton jídla stojí zpravidla jeden zlatý a je umístěn do batohu družiny. Hrdina může kdykoli mimo bojovou scénu žetony jídla odkládat a obnovit si 1 ♥ a 1 🔥 za každý odložený žeton jídla.

Protože po každé bojové scéně si automaticky obnovíte pouze 1 ♥ a 1 🔥 a za léčení můžete zaplatit zlatými pouze během odpočinkové scény, je důležité mít zásoby jídla a/nebo léčivých lektvarů. Odpočinkové scény se odehrávají jednou za dvě až tři bojové scény, takže pokud budete v počátečním boji těžce poraženi, budete mít problém vyhrát zbývající bojové scény, aniž byste si doplnili zdraví jídlem nebo lektvary.



# SPRÁVA KAMPAŇ

## SPRÁVA KARET

Během kampaně si budete brát karty z **krabičky na karty**. Některé z těchto karet si ponecháte a jiné po použití odstraníte ze hry. Karty a žetony, které máte ve hře před sebou nebo v balíčku dovedností, se mezi jednotlivými sezeními ukládají do krabiček hrdinů nebo do krabičky družiny (viz níže Uložení kampaně).

Když jsou karty odstraněny ze hry, jsou buď vráceny, nebo zničeny. *Vrácené* karty jsou umístěny zpět do krabičky na karty v číselném pořadí, pokud jsou očíslovány, nebo do příslušného balíčku, pokud očíslovány nejsou. V posledním výše uvedeném případě balíček zamíchejte.

Když je karta *zničena*, umístěte ji na **hřbitov**, to je speciální oddíl v krabičce na karty. Tyto karty se ve zbytku kampaně nepoužívají. Některé karty je třeba *nahradit* jinými. V takovém případě zničte aktuální kartu a vezměte si uvedenou kartu.

Karty nepřátel, které byly použity v bojové scéně, budou často znovu použity v dalších bojových scénách. Umístěte je do oddílu „Spatření“ v krabičce na karty. Když jsou v bojové scéně uvedeny karty nepřátel potřebné pro bojovou scénu, rychle si projděte tento balíček a najděte karty, které již byly použity, a pak si jako obvykle vytáhněte nové karty nepřátel z jejich sekce.

## ULOŽENÍ KAMPAŇ

### ULOŽENÍ FYZICKÝCH KOMPONENT

Hra umožňuje snadné ukládání postupu jak v aplikaci, tak fyzických komponent.

Chcete-li uložit hru, vezměte všechny zakoupené dovednosti svého hrdiny, aktuální předměty, karty stavů a dostupné žetony z desky hrdiny (žetony zdraví, energie a speciální žetony) a vložte je do přiloženého plastového sáčku. Poté umístěte tento sáček spolu s vyčerpanými žetony na desce hrdiny (žetony zdraví, energie a speciální žetony) a všemi zbývajících nezakoupenými dovednostmi do krabičky hrdiny.

Do **krabičky družiny** uložte sdílené komponenty, jako jsou drahokamy a balíček příběhu. Až budete znovu připraveni ke hře, dejte každému hráči jeho desku hrdiny a odpovídající krabičku hrdiny a umístěte společné komponenty poblíž v dosahu všech hráčů.

### ULOŽENÍ DIGITÁLNÍ APLIKACE

Aplikace po zavření automaticky uloží váš postup. Po opětovném spuštění aplikace vám nabídne možnost pokračovat v některé z předchozích kampaní nebo zahájit novou. Aplikace dokáže uložit až čtyři kampaně najednou.

## ZMĚNA POČTU HRÁČŮ A OPĚTOVNĚ SPUŠTĚNÍ DĚJSTVÍ

Dějství můžete kdykoli mimo bojovou scénu spustit od začátku klepnutím na příslušnou možnost v nabídce nastavení aplikace. Aplikace si zapamatuje příběhové volby a výsledky bojů, které byly na začátku aktuálního dějství. Můžete změnit počet hráčů a vyměnit hrdiny, aby se do kampaně mohli zapojit noví hráči nebo aby ji stávající hráči mohli opustit.

Při opětovném spuštění dějství získáte všechny nekonsumovatelné předměty, které jste měli na začátku dějství. Ponecháte si všechny karty vlastností, vrátíte všechny karty stavů a získáte zpět veškeré zdraví a energii. Nakonec získáte zlaté, které můžete utratit za všechny dovednosti, které máte na začátku dějství k dispozici. Celým procesem vás aplikace provede.

