

The Elder Scrolls

— ZRADA V DRUHÉM VĚKU —



PRAVIDLA HRY

VERZE 1.0

OBSAH

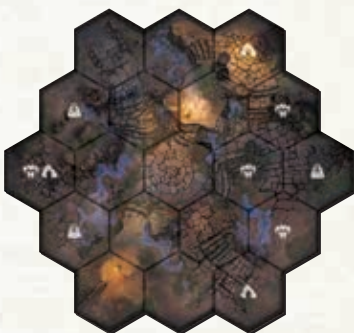
Jak používat tato pravidla	10	Příklad Fáze nového dne a Fáze života v provincii (1. den)	35
Úvod do hry.....	10	Příklad Fáze nového dne a Fáze života v provincii (2. den)	36
Přehled hry	10	Velikost družiny.....	36
Základní pravidla.....	10	Fáze setkání.....	36
Příprava hry.....	12	Vyhodnocení setkání.....	36
Postup přípravy hry	12	Popis karet setkání	37
Volba počátečního úkolu.....	13	Výsledek setkání.....	38
Úrovně obtížnosti	13	Příklad setkání v provincii (2. den).....	38
Schéma přípravy hry	14	Používané symboly na kartách setkání.....	38
Příklad volby počátečního úkolu	15	Městská setkání.....	38
Zkratky provincií.....	15	Kočovní karavany.....	38
Pravidla dobrodruhů	18	Účinek města.....	39
Popis herní oblasti dobrodruha	18	Městské akce.....	39
Tvorba dobrodruha	19	Zázemí města.....	40
Obyvatelé Tamrielu.....	19	Příklad městského setkání	41
Vlastnosti.....	19	Zkouška sociálních dovedností.....	42
Zdraví.....	20	Hodnota obtížnosti.....	42
Bonusové BZ	20	Průběh zkoušky sociálních dovedností	42
Výdrž	20	Příklad zkoušky sociálních dovedností	42
Magie.....	20	Fáze odměn	43
Omezení počtu komponent	21	Příklad Fáze odměn (2. den)	44
Dovednosti	21	Fáze konce dne	45
Dovednostní linie	22	Příklad Fáze konce dne (2. den)	45
Souboj.....	22	Přesun nehráčských postav provincií	46
Tipy pro použití kostek dovedností.....	22	Úkoly	46
Stupnice regenerace	23	Cechovní úkoly.....	46
Hodnota regenerace	23	Karta cechu.....	46
Obnova kostek.....	23	Kroky úkolů	46
Kostky únavy	23	Propojené kroky	46
Výřezy pro aktivní kostky.....	24	Popis kroků cechovního úkolu	47
Kostky únavy ve výřezích pro aktivní kostky.....	24	Vedlejší úkoly.....	48
Karta rasy	24	Popis karet vedlejších úkolů	48
Karta třídy	25	Konec sezení	48
Spuštění schopností třídy	25	Deník kampaně	49
Houževnatost.....	25	Kampaň.....	49
Příklad tvorby dobrodruha.....	26	Úspěšný konec sezení	49
Inventář.....	28	Pokračování v kampani	49
Karty předmětů	28	Příprava kampaně	49
Typy předmětů	29	Popis deníku kampaně	50
Rysy předmětů.....	29	Selhání v kampani.....	50
Klíčová slova předmětů	29	Klíčová slova úkolů	50
Popis karet předmětů	30	Hlavní klíčová slova	50
Vylepšení.....	31	Vedlejší klíčová slova	50
Vylepšení atributu.....	31	Výpomoc cechu	51
Zvýšení hodnoty regenerace	31	Závěrečné sezení	51
Zvýšení houževnatosti.....	31	Příprava závěrečného sezení.....	51
Povýšení karty třídy.....	31	Fáze závěrečného sezení.....	51
Zisk žetonu dovednostní linie	31	Setkání závěrečného sezení.....	51
Zisk kulatého žetonu magie	31	Poslední vítězství nebo porážka	51
Fáze hry	34	Pravidla bitev.....	54
Fáze nového dne	34	Typy bitev.....	54
Fáze života v provincii	34	Nepřátelé.....	54
Mapa provincie.....	35	Úkolové jednotky.....	54
Žetony provincie.....	35	Zásoba nepřátel	54

Popis žetonů nepřátel.....	55	Hlubiny – Příklad přípravy bitvy	74
Zásoba nepřátel poslední bitvy sezení.....	56	Hlubiny – Popis mapy bojiště	75
Příprava bitvy	57	Popis karet hlubin	76
Kola bitvy	57	Průzkum hlubin.....	77
Průběh kola.....	57	Pole průzkumu	77
Pojmy používané v mapách.....	58	Dobráni karet a dílků.....	77
Cíl	58	Nebeské úlomky	78
Dohled	58	Zisk nebeských úlomků	78
Dosah (vzdálenost)	58	Hlubiny – Příklad průzkumu pole	79
Nejbližší	58	Tip: Hlubiny a velikost herní oblasti.....	80
Nejvzdálenější.....	58	Pasti.....	80
Neprůchozí pole	58	Průběh spuštění pasti	80
Obsazené pole / Neobsazené pole.....	58	Katakomby	80
Směrem k	58	Katakomby – Zásoba nepřátel	80
Sousedící	58	Katakomby – Popis setkání	81
Ústup z bitvy	59	Katakomby – Příprava bitvy.....	82
Tahy dobrodruhů.....	59	Katakomby – Příklad přípravy bitvy.....	83
Akce.....	59	Cíle bitev	86
Přesun.....	59	Konec bitvy	86
Útok.....	59	Úklid po konci bitvy	86
Vyhodnocení kostek dovedností	60	Dodatečná pravidla.....	88
Hod kostkami dovedností mimo bitvu	61	Hod K6	88
Tipy pro vyhodnocení hodů kostkami	61	Odhodte / Odstraňte.....	88
Schopnost třídy	61	Časování účinků	88
Průzkum	61	Pojmy uvedené u schopností.....	88
Bojové styly.....	61	Pojmy uvedené u schopností.....	88
Příklad tahu dobrodruha.....	62	Léčení	88
Zabránění poškození.....	63	Zisk bonusových BZ.....	88
Příklad zabránění poškození.....	63	Obnova kostky.....	88
Typy poškození	63	Odstranění jednotek	88
Tahy nepřátel	64	Poražené jednotky na dílcích	88
Průběh tahu nepřítele	64	Poražení jednotek.....	89
Přesun nepřítele	64	Přesun a umístění.....	89
Dovednosti nepřátel.....	64	Schopnosti a akce „zdarma“	89
Příklad tahu nepřítele.....	65	Tah	89
Porážka	67	Trvalé účinky	89
Poražení nepřátel	67	Zacílitelné jednotky	89
Poražení dobrodruzi.....	67	Zvýšení / Snížení.....	89
Porážka celé družiny	67	Vyhodnocení symbolu houževnatosti.....	89
Kostky stavů	67	Příklad zisku houževnatosti v důsledku schopnosti.....	89
Žetony skryší	68	Dočasná úprava hodnot vlastností.....	90
Páčení zámků.....	68	Zisk a ztráta bodů zdraví (BZ)	90
Kódy obtížnosti	68	Zaokrouhlování	90
Průběh páčení zámku.....	69	Rozdělení jednotek	90
Příklad páčení zámku u běžného předmětu	69	Nepřátelé	90
Příklad páčení zámku u legendárního předmětu.....	70	Družina	90
Překážky	70	Dobrodruzi.....	90
Šarvátka.....	71	Společníci	90
Šarvátka – Zásoba nepřátel.....	71	Oslovení hráčů na kartách	90
Šarvátka – Příprava bitvy.....	71	Tahy společníků.....	91
Šarvátka – Popis mapy bojiště	71	Průběh tahu společníka	91
Šarvátka – Popis setkání	72	Dovednosti společníků.....	91
Šarvátka – Příklad přípravy bitvy.....	73	Schéma rozdělení jednotek.....	91
Hlubiny.....	74	Úvodní setkání Útěk z vězení.....	92
Hlubiny – Zásoba nepřátel.....	74	Poděkování	95
Hlubiny – Příprava bitvy.....	74	Rejstřík	96

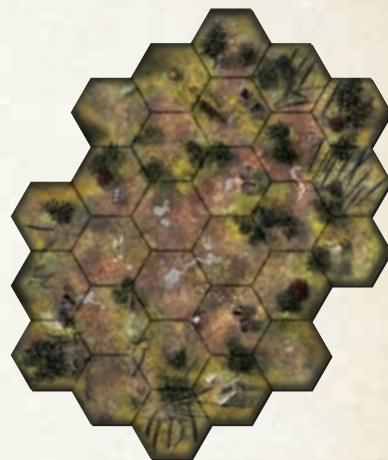
SEZNAM KOMPONENT



4 podložky dobrodruhů



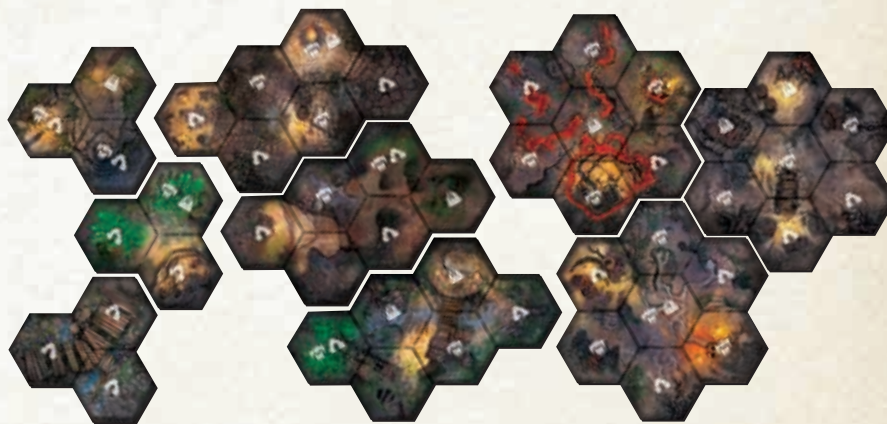
1 dílek blubiny s 19 poli



1 oboustranný dílek šarvátky



1 vstupní dílek



*9 dílků hlubiny se 3 poli, 6 poli a 7 poli
(3 od každého typu)*



17 mečů k podložkám dobrodruhů



48 čtvercových žetonů vlastností
(16 červených, 16 modrých, 16 zelených)