### VÝMĚNA HRDINŮ

Kdykoli mimo bojovou scénu můžete vyměnit aktivního hrdinu za nového. Na rozdíl od změny počtu hráčů tato výměna nevyžaduje opětovně spuštění dějství od začátku. Tuto možnost byste měli použít pouze v případě, že byl ve vaší skupině nahrazen hráč a nový hráč by chtěl ovládat jiného hrdinu. Pokud tak chcete učinit, klepněte na odpovídající tlačítko v nastavení aplikace. Nový hrdina si bude moci koupit určitý počet dovedností v hodnotě zlatých, která se rovná součtu dovedností hrdiny opouštějícího kampaň. Nový hrdina si také ponechá karty stavů a vlastnosti hrdiny, který kampaň opustil.

# BOJOVÁ DOBRODRUŽSTVÍ

## BOJOVÁ DOBRODRUŽSTVÍ

Pro ty, kteří touží po zvuku řinčících mečů a raději by vynechali bardské příběhy a velká dobrodružství, nabízí *Fateforge: Kroniky Kaanu* alternativní, samostatná jednorázová bojová dobrodružství.

Bojové dobrodružství se skládá z řady úkolů různé obtížnosti. Každé dobrodružství trvá dvě až tři hodiny a skládá se z několika bojových scén, mezi nimiž nejsou odpočinkové scény a hrdinové se mohou léčit pouze jídlem a kouzelnými lektvary. Bojové scény v bojovém dobrodružství jsou náročnějšími verzemi scén z kampaně a jejich příběhové prvky jsou pozměněny, aby neprozrazovaly příběh kampaně.

Pokud splníte všechny primární cíle všech bojových scén v daném dobrodružství, vyhrajete a získáte hodnocení – měděné, stříbrné nebo zlaté – podle toho, jak dobře jste si vedli. Pokud je v jedné bojové scéně vyřazena celá družina, prohrajete celé dobrodružství.

## ZAČÍNÁME

V hlavní nabídce aplikace vyberte možnost „Bojové dobrodružství“, tam si zvolte buď novou hru nebo pokračování v předchozím dobrodružství. Vyberte své hrdiny a proveďte první odpočinkovou scénu podle pokynů. Poté vyberte jedno z dostupných dobrodružství; zobrazí se jejich obtížnost a délka spolu s počtem bojových a odpočinkových scén. Na začátku každého úkolu máte jako obvykle dvě startovní dovednosti a také zásobu zlatých, které můžete utratit, než se vydáte na cestu.

## STAV

Po celé dobrodružství nemáte k dispozici žádné bojové kolo navíc. Hrdinové si dobírají kartu stavu pouze v případě vyřazení na konci bojové scény. Pravidla pro zotavení, stejně jako pravidla pro vyřazení, platí jako obvykle – ale pouze v případě, že bojová scéna skončí úspěchem!

## ODMĚNY

Odměny jsou rozmístěny po bojové scéně a je na vás, abyste je sbírali.

# TVŮRCI HRY

**Autor hry:** Gordon Calleja

**Spoluautor:** David Chircop

**Umělecké vedení:** Gordon Calleja, Heiko Günther, Mark Casha

**Ilustrace:** Studio Agate, Yusuf Artun, Yama Orca, Max Kosek, Toni Muntean, Giacomo Vichi, Arjuna Susini

**Vývoj:** Christian Paller, Charalampos Apartoglou, David Chircop

**Příběhové texty:** Daniel Vella

**Grafická úprava:** Gordon Calleja, Heiko Günther, Mark Casha

**Návrhy figurek:** Slawek Kosciukiewicz

**3D grafika:** Marvin Zammit, Samwel Borg

**Vedoucí projektu:** Gordon Calleja

**Redakce:** Gordon Calleja, Eveline Foubert, Emanuela Pratt, Robert Pratt

**Vedoucí testování:** Christian Paller, Charalampos Apartoglou, Leonardo Santoso, Alexandre Limoges

**Marketing:** Eveline Foubert

**Vývoj aplikace:** Stephen Pace Spadaro, Marvin Zammit

**Design rozhraní:** Horatiu Sasu, Joanna Szafran

**Výroba:** Chris Borg, Mark Casha

**Poděkování:** Srdečně děkujeme všem našim podporovatelům za umožnění tohoto projektu a našim rodinám za jejich trpělivost a nadšení po celou dobu.