3 oboustranné mapy provincií

[illegible]

2 přehledy dovedností nepřátel



20 žetonů dobrodruhů



25 žetonů nepřátel úrovně 1/5



25 žetonů nepřátel úrovně 10/20



15 žetonů úkolových jednotek



2 žetony společníků



1 žeton prvního bráče



6 žetonů skrýší



1 žeton ukazatele dní a 1 žeton počítadla ZkB družiny



90 žetonů BZ (80 červených a 10 bílých)



36 žetonů atributů (20 žetonů dovednostních linií a 16 kulatých žetonů vlastností)



8 žetonů provincie



96 kostek dovedností



20 kostek slabé únavy



12 kostek silné únavy



14 kostek dovednosti Souboj



6 soubojových kostek nepřátel



1 počítadlo kol



12 kostek stavů



3 kostky páčení zámků



1 kostka nestability



20 obecných karet setkání



80 karet setkání pro konkrétní provincie



7 obecných karet blubin



58 karet blubin pro konkrétní provincie



100 karet běžných předmětů



60 karet legendárních předmětů



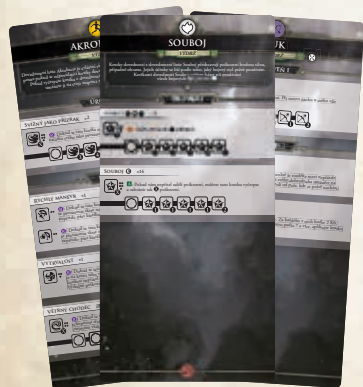
9 karet cechů



30 karet vedlejších úkolů



5 oddělovacích karet



24 karet dovednostních linií

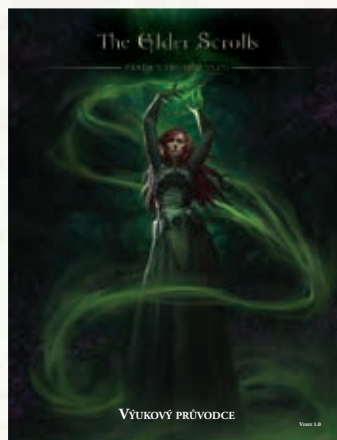


20 karet ras



15 karet tříd

5 průvodců provincií



1 návod, jak uložit obsah do krabice

1 výukový průvodce

1 pravidla hry

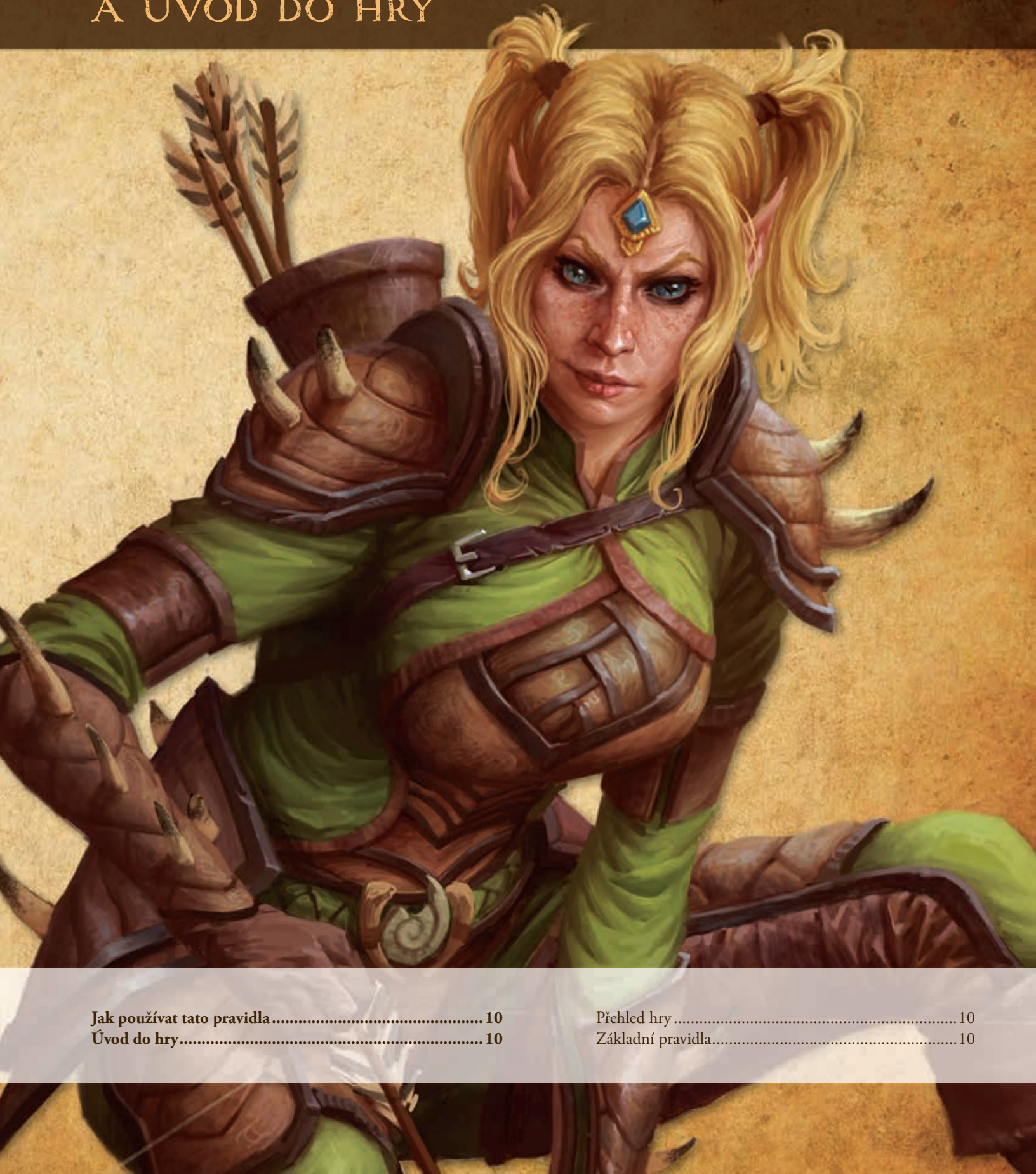
DENÍK KAMPANĚ	
ZkB družiny	Jména dobrodruhů
Úkol 1. sezení	Úkol 2. sezení
Hlavní klíčová slova	Vedlejší klíčová slova

1 blok s listy deníku kampaně

1 držák na ukazatel dní a počítadlo ZkB družiny a 3 sáčky (1 sáček učitelů a 2 sáčky nepřátel)

*Pořadače na uložení obsahu do krabice:
3 pořadače na žetony jednotek, 1 pořadač na ostatní žetony, 5 pořadačů na kostky,
4 pořadače k uložení stavu rozebrané hry, 1 pořadač na neoprenové dílky,
1 pořadač na karty, 1 krabička na malé karty a 1 krabička na velké karty*

JAK POUŽÍVAT TATO PRAVIDLA A ÚVOD DO HRY



Jak používat tato pravidla.....	10
Úvod do hry.....	10

Přehled hry	10
Základní pravidla.....	10

JAK POUŽÍVAT TATO PRAVIDLA

Tento sešit obsahuje v ucelené formě veškerá pravidla potřebná pro hru *The Elder Scrolls: Zrada v druhém věku*. Pravidla byla sepsána tak, aby pomohla novým hráčům s pochopením veškerých herních konceptů, a zároveň tak, aby se v nich dalo jednoduše hledat, pokud byste měli v průběhu hry nějaké dotazy.

Součástí těchto pravidel je velké množství příkladů. Herní příklady jsou orámovány červeným obdélníkem s ozdobnými čtverečky v rozích. Důležité výtažky z pravidel a popisky komponent jsou orámovány modrým obdélníkem s ozdobnými trojúhelníky nahoře a dole. Herní tipy jsou orámovány žlutým obdélníkem s tlustou skobovitou linkou nahoře a dole.

Většina příkladů uvedených v tomto sešitě jsou pouze výňatky z mnohem rozsáhlejšího příkladu, který zachycuje průběh velké

ÚVOD DO HRY

Vítejte v Tamrielu, na starodávném kontinentě rozprostírajícím se na planeti Nirn. Tato proslavená země plná divů oplývá bohatými kulturami, různorodými rasami a legendárními civilizacemi. Jako taková překypuje nadějí v lepší budoucnost, je však sužována početnými šarvátkami. Její minulost, přítomnost i budoucnost je vepsána a soustavně přepisovaná v záhadných záznamech proroků známých pod názvem Starobylé svitky. Formují tyto svitky naše osudy, nebo svými činy formujeme my je?

Učenci a mágové o tom mohou vést diskuze, vy však upřednostňujete činy. Jak vaše přítomnost ovlivní dějiny této země?

Váš příběh začíná v druhém věku Tamrielu během časů velkého zmatku. Po celém kontinentu zuří válka. Po pádu tamrielské Druhé říše se v zemi rozhořel krvavý konflikt známý jako Válka tří zástav, ve kterém o vládu nad Rubinovým trůnem usilují tři vojenské aliance – Ebonheartský pakt, Daggerfallská úmluva a Aldmerské dominium. Nekromantský kult zvaný řád Černého červa se ze všech sil pokouší povolat dáblská zařízení známá jako Temné kotvy ve snaze spoutat Tamriel s daedrickou rovinou Chladným přístavem. A mezi tím vším na pozadí událostí jedna mocná Lesní elfka spřádá své tajné plány k velkému spiknutí. Doufá, že toto období velkých změn a válčení využije k věčnému přepsání osudu Tamrielu dle svých představ.

Situace se může zdát více než pochmurnou, vaše odvaha však může mít významný dopad na chod dějin. Ve svém nitru cítíte zárodek velké výjimečnosti, s níž dosáhnete velkých věcí. Snad vaše zručnost při práci s čepelí nebo umné použití kouzel pomůže změnit svět. Je na vás, abyste zastavili zradu v druhém věku.

Přehled hry

The Elder Scrolls: Zrada v druhém věku je kooperativní dobrodružná hra pro jednoho až čtyři hráče. Hru si nejlépe užijete jako kampaň, kterou odehrajete v průběhu celkem tří sezení, kdy každé následující sezení navazuje na to předchozí. Během každého sezení bude vaše družina představovat zástupce, které cech najal, aby pro něj splnili zadaný úkol. Abyste tento úkol splnili, budete muset cestovat, bojovat a prozkoumávat svět některé z mnoha tamrielských provincií. Jednou z nich je například Black Marsh, provincie plná mokřadů a bažin, ve které se odehrává výuková hra.

V průběhu každého sezení budete své dobrodruhy rozvíjet a vylep-

šovat pomocí zkušenostních bodů (ZkB). Zkušenostní body získáte, pokud splníte jednotlivá setkání. Celou svoji kampaň završíte v napínavém závěrečném sezení, během kterého porazíte tajemnou hrozbu sužující kontinent Tamriel.

Na posledních stranách tohoto sešitu naleznete podrobný rejstřík, ve kterém jsou uvedeny klíčové herní pojmy a odkazy na odpovídající stránky pravidel.

Základní pravidla

Stejně jako zubem času poznamenané tamrielské pevnosti, i tato hra stojí na pevných základech. Všechna pravidla hry byla postavena na následujících základních principech:

☞ Tato pravidla a všechny sešity průvodců provincií jsou hlavním zdrojem pravidel hry. Pokud by si některá pravidla vzájemně odporovala, uvedená pravidla mají přednost v následujícím pořadí:

- ▶ Oficiálně vydaná errata (opravné texty).
- ▶ Text na kartách nebo na jiném herním komponentu (jde např. o texty na kartách dovednostních linií nebo na kartách předmětů).
- ▶ Průvodce provincií, ve které se sezení odehrává.
- ▶ Tento sešit s pravidly.
- ▶ Oficiálně vydané výukové materiály a videa.

☞ Pokud účinek na některém komponentu uvádí, že se něco nemůže, případně nesmí stát, tento účinek nemůže být upraven žádným jiným herním účinkem.

☞ Pokud si některé účinky na kartách či jiných komponentech vzájemně odporují a žádný z nich neuvádí slova *nemůže* ani *nesmí*, družina se může rozhodnout, který účinek vyhodnotí a který bude ignorovat.

☞ Slovo *můžete* vždy značí možnost volby.

☞ Opravy pravidel či komponent naleznete na adrese: www.foxinthebox.cz/tes-botse.

PŘÍPRAVA HRY



Příprava hry.....	12
Postup přípravy hry	12
Volba počátečního úkolu.....	13
Úrovně obtížnosti	13

Schéma přípravy hry	14
Příklad volby počátečního úkolu	15
Zkratky provincií	15

Postup přípravy hry

Hru připravte podle následujícího postupu, výsledkem bude stav odpovídající schématu na str. 14.

1. Zvolte si provincii: Nejprve si zvolte provincii, ve které se bude vaše sezení odehrávat. Každou provincii představuje odpovídající mapa provincie a průvodce provincií. Pokud pokračujete v kampani, musíte si zvolit provincii, která navazuje na vaše předchozí sezení (viz str. 49). *Poznámka:* Pokud se jedná o vaše první seznámení se hrou, doporučujeme, abyste si jako svoji počáteční provincii zvolili Black Marsh.

► **Mapa provincie:** Mapu provincie umístěte na levý nebo pravý okraj herní oblasti. Na této mapě budete vyhodnocovat přesun družiny provincií a sledovat, kde se právě družina nachází.

► **Průvodce provincií:** Průvodce provincií odložte stranou tak, ať na něj dosáhnete, během hry do něj budete pravidelně nahlížet. Naleznete zde pravidla pro danou provincii, mapu katakomb, záznamy všech měst a jednotlivé kroky cechovních úkolů.

2. Připravte kostky, žetony a meče: Poblíž herní oblasti umístěte pořadače na kostky a žetony tak, ať na ně dosáhnete. Žetony atributů (kulaté), čtvercové žetony vlastností a kulaté žetony provincie rozřídíte podle jednotlivých typů. Meče prozatím odložte stranou, budete je potřebovat později při tvorbě dobrodruhů. Všechny žetony dovednostních linií vložte do sáčku učitelů – budete je potřebovat až při tvorbě dobrodruhů a podrobněji budou vysvětleny na str. 22. *Poznámka:* Pokud hraje hru pro jednoho hráče, doporučujeme, abyste ze hry odstranili duplicitní kopie všech žetonů dovednostních linií.

► **Žetony nepřátel:** Oboustranné černé žetony nepřátel rozřídíte podle úrovně (číslo vytištěné uprostřed žetonu). Všimněte si, že nepřátelé úrovně 1 a úrovně 5 se nachází na stejných žetonech, pouze na opačných stranách žetonů. Stejně tak je to s nepřáteli úrovně 10 a úrovně 20. Nepřátelé, kteří mají pod názvem uvedenou dvojpísmennou zkratku provincie, se mohou objevit pouze v odpovídající provincii, proto je mezi ostatní nepřátele přidejte, pouze pokud se vaše sezení odehrává v dané provincii. Takto rozříděné žetony nepřátel vložte do sáčků nepřátel podle následujících pokynů. Sáčky nepřátel pak umístěte poblíž mapy provincie. *Poznámka:* Sáčky vždy umísťujte na stejná místa, aby se vám v pozdějších fázích hry nepopletly.

✧ Nepřátele s úrovní 1 (černé pozadí) a úrovní 5 (zelené pozadí) vložte do sáčku nepřátel úrovně 1/5.

✧ Nepřátele s úrovní 10 (fialové pozadí) a úrovní 20 (červené pozadí) vložte do sáčku nepřátel úrovně 10/20.

► Pro vaši první hru vám doporučujeme, abyste si zahráli úvodní setkání Útěk z vězení, s jehož pomocí pochopíte pravidla bitev a zároveň si každý hráč v důsledku svých úspěchů určí třídu svého dobrodruha. Pokud se rozhodnete zmíněné setkání odehrát, do sáčku nepřátel úrovně 1/5 vložte **pouze** žetony nepřátel úrovně 1 uvedené v pokynech na straně 92, zbývající žetony nepřátel prozatím odložte stranou.

3. Připravte balíčky karet: Všechny karty dovednostních linií umístěte do pořadače na karty podle schématu na straně 14. Poté podle následujících pokynů připravte níže uvedené balíčky karet a také je podle schématu umístěte do pořadače na karty. Pořadač na karty umístěte poblíž mapy provincie. Nepoužité karty vraťte zpět do krabice.

► **Balíček vedlejších úkolů:** Všechny karty vedlejších úkolů zamíchejte dohromady.

► **Balíčky setkání:** Ve hře se nachází dva balíčky setkání – balíček mírových setkání (☺) a balíček konfliktních setkání (⚔). Každá karta setkání je označena odpovídajícím symbolem a dvojpísmennou zkratkou, která odpovídá zkratce provincie, případně zkratkou „GE“ (obecná karta). Oba balíčky připravíte tak, že zamícháte všech 10 obecných karet daného typu a náhodně z nich doberete 4 karty. Poté si vezmete všech 8 karet daného typu se zkratkou provincie, ve které se bude odehrávat vaše sezení, a zamícháte je společně se 4 dobranými kartami tak, aby strana s příběhem směřovala nahoru.

► **Balíček hlubin:** Každá karta hlubiny je označena dvojpísmennou zkratkou, která odpovídá zkratce provincie, případně zkratkou „GE“ (obecná karta). Nejdříve z karet hlubin odpovídajících provincii, ve které se bude vaše sezení odehrávat, odložte stranou všechny karty označené „SP“ (zvláštní karta). Poté zamíchejte zbylé karty hlubin z této provincie se všemi obecnými kartami hlubin. Nakonec si v odpovídajícím průvodci provincií přečtete oddíl Hlubiny provincie. Zde naleznete pokyny, jak naložit s kartami označenými „SP“, případně další pravidla spojená s touto provincií. (Například u karet hlubin z provincie Black Marsh existuje zvláštní karta Zaplavená komnata, kterou zatím pouze odložíte stranou.)