© 2023 Mighty Boards Ltd. Všechna práva vyhrazena.

Svět Fateforge je © 2023 Studio Agate. FATEFORGE a jeho logo jsou ochranné známky společnosti Agate Editions ve Francii a dalších zemích. Všechny postavy a jména postav z edice Agate Editions a jejich charakteristické podoby jsou ochrannými známkami společnosti Agate Editions. [www.fateforge.org](http://www.fateforge.org)

## Česká verze – REXHRY

**Překlad:** Vladimír Smolík a Jan Březina

**Grafická úprava:** Vladimír Smolík

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Daniel Knápek a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na [reklamace@rexhry.cz](mailto:reklamace@rexhry.cz) a my vám ji pošleme.

# ODDATEČNÁ PRAVIDLA

**NEČTĚTE** tato pravidla, dokud vás k tomu aplikace nevyzve. Jakmile je pravidlo zpřístupněno, zaškrtněte jeho políčko, čímž označíte, že toto pravidlo bylo objeveno.

## TRUHLY

1

☐

Truhly obsahují cennou kořist, kterou mohou hrdinové využít při svých dobrodružstvích. Chcete-li otevřít truhlu, použijte akci  a klepněte na příslušný žeton truhly v aplikaci. Hrdina, který získá nový předmět, si jej může vybavit na příslušné místo a okamžitě jej používat. Pokud nemáte volné místo v batohu, kam byste mohli nově získaný předmět nebo předměty umístit, nebo pokud se jím nechcete vybavit, můžete jej místo toho umístit do batohu družiny.



## ZÁTARASY

2

☐

Žetony zátarasů představují obranu, která chrání oblast před útoky na dálku. Na žetonu zátarasu je zobrazena řada přeškrtnutých šípů. Hrdinové ani nepřátelé nemohou střílet do oblasti s žetonem zátarasu ze směru, kterým ukazují šípy. Mohou střílet normálně z jiných směrů a mohou střílet i do oblastí za chráněnou



oblastí, pokud mají jejich útoky dostatečný dosah.



*Příklad: V tomto případě Strážce Lesa (A) v levé oblasti nemůže / lučištníka domobrany (B) v pravé oblasti. Lučištník domobrany však může / Strážce Lesa.*

## NÁROČNÝ TERÉN

3

☐

Oblasti označené žetonem náročného terénu hrdiny zpomalují. Z oblasti s náročným terénem není možné provést přesun. Chcete-li opustit oblast s žetonem náročného terénu, musíte kromě standardní akce  vynaložit i .



## MAGICKÁ FONTÁNA

4

☐

Magická fontána má na sobě několik černých kostiček, jak ukazuje aplikace. Kdykoli hrdina začíná nebo končí svůj tah v oblasti s magickou fontánou a v této oblasti nejsou žádní nepřátelé, může hrdina odstranit černé kostičky z magické fontány a obnovit si tak stejný počet žetonů zdraví nebo energie na své desce hrdiny. Pokud na magické fontáně nezbývají žádné černé kostičky, je fontána vyčerpaná a nelze ji dále používat.



5

## PORTÁLY



Žetony portálů spojují nesousedící oblasti a umožňují cestovat z jedné do druhé. Někdy je cílová oblast uvedena, jindy ne. Aplikace vám vysvětlí, jak portály fungují v jednotlivých bojových scénách.

Chcete-li použít portál, musíte použít akci (nikoli přesun), když se nacházíte ve stejné oblasti jako nestřežený portál. Do střežených portálů nelze vstoupit. Po vstupu do portálu položte figurku na cílový dílek nebo klepněte na příslušný žeton portálu v aplikaci a postupujte podle pokynů.

Oblasti propojené portály se považují za sousední pouze pro účely pohybu hrdiny, nikoli pro střelbu nebo jiné efekty na dálku. **Nepřátelé nemohou skrze portály cílit na hrdiny ani se skrze ně nijak pohybovat.**

Portály nelze použít při opouštění bojové scény, pokud aplikace nestanoví jinak.

6

## STŘEŽENÍ NEPŘÁTELE



Během některých bojových scén mohou být někteří nepřátelé střeženi jinými nepřáteli. Aplikace to naznačuje tím, že při přípravě bojové scény zobrazuje dva na sobě položené nepřátele. Umístěte žeton střežícího nepřítele na žeton střeženého nepřítele. Střežící nebo střežení nepřátelé se nikdy nepohnou, bez ohledu na akce, efekty nebo schopnosti. Střežení nepřátelé nemohou být zacílení, dokud není střežící nepřítel poražen.