► **Balíčky předmětů:** Ve hře se nachází dva balíčky předmětů – balíček běžných předmětů (🗡) a balíček legendárních předmětů (👑). Každý balíček zvlášť zamíchejte.

4. Připravte mapové dílky, deník kampaně a počítadlo ZkB s ukazatelem dní: Vezměte všechny neoprenové mapové dílky a rozřídíte je podle tvaru na jednotlivé hromádky. Velký oboustranný **dílek šarvátky** a světle zelený **vstupní dílek** s 5 poli odložte stranou. Zbylé dílky v hromádkách jsou **dílky hlubin**. Dílky v každé hromádce lícem dolů zamíchejte a podle schématu je umístěte na sebe. Tyto dílky budete během různých typů bitev používat k sestavení mapy bojiště. Podle následujících pokynů také připravte deník kampaně a počítadlo zkušenostních bodů (ZkB) s ukazatelem dní.

► **Deník kampaně:** Pokud se jedná o první sezení v kampani, zvolte si vedoucího družiny. Tento hráč bude mít na starost zaznamenávání postupu družiny do deníku kampaně. Pokud si hráči přejí pojmenovat své dobrodruhy, vedoucí družiny jejich jména zapíše do deníku kampaně.

► **Počítadlo zkušenostních bodů (ZkB) a ukazatel dní:** Počítadlo ZkB ukazuje, kolik ZkB družina celkem získala, také však slouží k určení síly nepřátel, které si budete během bitev dobírat. Ukazatel dní se používá ke sledování, kolik dní během hry uplynulo (to může být pro některé úkoly důležité). Žeton ZkB a žeton dní vložte do prohlubní v magnetickém držáku

(jeden vlevo, druhý vpravo). **Poznámka:** Pokud se rozhodnete odehrát úvodní setkání Útěk z vězení, otočte žeton ZkB tak, aby počítadlo ukazovalo číslo 1. Pokud se rozhodnete toto setkání neodehrát, nastavte počítadlo ZkB na číslo 2. Ukazatel dní zatím není třeba nastavovat na žádnou konkrétní hodnotu, upraví se až později, a to neohledně na to, zda zmíněné setkání odehrajete.

5. Zvolte si úroveň obtížnosti: Úroveň obtížnosti ovlivňuje mnoho aspektů hry. Zvolte si jednu z úrovní obtížnosti uvedených v rámečku napravo.

6. Připravte své dobrodruhy: Každý hráč si vezme jednu podložku dobrodruha a podle následujících pokynů si svého dobrodruha připraví.

► **První sezení kampaně:** Pokud se jedná o první sezení v kampani, každý hráč si musí vytvořit svého dobrodruha podle postupu uvedeného na str. 19. **Poznámka:** Pokud se jedná o vaši úplně první hru, doporučujeme, abyste si nejprve zahráli úvodní setkání Útěk z vězení (viz str. 92–94), které vám pomůže seznámit se s pravidly bitev a celkovým příběhem světa. Poté se vraťte na toto místo a pokračujte odrážkou s číslem 7.

► **Následující sezení v kampani:** Připravte svého dobrodruha do stejného stavu, v jakém se nacházel na konci předchozího sezení. Viz Pokračování v kampani na str. 49.

7. Připravte cechovní úkol: Cechovní úkol připravíte podle prvního kroku úkolu v průvodci provincií. Odložte stranou všechny uvedené žetony úkolových jednotek. Žeton družiny (se symbolem ) umístěte na mapu provincie na počáteční lokaci. Ostatní uvedené žetony provincie také umístěte na jejich počáteční lokace (viz Žetony provincie na str. 35). Cechovní úkol si zvolíte následujícím způsobem:

► **První sezení kampaně:** Zamíchejte balíček s kartami cechů a doberte si z něj 3 karty. Poté se v družině dohodněte a vyberte si z nich 1 kartu – tato karta určí, který cech vás najal. Každý cech má v každé provincii uveden jeden unikátní úkol (viz Volba počátečního úkolu v rámečku níže a Cechovní úkoly na str. 46). Na každé kartě cechu je uveden jeho krátký popis a zvláštní městská akce, kterou můžete provést, pokud ve městě navštívíte cechovní stánek (viz Městská setkání na str. 38). Nepoužité karty cechů vraťte zpět do krabice a zvolenou kartu umístěte poblíž mapy provincie tak, aby byl vidět účinek cechovního stánku.

► **Následující sezení v kampani:** Váš následující cechovní úkol byl určen na konci předchozího sezení (viz pravidla v oddíle Úspěšný konec sezení na str. 49).

Po dokončení přípravy hry nastává první herní den a vy tak můžete zahájit své sezení!

Úrovně obtížnosti

Volba správné úrovně obtížnosti je klíčové rozhodnutí, které ovlivní mnoho aspektů hry. Prvky, které obtížnost ovlivňuje, jsou v tomto rámečku popsány pouze ve stručnosti, dále v pravidlech jsou pak vysvětleny podrobněji.

☞ **Odpočinek dobrodruhů:** K odpočinku dobrodruhů dochází každý den během Fáze konce dne. Úroveň obtížnosti udává, kolik kostek ze své stupnice regenerace odstraníte a kolik si vyléčíte bodů zdraví (BZ) (viz Stupnice regenerace na str. 23 a Fáze konce dne na str. 45).

☞ **Akce útok:** V rámci akce útok, kterou budete provádět během bitev, budete házet svými kostkami. Dobrodruzi musí během svého tahu získat kostku slabé únavy za každou akci útoku provedenou navíc po své první akci útoku. Kostky únavy zpomalují tempo obnovy kostek dovedností z vaší stupnice regenerace (viz Tahy dobrodruhů na str. 59).

☞ **Poslední bitva sezení:** Každé sezení vyvrcholí poslední bitvou. Podle zvolené úrovně obtížnosti bude mít v této bitvě zásoba nepřátel buď vyšší, nebo nižší hodnotu. Zásoba nepřátel (ZN) určuje, kolika nepřátelům budete čelit a jaké budou úrovně (viz Zásoba nepřátel poslední bitvy sezení na str. 56).

Ve hře se nachází tři úrovně obtížnosti:

☞ **Učeň:** Jedná se o nejlehčí obtížnost. Dobrodruzi si na konci každého dne během kroku Odpočinek dobrodruhů odstraní 2 kostky ze své stupnice regenerace a vyléčí si 2 BZ. U této úrovně obtížnosti jsou občas upravena i některá pravidla určitých kroků úkolů.

☞ **Znalec:** Jedná se o střední obtížnost. Dobrodruzi si na konci každého dne během kroku Odpočinek dobrodruhů odstraní 1 kostku ze své stupnice regenerace a vyléčí si 1 BZ.

☞ **Odborník:** Jedná se o nejtěžší obtížnost. V bitvě dobrodruzi ve svém tahu za akce útok provedené navíc získají dvě kostky slabé únavy místo jedné (viz str. 59). Aby mohl dobrodruh vyhodnotit krok Odpočinek dobrodruhů, musí odhodit jednu kartu předmětu. Dobrodruzi si na konci každého dne během kroku Odpočinek dobrodruhů odstraní 1 kostku ze své stupnice regenerace a vyléčí si 1 BZ.

Volba počátečního úkolu

Vaše družina si nemůže sama vybrat, které cechy vás na začátku kampaně osloví a nabídnou vám práci, z nabízených možností si však můžete zvolit úkol, který vám nejvíce vyhovuje. Doporučujeme, abyste si nejprve v průvodci provincií přečetli zápletku sezení, která je uvedena u každého prvního kroku úkolu (označeného písmenem „A“), a až poté se rozhodli. Během čtení také zvažte uvedenou složitost daného úkolu. Nejlehčí úkoly mají složitost 1, nejtěžší úkoly mají složitost 3.

Družina se musí rozhodnout společně. Zvolením určitého cechovního úkolu svoji družinu nenávratně propojíte s daným cechem a zavážete se v daném úkolu uspět (či v horším případě selhat). Vaše volba počátečního úkolu také předurčí, ze kterých úkolů si budete vybírat pro své druhé sezení v kampani (viz Pokračování v kampani na str. 49).

Schéma přípravy hry

Doporučujeme připravit si herní oblast o velikosti alespoň 90 x 120 cm.



Ukázka herní oblasti po přípravě komponent.

1. Podložky dobrodruhů (včetně karet tříd, ras a dovednostních linií)
2. Pořadače na žetony a sáčky nepřátel
3. Sáček učitelů
4. Ostatní žetony
5. Pořadače na kostky
6. Mapové dílky
7. Průvodce provincií a přehled dovedností nepřátel
8. Mapa provincie
9. Deník kampaně a karta cechu
10. Ukazatel dní a počítadlo zkušenostních bodů (ZkB)
11. Balíčky karet v pořadači (zepředu dozadu):
 - a. 1. řada: Balíčky běžných (nalevo) a legendárních předmětů (napravo)
 - b. 2. řada: Balíčky mírových (nalevo) a konfliktních setkání (napravo)
 - c. 3. řada: Balíček hlubin (nalevo) a balíček vedlejších úkolů (napravo)
 - d. 4. řada: Karty dovednostních linií



Poznámka k umístění komponent

Toto schéma znázorňuje doporučené uspořádání komponent. Nebojte se však upravit si herní prostor podle svých vlastních potřeb.

PRAVIDLA DOBRODRUHŮ

Pravidla dobrodruhů 18

Popis herní oblasti dobrodruha	18
Tvorba dobrodruha	19
Obyvatelé Tamrielu.....	19
Vlastnosti.....	19
Zdraví.....	20
Bonusové BZ	20
Výdrž	20
Magie.....	20
Omezení počtu komponent	21
Dovednosti	21
Dovednostní linie	22
Souboj	22
Tipy pro použití kostek dovedností.....	22
Stupnice regenerace	23
Hodnota regenerace	23
Obnova kostek.....	23
Kostky únavy	23
Výřezy pro aktivní kostky.....	24
Kostky únavy ve výřezech pro aktivní kostky.....	24
Karta rasy	24

Karta třídy	25
Spuštění schopností třídy	25
Houževnatost.....	25
Příklad tvorby dobrodruha.....	26
Inventář	28
Karty předmětů	28
Typy předmětů	29
Rysy předmětů	29
Klíčová slova předmětů	29
Popis karet předmětů	30
Vylepšení	31
Vylepšení atributu	31
Zvýšení hodnoty regenerace.....	31
Zvýšení houževnatosti.....	31
Povýšení karty třídy.....	31
Zisk žetonu dovednostní linie	31
Zisk kulatého žetonu magie	31

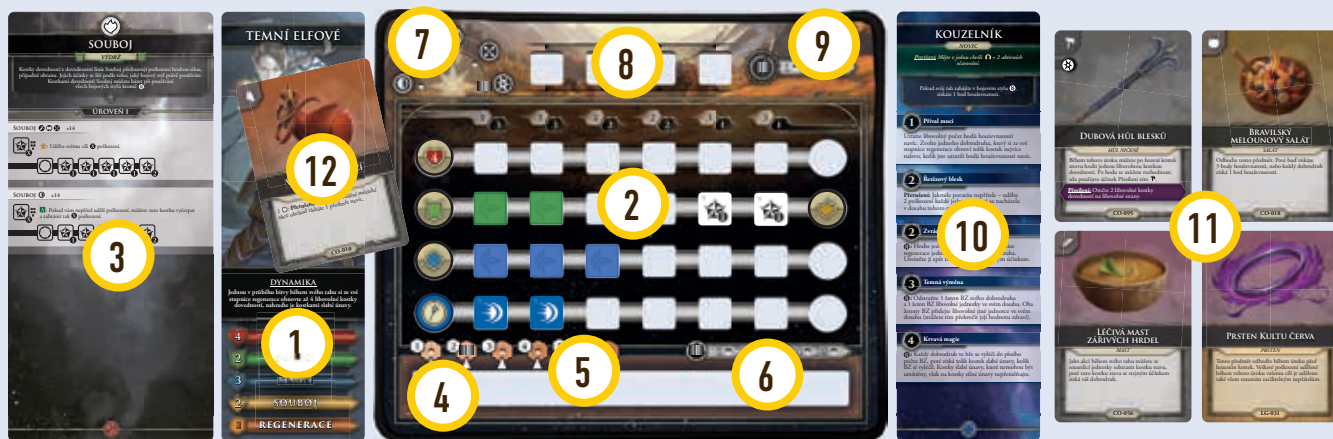
PRAVIDLA DOBRODRUHŮ

Pojem dobrodruh označuje postavu hráče ve hře. Na své podložce dobrodruha a kolem ní naleznete vše, co vašeho dobrodruha utváří a zároveň určuje jeho herní možnosti. V průběhu sezení či kampaně budete své dobrodruhy různými způsoby rozvíjet, proto žádní dva dobrodruzi nemusí být stejní.

Popis herní oblasti dobrodruha

Herní oblast dobrodruha se skládá z následujících částí:

- 1. Karta rasy:** Zde je uvedena vrozená schopnost a počáteční hodnoty vlastností zvolené rasy. Mezi bitvami sem budete umisťovat žeton svého dobrodruha.
- 2. Řádky atributů:** Na každém řádku se nachází 2 kulaté výřezy (1 nalevo, 1 napravo) a 6 čtvercových výřezů mezi nimi. Do těchto výřezů budete umisťovat žetony vlastností, žetony dovednostních linií a kostky dovedností.
- 3. Karty dovednostních linií:** Na těchto kartách naleznete popis všech schopností dovednostních linií vašeho dobrodruha.
- 4. Stupnice regenerace:** Do tohoto výřezu se umisťují dobrodruhem vyčerpané kostky dovedností a získané kostky únavy či kostky stavů.
- 5. Hodnota regenerace:** Současnou hodnotu regenerace svého dobrodruha znázorníte pomocí meče, který vložíte do odpovídajícího výřezu. Během bitev na začátku svého tahu ze stupnice regenerace odstraníte uvedený počet kostek.
- 6. Houževnatost:** Body houževnatosti budete získávat různými způsoby, např. za každý symbol ○, který se nachází na výsledném hodu kostkami. Pomocí meče znázorníte současný počet bodů houževnatosti svého dobrodruha. Jejich utracením můžete spustit schopnosti své třídy.
- 7. Bojové styly:** Právě používaný bojový styl znázorníte vložením meče do odpovídajícího výřezu. Bojový styl určuje, kterými kostkami můžete během bitvy házet a které předměty můžete použít.
- 8. Výřezy pro aktivní kostky:** Sem umístěné kostky se považují za aktivní, mají totiž přetrvávající účinky.
- 9. Uložené ZkB:** Zde budete pomocí meče zaznamenávat počet neutracených zkušenostních bodů svého dobrodruha.
- 10. Karta třídy:** Tato karta představuje třídu vašeho dobrodruha. Je zde uveden popis vrozené schopnosti dané třídy, popis schopností, které můžete vyhodnotit pomocí utracení bodů houževnatosti, a nakonec podmínka, kterou je potřeba splnit pro povýšení třídy na mistrovskou úroveň.
- 11. Inventář – připravené předměty:** Váš dobrodruh může mít až 4 připravené karty předmětů. Během bitev můžete používat pouze připravené předměty!
- 12. Inventář – batoh:** Váš dobrodruh může mít celkem až 8 předmětů (až 4 připravené a zbytek v batohu). Karty předmětů v batohu složte do jednoho balíčku a umístěte na svoji kartu rasy. Tyto předměty během bitev používat nesmíte.



Ukázka herní oblasti dobrodruha v pokročilé fázi hry.

Tvorba dobrodruha

Každý hráč si na začátku prvního sezení kampaně podle následujících kroků vytvoří svého dobrodruha. Konkrétní příklad naleznete v oděle Příklad tvorby dobrodruha na str. 26–27.

1. Zvolte si rasu: Vezměte si odpovídající kartu rasy a žeton dobrodruha. Kartu rasy umístěte dle vlastních preferencí nalevo nebo napravo vedle své podložky dobrodruha a žeton dobrodruha položte na ilustraci v horní polovině karty.

► Oba tyto komponenty otočte na stranu, která vám více vyhovuje. Všechny karty ras i žetony dobrodruhů jsou oboustranné a na každé straně je jiná ilustrace. Kromě ilustrací jsou však hodnoty u dané rasy totožné. Pro každou rasu existují pouze 2 karty, proto v družině můžete mít nejvýše 2 dobrodruhy stejné rasy.

2. Vložte do výřezů žetony vlastností: Vezměte si kulaté žetony vlastností (tzn. zdraví, výdrže a magie) vyobrazených na kartě rasy a vložte je do kulatých výřezů na jednotlivých řádcích atributů na své podložce dobrodruha. Každý žeton vlastnosti můžete vložit do libovolného kulatého výřezu (vlastnosti jsou podrobněji vysvětleny dále).

Poznámka: Pokud vložíte 2 žetony vlastností do protilehlých výřezů na stejném řádku, získaná vylepšení jedné vlastnosti budou omezovat možnost vylepšení protilehlé vlastnosti.

► Kulaté žetony zdraví mají uvedenou číselnou hodnotu. Žeton vložte do výřezu tak, aby viditelné číslo na žetonu odpovídalo počáteční hodnotě na vaší kartě rasy.

► Kulaté žetony výdrže a magie nemají číselné hodnoty. Vložte je do zvolených kulatých výřezů. Poté do sousedících čtvercových výřezů ve stejném řádku vložte čtvercové žetony vlastností odpovídající barvy tak, aby jejich počet odpovídal počáteční hodnotě na vaší kartě rasy.

3. Vložte do výřezu žeton dovednostní linie Souboj: Vezměte si kulatý žeton dovednostní linie Souboj a vložte jej do libovolného volného kulatého výřezu. Poté podobně jako v předchozí odrážce do sousedících čtvercových výřezů vložte tolik kostek dovednosti Souboj, jaká je počáteční hodnota Souboje na vaší kartě rasy. Nakonec umístěte kartu dovednostní linie Souboj vedle své podložky dobrodruha. Dovednosti a dovednostní linie včetně základní dovednostní linie Souboj jsou podrobněji vysvětleny na str. 21–22.