7

## VYLEPŠENÉ DOVEDNOSTI



Některé dovednosti I. úrovně lze vylepšit na II. úroveň. Vylepšená dovednost má v názvu „II“, např. *Výpad* a *Výpad II*. Abyste mohli získat dovednost II. úrovně, musíte mít nejprve stejnojmennou dovednost I. úrovně. Jakmile dovednost vylepšíte, zničte kartu I. úrovně a nahraďte ji stejnojmennou dovedností II. úrovně.

8

## SPOJENCI



Během první fáze přípravy bojové scény si vyberte až jednoho spojence, který se k vám připojí. Některé bojové scény vyžadují použití konkrétního spojence, v takovém případě si ho musíte vybrat. Vyberte hrdinu, kterého bude spolek doprovázet. Umístěte kartu spojence nad desku hrdiny a označte tak, že doprovází tohoto hrdinu.

Každý spolek má dvě bojové kostky. Během přípravy jimi hodte a položte je na kartu spojence. Neúspěchy přehazujte tak dlouho, dokud nepadnou pouze úspěšné výsledky. Každý hrdina, který se nachází ve stejné oblasti jako hrdina se spojencem, může ve svém tahu buď odložit jednu ze svých kostek a použít jeden z výsledků spojencovy kostky v daném tahu, NEBO odložit jednu ze spojencových kostek a použít jednu ze spojencových schopností. Tyto kostky se během bojové scény nedoplňují.

Pokaždé když doprovázený hrdina utrpí zranění, položte na kartu spojence 1 kostičku zranění. Pokud spolek utrpí tolik zranění, kolik má zdraví, je pro tuto bojovou scénu vyřazen. Otočte jeho kartu lícem dolů. Po zbytek bojové scény ho nelze používat. Na konci bojové scény jeho kartu otočte zpět lícem nahoru. Spojenci se během bojové scény nikdy neléčí. Pokud je hrdina vyřazen dříve než jeho spolek, je pro tuto bojovou scénu vyřazen i tento spolek, i když mu může zbývat zdraví.

9

## ŽETONY PRŮZKUMU



Žeton průzkumu označuje, že se v oblasti nachází něco zajímavého, co mohou hrdinové dále zkoumat a s čím mohou interagovat. Za tímto účelem můžete ve stejné oblasti, kde se nachází žeton průzkumu, provést akci a poté klepnout na příslušný symbol v aplikaci. Aplikace vám sdělí, co jste objevili, a provede vás zbytkem akce.

10

## PASTI



Žetony pastí představují různá nepříjemná zařízení, která mohou hrdinům uškodit, pokud si nedají pozor. Když vstoupíte do oblasti s žetonem pasti, můžete si vybrat, zda a) odložíte  a past budete ignorovat, nebo b) spustíte past tím, že si doberete kartu z balíčku pastí a vyhodnotíte její efekty, nebo c) spustíte schopnost, která past případně odstraní. Pokud si vezmete kartu, odložte žeton pasti. Pasti se pro účely opuštění bojové scény počítají jako nepřítel, a proto způsobují zranění, pokud se nacházejí v cestě při opuštění bojové scény.

11

## DVEŘE



Dveře mají dva stavy: otevřené a zavřené, které jsou představovány dvěma stranami žetonu dveří. Chcete-li dveře otevřít nebo zavřít, proveďte akci  ve stejné oblasti jako dveře, klepněte na příslušný žeton v aplikaci a otočte žeton, čímž označíte, že dveře jsou nyní otevřené/zavřené. Hrdinové a nepřátelé se nemohou pohybovat ani střílet přes zavřené dveře. Dveře lze libovolně otevírat a zavírat. Se strážnými dveřmi nemohou hrdinové interagovat. Nepřátelé neotevírají ani nezavírají dveře, pokud aplikace neurčí jinak.

12

## SLABÁ MÍSTA



Někteří bossové mají slabá místa, jak je uvedeno na jejich kartách. Chcete-li zasáhnout bossovo slabé místo, můžete použít kostky se symboly slabých míst bosse, aby byl zranitelnější. Při použití výsledku kostky umístíte černou kostičku na odpovídající symbol na kartě bosse. Jakmile jsou všechny symboly zakryty, je slabé místo zasaženo. Klepněte na symbol slabého místa v aplikaci a postupujte podle uvedených pokynů. Černé kostičky na slabých místech se při úklidu neodstraňují.