4. Vložte do výřezu žeton počáteční dovednostní linie: Zvolte si libovolnou počáteční dovednostní linii. Odpovídající kulatý žeton vložte do libovolného volného kulatého výřezu. Poté do sousedících čtvercových výřezů ve stejném řádku vložte 2 odpovídající kostky dovednosti úrovně 1. Kartu dané dovednostní linie umístěte vedle své podložky dobrodruha. Pro vaši úplně první hru doporučujeme, aby si každý hráč zvolil některou z následujících dovednostních linií zaměřených na udělování poškození (v bitvách jde o klíčový prvek):

- Luk (bojový styl se zbraní na dálku ☒).
- Hůl ničení (magický bojový styl ☒).
- Jednoruční zbraň a štít (bojový styl s lehkou zbraní ☒).
- Obouruční zbraň (bojový styl s těžkou zbraní ☒).

Bojové styly jsou podrobněji vysvětleny na str. 61.

5. Vložte do výřezů meče: Jeden meč vložte do výřezu bojového

stylu odpovídajícího dovednostní linii zvolené v minulé odrážce. Další meč vložte do výřezu nad stupnicí regenerace odpovídajícího hodnotě regenerace uvedené na vaší kartě rasy. Nakonec vložte další dva meče do výřezů nejvíce nalevo u počítadel bodů houževnatosti a získaných zkušenostních bodů (ZkB).

6. Zvolte si třídu: Třidu svého dobrodruha si můžete zvolit jedním ze dvou způsobů. Nehledě na to, kterým způsobem si třídu zvolíte, umístěte kartu zvolené třídy stranou „Novic“ nahoru vedle své podložky dobrodruha (na opačnou stranu než kartu rasy). *Důležité:* Zvolenou třídu nemůžete v průběhu kampaně změnit, proto doporučujeme, abyste si zvolili třídu, která dobře doplňuje vlastnosti vámi zvolené rasy a také odpovídá hernímu stylu, který vás bude bavit.

► **Úvodní setkání Útěk z vězení:** Pokud se rozhodnete odehrát toto setkání, zvolíte si třídu na základě vámi dosažených úspěchů v průběhu setkání. Tento způsob volby doporučujeme, pokud se jedná o vaši úplně první kampaň. Případně si toto setkání můžete zahrát i při svých následujících kampaňích, pokud si rádi třídu volíte tematicky. Postup, jak odehrát úvodní setkání Útěk z vězení, naleznete na str. 92–94.

► **Přímá volba:** Zvolte si libovolnou z dostupných karet tříd a položte ji vedle své podložky dobrodruha.

Obyvatelé Tamrielu

Tamriel je kontinent, na kterém se nachází několik různorodých starodávných kultur. Existují zde lidské civilizace, například Císařští z Cyrodiilu nebo Redguardi z Hammerfellu, dále také temperamentní elfské národy, jako například Lesní elfové z Valenwoodu nebo Temní elfové z Morrowindu, ale také zástupci ze zemí zvířecího lidu, jakými jsou ještěrané zvaní Argoniáni pocházející z provincie Black Marsh a kočkám podobní Khajiiti z Elsweyru.

Kulturní původ vašeho dobrodruha s sebou nese určité výhody ve formě silnějších vlastností či jedinečných vrozených schopností. Přesto vašeho dobrodruha nakonec budou nejvíce definovat vaše rozhodnutí v průběhu hry. Sami se totiž rozhodnete, kterým dovednostním liniím svého dobrodruha naučíte a jakým způsobem vylepšíte jeho vlastnosti a dovednosti.

Vlastnosti

Vlastnosti představují základní rysy vašeho dobrodruha. Celková hodnota vlastnosti odpovídá součtu čísla uvedeného na kulatém žetonu vlastnosti (v případě zdraví) a počtu čtvercových žetonů odpovídající barvy v daném řádku atributů. Celková hodnota zároveň udává maximální hodnotu dané vlastnosti. Jednotlivé vlastnosti jsou podrobněji popsány na následující straně.

☒ Pokud má dobrodruh pouze kulatý žeton určité vlastnosti a žádný odpovídající čtvercový žeton, hodnota vlastnosti odpovídá číslu uvedenému na kulatém žetonu. Pokud na žetonu žádné číslo uvedeno není, považujte jeho hodnotu za „0“.

☒ Čtvercové žetony vlastností můžete do výřezů vkládat tak, aby

jejich šipka směřovala k odpovídajícímu kulatému žetonu vlastnosti. Díky tomu lehce rozeznáte, které žetony patří které vlastnosti (to je klíčové zejména v případech, kdy se v jednom řádku nachází různé vlastnosti a někteří z hráčů mají zhoršený barvocit).



Zdraví



Výdrž



Magie

ZDRAVÍ

Kulatý žeton vlastnosti zdraví má uvedenou základní hodnotu, ke které se přičítají červené čtvercové žetony vlastností. Žetony BZ (bodů zdraví) budete umisťovat pod žeton dobrodruha a také je odtud odstraňovat, tím znázorníte, kolik BZ dobrodruhu zbývá. Výsledná hodnota zdraví určuje nejvyšší počet žetonů BZ, které dobrodruh může mít. Každý červený žeton představuje 1 BZ, každý bílý žeton představuje 5 BZ. Červené a bílé žetony BZ můžete mezi sebou v odpovídající hodnotě kdykoliv dle libosti vyměňovat. Jakmile dobrodruh přijde o svůj poslední BZ, je poražen.

☞ Jakmile se hodnota zdraví vašeho dobrodruha zvýší, dobrodruh okamžitě získá odpovídající počet žetonů BZ. Pokud se naopak jeho hodnota zdraví sníží pod hodnotu odpovídající počtu žetonů BZ, které dobrodruh právě má, odstraňte tolik žetonů BZ, aby mu zůstalo pouze tolik žetonů BZ, jaká je nová hodnota zdraví.

☞ Bonusové BZ se nepočítají mezi běžné BZ, proto s nimi můžete překročit hodnotu zdraví svého dobrodruha (viz níže).

☞ Jakmile přijdete o žetony BZ, odstraňujte je po jednom, počínaje žetonem, který se ve sloupci nachází nejvíce vespod.



Kulatý žeton vlastnosti zdraví

Bonusové BZ

Některé schopnosti dobrodruhům umožní získat bonusové BZ. Takto získané žetony BZ nepřidávejte do sloupce pod žeton dobrodruha, místo toho je položte na podložku dobrodruha vedle ukazatele bojového stylu. Jakmile dobrodruh s bonusovými BZ utrpí poškození, nejdříve odstraňujte bonusové žetony BZ, až poté odstraňujte žetony BZ ze sloupce pod žetonem dobrodruha. Pokud však dobrodruh utrpí přímé poškození, bonusové žetony BZ neodstraňujte, odstraňte přímo odpovídající počet žetonů BZ ze sloupce pod žetonem dobrodruha (viz Typy poškození na str. 63).

☞ Bonusové BZ **nezapočítávejte** během cílení nepřátel při určování priority, tzn. při určování nejsilnější či nejslabší jednotky (viz Popis žetonů nepřátel na str. 55).

☞ Bonusové BZ vašemu dobrodruhu zůstanou, dokud o ně nepříjde nebo dokud neskončí nejbližší bitva (viz Úklid po konci bitvy na str. 86).

VÝDRŽ

Hodnotu výdrže určuje počet zelených čtvercových žetonů vlastnosti. Výdrž představuje dobrodruhu schopnost přesouvat se a možnost házet kostkami u fyzických dovedností. Během bitvy hodnota výdrže ovlivňuje v tahu dobrodruha některé jeho akce, například vzdálenost, kterou může při přesunu urazit nebo na kterou může provádět průzkum, stejně tak jeho dosah při akci útok a počet kostek, kterými může házet (viz Tahy dobrodruhů na str. 59).



Kulatý žeton vlastnosti výdrže

MAGIE

Hodnotu magie určuje počet modrých čtvercových žetonů vlastnosti. Magie představuje dobrodruhu možnost házet kostkami u magických dovedností a ovlivňuje jejich dosah. Ne všichni dobrodruzi magii potřebují, proto se ji můžete na rozdíl od ostatních vlastností odnaučit (viz Fáze odměn na str. 43).

Hodnota magie ovlivňuje dosah dobrodruha při akci útok a také počet kostek, kterými může házet, když používá magický bojový styl (☸) (viz Bojové styly na str. 61).



Kulatý žeton vlastnosti magie



Omezení počtu komponentů

Ačkoliv počty komponent ve hře pokrývají širokou škálu situací, které mohou nastat, může se stát, že budete potřebovat více komponent určitého typu, než jich je v zásobě. Omezení počtu komponent spadá do dvou kategorií:

Komponenty omezené počtem

Počet následujících typů komponent je pro lepší vyváženost a herní zážitek záměrně omezen. Jakmile vám v zásobě uvedený typ komponent dojde, vyhodnoťte situaci následujícím způsobem:

🎲 **Žetony vlastností a dovednostních linií:** Pokud v zásobě nezbyvají nepoužité žetony požadovaného typu, tento typ žetonu si do své podložky dobrodruha nemůžete přidat.

🎲 **Kostky dovedností:** Pokud v zásobě nezbyvají nepoužité kostky požadovaného typu, tento typ kostek si do své podložky dobrodruha nemůžete přidat.

🎲 **Soubojové kostky nepřátel:** Pokud v zásobě nezbyvají nepoužité soubojové kostky nepřátel, k útoku žádné další kostky tohoto typu nepřidávejte.

🎲 **Kostky únavy:** Pokud v zásobě nezbyvají stříbrné kostky slabé únavy, umísťte místo nich černé kostky silné únavy. Pokud v zásobě nezbyvají ani černé kostky silné únavy, dobrodruh utrpí 1 přímé poškození za každou kostku silné únavy, kterou nemůže umístit na svoji stupnici regenerace.

🎲 **Kostky stavů:** Pokud v zásobě nezbyvají kostky stavů, žádný další stav se na cílenou jednotku neaplikuje.

🎲 **Jednotky:** Pokud v zásobě nezbyvá žádná jednotka daného typu nebo názvu a schopnost nebo setkání, které se na ni odkazuje, neuvádí, jak tuto jednotku znovu použít, nemůžete si ji dobrat ani ji nasadit.

🎲 **Žetony skrýší:** Pokud v zásobě nezbyvají nepoužité žetony skrýší, tento žeton neumísťte.

🎲 **Karty ras a tříd, žetony dobrodruhů:** Pokud v zásobě nezbyvá nepoužitá karta požadovaného typu, tuto kartu (a případně jí odpovídající žeton) nemůžete k podložce dobrodruha přidat.

Komponenty bez omezení počtu

Počet žetonů BZ se považuje za neomezený. Ve vzácném případě, kdy vám v zásobě žádný další žeton BZ nezbyvá, nahraďte chybějící žetony libovolnou jinou herní komponentou.

Dovednosti

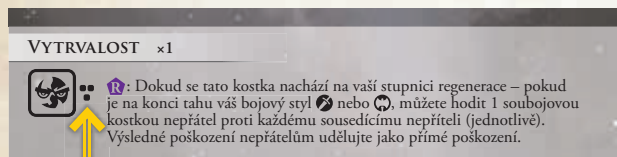
Jednotlivé dovednosti představují kostky, kterými bude dobrodruh během bitev házet. Každá z dovedností ve hře patří k tzv. dovednostní linii, což je větší celek dovedností stejného typu. Každá z dovednostních linií je provázána buď s vlastností výdrž, nebo magie, které ovlivňují, kolika kostkami dovedností můžete během akce útok házet. Vlastnost, kterou dovednostní linie provází, je uvedena přímo pod nadpisem na kartě dovednostní linie (viz níže).



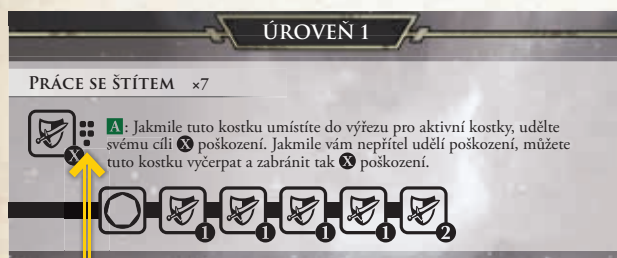
Karta dovednostní linie

Na kartě dovednostní linie také naleznete popis symbolů a schopností jednotlivých kostek. Číslo vedle názvu dovednosti označuje, kolik se ve hře vyskytuje kostek dané dovednosti. Počet teček vedle symbolu kostky dovednosti označuje, kolikrát se tento symbol na odpovídající kostce vyskytuje. Pokud má kostka rozdílné strany (např. pokud se na jednotlivých stranách liší hodnoty), možné varianty jsou uvedeny pod popisem schopnosti.

U většiny kostek dovedností naleznete před samotným popisem schopnosti symbol s určitým písmenem. Tento symbol označuje, jakým způsobem se daná schopnost vyhodnotí. Všechny tyto symboly jsou podrobněji popsány společně s akcí útok na str. 59–60. Dokud se dostupná kostka nachází ve svém výřezu, nemá strana, kterou vidíte, žádný účinek. Účinky se vyhodnocují až ve chvíli, kdy kostkou hodíte.



Uvedený symbol se nachází na třech stranách odpovídající kostky.



Uvedený symbol se nachází na pěti stranách odpovídající kostky. Navíc jsou u schopnosti pro lepší přehlednost uvedeny všechny symboly na dané kostce (kvůli rozdílným hodnotám).

DOVEDNOSTNÍ LINIE

Kostky dovedností jsou seskupeny do dovednostních linií a zároveň odstupňovány podle úrovně. Dovednostní linie se dělí do tří hlavních tamrielských konstelací, které znázorňuje symbol v barevném kolečku na spodním okraji karet dovednostních linií. Žetony dovednostních linií jsou rozlišeny barvou žetonu a zároveň určitým počtem teček.

- ✧ **Mág** (🌀) modrý žeton, okraj s jednou tečkou.
- ✧ **Zloděj** (👤) žlutý žeton, okraj se dvěma tečkami.
- ✧ **Válečník** (🗡️) červený žeton, okraj se třemi tečkami.



Konstelace zloděje

Žetony dovednostních linií můžete získat během městských setkání tím, že navštívíte učitele (viz str. 38). Jakmile získáte žeton dovednostní linie, považuje se tato dovednostní linie za naučenou. Žeton vložte do libovolného volného kulatého výřezu na podložce dobrodruha na levém nebo pravém konci řady. Žádný dobrodruh nesmí mít více než jeden žeton stejné dovednostní linie.



Žeton dovednostní linie Hůl ničení



Žeton dovednostní linie Akrobacie



Žeton dovednostní linie Jednoruční zbraň a štít

Mnoho dovednostních linií je provázáno s určitým bojovým stylem, symbol tohoto bojového stylu je znázorněn na kartě dovednostní linie přímo pod nadpisem. Bojové styly určují dosah, na který mohou odpovídající kostky dovedností ovlivňovat jiné jednotky, a také zda můžete dovednost kombinovat s jinými kostkami během akce útok (viz Bojové styly na str. 61).



Abyste mohli používat kostky z dovednostní linie Jednoruční zbraň a štít, musíte právě používat bojový styl lehká zbraň. Tato dovednostní linie je navíc provázána s vlastností výdrž.

Další dovednostní linie a kostky dovedností můžete získat v rámci vylepšení (viz str. 31).

Souboj

Tato zvláštní dovednostní linie představuje dobrodruhovu vrozenou schopnost bojovat. Dovednostní linie Souboj se od ostatních dovednostních linií odlišuje tím, že využívá pouze jeden typ kostek dovedností. Kostky dovednosti Souboj můžete ke svému hodu přidat v libovolném bojovém stylu s výjimkou magie (🌀), stejně tak s nimi můžete házet při použití bojového stylu obrana (🛡️), abyste jimi zabránili poškození. **Poznámka:** Navzdory tomu, že je Souboj vyobrazen mezi vlastnostmi na kartě rasy, jedná se o dovednostní linii, nikoliv o vlastnost.



Žeton dovednostní linie Souboj

Tipy pro použití kostek dovedností

Schopnosti různých kostek dovedností se vyhodnocují různým způsobem. U některých kostek se vyhodnotí okamžitě, jiné kostky naopak nejprve umístíte do výřezů pro aktivní kostky (viz str. 24) nebo na stupnici regenerace (viz str. 23), odkud můžete jejich schopnost spustit.

Při hře si hlídejte uvedené účinky a snažte se své akce naplánovat co nejúčinněji.

Podrobnější informace o tom, jak která dovednost funguje, naleznete na odpovídajících kartách dovednostních linií.

Stupnice regenerace

Vyčerpané kostky dovedností, kostky únavy a kostky stavů se umísťují na stupnici regenerace (viz Vyhodnocení kostek dovedností na str. 60). Pochopení, jak správně využívat stupnici regenerace, je pro hru klíčové, tato část podložky dobrodruha totiž určuje, jak rychle se vám kostky obnoví, abyste jimi mohli znovu házet, a také jak dlouho bude vašeho dobrodruha ovlivňovat určitý stav.

☞ Kostky, které máte na stupnici regenerace přidat, umísťujte jednu po druhé vždy zleva na první volné místo (tedy napravo od kostek, které se zde již nachází). Dokud se kostka dovednosti nachází na stupnici regenerace, není pro vás dostupná.

► Pokud máte na stupnici regenerace umístit více kostek ve stejnou chvíli, můžete je na stupnici umístit v libovolném pořadí (včetně vyčerpaných kostek dovedností).

☞ Kdykoliv ze stupnice regenerace některou kostku odstraníte, přesuňte všechny zbývající kostky směrem doleva a zaplňte tak všechny vzniklé mezery.

☞ Na stupnici regenerace je prostor až pro 13 kostek. Pokud je stupnice **plná** a vy na ni musíte umístit další kostku, tuto kostku musíte buď spálit (pokud se jedná o kostku dovednosti), nebo ji vrátit zpět do zásoby (pokud se jedná o kostku únavy nebo stavu) – spálení kostky je vysvětleno na str. 60. Poté nahraďte kostku nejvíce vpravo na stupnici regenerace (nesmí to být kostka silné únavy) kostkou silné únavy. Takto nahrazenou kostku musíte také buď spálit, nebo vrátit zpět do zásoby (v závislosti na jejím typu).

☞ Kostky umístěné na stupnici regenerace zde zůstávají, dokud nejsou v průběhu bitvy ve vašem tahu odstraněny během kroku Zotavení, případně v kroku Odpočinek dobrodruhů, nebo v rámci městské akce hostince.

☞ Pokud by měl dobrodruh získat kostku stavu s účinkem, který se již na jeho stupnici regenerace nachází, odpovídající kostku stavu ze stupnice regenerace odeberte z její současné pozice, ostatní kostky přesuňte doleva a kostku stavu jako obvykle umísťte na první volné místo nejvíce vlevo.