13

## STRACH



Někteří nepřátelé jsou děsiví a nahánějí strach i těm nejstatečnějším hrdinům. Když vstoupíte do oblasti s nepřítelem vyvolávajícím strach nebo když se nepřítel vyvolávající strach pohne do vaší oblasti, okamžitě si doberte kartu z balíčku strachu a vyhodnoťte její efekty. Poté položte kartu lícem nahoru nebo dolů podle pokynů. Karty strachu lícem nahoru jsou aktivní až do konce bojové scény. **Každý hrdina si v každém bojovém kole dobírá pouze jednu kartu strachu.** Pokud si doberete kartu strachu, která je právě aktivní u jiného hrdiny, odložte ji a doberte si jinou. Na konci bojové scény vraťte všechny karty strachu zpět do balíčku a zamíchejte jej.

14

## ZRANĚNÍ JEDEM



Když utrpíte zranění jedem, vezměte 1  ze své oblasti pro dostupné žetony za každé utrpění zranění jedem a umístěte je vedle své desky hrdiny (ne mezi vyčerpané žetony). Tyto žetony jsou do konce bojové scény nedostupné. Pokud ztratíte všechny žetony zdraví, jste vyřazení. **Na konci bojové scény vraťte všechny žetony zdraví zpět do oblasti pro dostupné žetony.** Pokud jste byli vyřazení a utrpěli jste zranění jedem, po dokončení procesu vyřazení vraťte příslušný žeton (žetony) zdraví do své oblasti pro dostupné žetony. K jejich obnově lze použít jakýkoli efekt, který obnovuje zdraví. Bránit  můžete stejně jako . Můžete také použít zbroj, abyste zabránili odstranění 1 . Pokud je hrdina, který utrpěl zranění jedem, doprovázen spojencem, není tento spolek jedem zraněn.

# PŘEHLED SYMBOLŮ

## OBEZNÉ SYMBOLY



**Odolnost:** Jakmile dosáhne hodnoty 0, je příslušný žeton nepřítel odstraněn. Pokud nepřítel není poražen, odstraňte z něj během úklidu všechny kostičky zranění.



**Zbroj:** Chrání svého nositele před zraněním. U nepřátel se zbroj během úklidu neobnovuje. Hrdinům se zbroj obnoví na konci odpočinkové scény.



**Opakující se:** Lze použít pouze jedenkrát za bojové kolo.



**Jednorázová:** Lze použít pouze jednou za bojovou scénu. Po použití otočte tuto kartu lícem dolů.



**Pasivní:** Mohou být používány během boje neomezeně.



**Přehození:** Jednou přehodte uvedenou kostku.



**Omráčení:** Omráčený hrdina hodí během následující přípravy jednou kostkou méně.



**Přitažení:** Pohněte protivníkem ze sousední oblasti do oblasti toho, kdo přitahuje. Hrdinové mohou přitahovat pouze přísluhovače.



**Odstrčení:** Pohněte protivníkem z této oblasti do sousední oblasti. Hrdinové mohou odstrčit pouze přísluhovače.



**Přivolání:** Pohněte nejbližším žetonem přísluhovače uvedeného typu, který se ještě nenachází v oblasti tohoto nepřítel, směrem k tomuto nepříteli.



**Obrana:** Použijte k aktivaci dovednosti nebo k získání 1 žetonu obrany. Během úklidu žeton obrany odstraňte.



**Libovolný výsledek:** Jakýkoli výsledek kromě neúspěchu.

## ÚPRAVY NEPŘÁTELSKÝCH AKCÍ



Cílí na hrdinu, který je v pořadí hráčů dříve (vlevo).



Cílí na hrdinu, který je v pořadí hráčů později (vpravo).



Udělí 1 zranění navíc.



Upravuje : Pohne se k danému východu. Pokud to není možné, nedělá nic.



Cílí na přísluhovače uvedeného typu (barvy). Pokud to není možné, nedělá nic.



Cílí na přísluhovače typu (barvy) uvedeného vlevo, pokud je to možné. Jinak cílí na přísluhovače typu (barvy) uvedeného vpravo. Pokud není možné ani jedno, nedělá nic.



**Dosah +1:** Cílí na protivníky o jednu oblast dále mimo svůj obvyklý dosah.



**Zranění jedem:** Odeberte 1  z dostupných žetonů a položte jej vedle desky hrdiny. Na konci bojové scény jej vraťte zpět.