Kostka slabé únavy

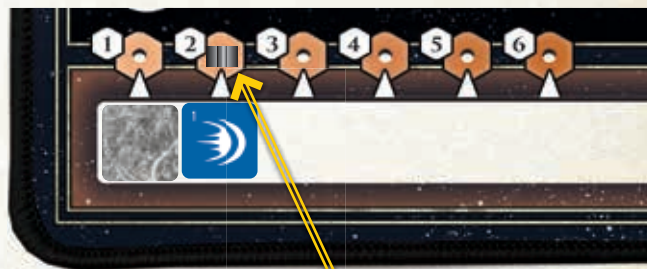
Kostka dovednosti

Sem umísťujte nové kostky.



HODNOTA REGENERACE

Vaši hodnotu regenerace představuje meč vložený do některého z očíslovaných výřezů nad stupnicí regenerace. Tato hodnota určuje počet kostek, které ze své stupnice regenerace odstraníte během každého svého tahu bitvy v kroku Zotavení. Začněte zleva a odstraňte ze stupnice tolik kostek, kolik udává vaše hodnota regenerace. Zbývající kostky přesuňte doleva až k okraji výřezu.



Hodnota regenerace

Obnova kostek

Jakmile v průběhu kroku Zotavení (případně v důsledku jiného herního účinku) ze stupnice regenerace odstraníte vyčerpanou kostku dovednosti, považuje se kostka za obnovenou. Umísťte ji do příslušného výřezu na podložce dobrodruha. Tato kostka se okamžitě stává dostupnou a můžete ji znovu použít. Jakmile ze stupnice regenerace odstraníte kostku stavu, vraťte ji zpět do zásoby.

Spálenou kostku můžete obnovit pouze účinkem, který výslovně uvádí obnovu spálené kostky, například návštěvou hostince během městského setkání, nebo v průběhu kroku Úklid na konci bitvy. Spálené kostky jsou podrobněji popsány v oddíle Vyhodnocení kostek dovedností na str. 60.

KOSTKY ÚNAVY

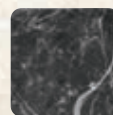
Tyto kostky umísťte na svoji stupnici regenerace na podložce dobrodruha, jakmile herní účinek uvádí, že má váš dobrodruh získat kostky únavy. Existují dva typy kostek únavy. Pokud herní účinek odkazuje obecně na kostky únavy, aniž by byl uveden přesný typ, tento účinek se vztahuje na kterýkoliv z následujících typů kostek únavy.

☞ **Kostky slabé únavy:** Tyto kostky jsou stříbrné. Jakmile ze stupnice regenerace odstraníte kostku slabé únavy, vraťte ji zpět do zásoby. Pokud se v zásobě nenachází žádné stříbrné kostky ve chvíli, kdy máte kostku slabé únavy získat, získáte místo toho kostku silné únavy.

☞ **Kostky silné únavy:** Tyto kostky jsou černé. Jakmile by během kroku Zotavení měla být ze stupnice regenerace odstraněna kostka silné únavy, umísťte ji místo toho na stupnici na první volné místo nejvíce vlevo. Kostky silné únavy na stupnici regenerace vašemu dobrodruhovi během bitvy v kolech únavy udělují poškození (viz Kola bitvy na str. 57). Kostky silné únavy můžete odstranit jen během kroku Odpočinek dobrodruhů, návštěvou hostince během městského setkání nebo pomocí určitých herních účinků či zvláštních schopností.



Kostka slabé únavy



Kostka silné únavy

Výřezy pro aktivní kostky

Schopnosti kostek dovedností se symbolem aktivních kostek **A** se používají tak, že hrozenou kostku dovednosti vložíte do jednoho ze čtyř čtvercových výřezů na horním okraji své podložky dobrodruha (viz Vyhodnocení kostek dovedností na str. 60). Některé z těchto schopností umožňují dobrodruhům umístit kostky i do výřezů pro aktivní kostky u jiných dobrodruhů. Kostky umístěné ve výřezech pro aktivní kostky se označují pojmem aktivní kostky. Aktivní kostka zůstává ve svém výřezu, dokud ji neodstraníte při vyhodnocení její schopnosti (podle pokynů na kartě odpovídající dovednostní linii), případně dokud na konci bitvy všechny aktivní kostky neodstraníte. Ve svých výřezech pro aktivní kostky můžete v jednu chvíli mít nejvýše čtyři kostky.

Místo pro aktivní kostku si můžete během svého tahu kdykoliv uvolnit tím, že některou z aktivních kostek odstraníte, aniž byste vyhodnotili její schopnost. Aktivní kostky mohou také odstraňovat některé herní účinky. Jakmile aktivní kostku dovednosti odstraníte z výřezu, aniž byste vyhodnotili její schopnost, kostku vyčerpáte – umístíte ji na stupnici regenerace dobrodruha, který ji do výřezu umístil.

Aktivní kostky z výřezů **musíte** odstranit vždy na konci bitvy, nebo jakmile je váš dobrodruh poražen. Takto odstraněné kostky musíte vyčerpát.

KOSTKY ÚNAVY VE VÝŘEZECH PRO AKTIVNÍ KOSTKY

Některé schopnosti mohou do výřezů pro aktivní kostky umístit kostky únavy. Dokud se zde kostka únavy nachází, považujte ji za kostku dovednosti. Zůstane zde, dokud není odstraněna, poté ji umístíte na svoji stupnici regenerace. Stejně jako u aktivních kostek dovedností k tomu dojde na základě pokynů uvedených u schopnosti určité dovednosti, jakmile se rozhodnete kostku odstranit, aniž byste vyhodnotili její schopnost, při porážce dobrodruha nebo na konci bitvy.



Karta rasy

Na této kartě naleznete kromě ilustrace svého dobrodruha a počátečních hodnot jeho vlastností také vrozenou schopnost vaší rasy. Tuto schopnost můžete vyhodnotit jednou během bitvy v uvedeném čase.

Navíc na tuto kartu budete umísťovat i některé herní komponenty. Mezi bitvami sem umístíte svůj žeton dobrodruha, dále se sem umísťují předměty, které máte v batohu (viz Inventář na str. 28), a také sem umístíte všechny své kostky, které spálíte během bitvy, ty zde pak zůstanou, dokud bitva neskončí (viz Vyhodnocení kostek dovedností na str. 60).

TEMNÍ ELFOVÉ

DYNAMIKA
Jednou v průběhu bitvy během svého tahu si ze své stupnice regenerace obnovte až 4 libovolné kostky dovedností, nahradíte je kostkami slabé únavy.

4	ZDRAVÍ
2	VÝDRŽ
3	MAGIE
2	SOUBOJ
2	REGENERACE

Karta rasy

Karta třídy

Třída vašeho dobrodruha vám umožňuje využívat jedinečné schopnosti, za které budete většinou muset zaplatit body houževnatosti (houževnatost ve hře představuje symbol ○), které budete získávat v průběhu hry. Každý dobrodruh bude mít v průběhu kampaně pouze jednu kartu třídy, karty jsou však oboustranné. Dobrodruzi začínají hru se svými kartami třídy otočenými stranou s označením „novic“ nahoru. Jakmile váš dobrodruh splní uvedenou podmínku, můžete kartu otočit na opačnou stranu s označením „mistr“. Tento typ vylepšení se nazývá povýšení, může nastat kdykoliv během hry a trvá po zbytek kampaně (viz Vylepšení na str. 31). Jakmile povýšíte svoji kartu třídy na mistrovskou stranu, většina schopností vaší třídy se vylepší. Každá schopnost, která se s otočením karty vylepší (viz níže), má na straně novice pod svým názvem lištu zaplněnou pouze do poloviny, na mistrovské straně je pak tato lišta pruhovaná.

Každá třída má dva typy schopností, každá z nich je popsána svým textem:

☞ **Vrozenou schopnost**, popsanou v rámečku pod názvem třídy, poskytující trvalý pasivní bonus, který můžete spustit v uvedeném čase. Provedení této schopnosti nestojí žádné body houževnatosti, proto zde není symbol ○ uveden.

☞ **Ostatní schopnosti třídy**, které mají uprostřed symbolu houževnatosti ○ uvedené číslo. Tyto schopnosti můžete spustit buď utracením uvedeného počtu bodů houževnatosti (ve většině případů), nebo naopak ponecháním si uvedeného počtu bodů houževnatosti (viz dále).



Karta třídy

SPUŠTĚNÍ SCHOPNOSTÍ TŘÍDY

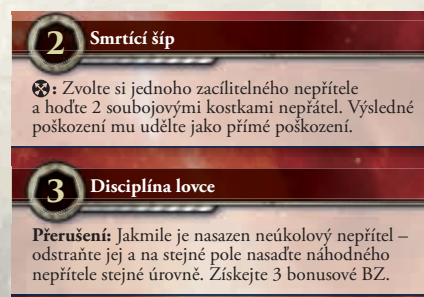
Některé schopnosti třídy mají uvedený konkrétní čas, kdy může být schopnost spuštěna. Většinu schopností třídy budete spouštět během svého tahu v bitvě, některé však můžete spustit i mimo bitvu. Některé schopnosti třídy mají na začátku tučně uvedeno klíčové slovo, v takovém případě se řiďte následujícími pravidly.

☞ **Trvající:** Tato schopnost nevyžaduje utracení bodů houževnatosti. Místo toho je taková schopnost aktivní vždy, když máte alespoň tolik bodů houževnatosti, kolik udává požadovaná hodnota. Jakmile vaše houževnatost klesne pod uvedenou hodnotu, schopnost přestává platit.

☞ **Přerušení:** Tuto schopnost můžete jednou spustit v uvedeném čase, a to buď během tahu dané jednotky, nebo mimo bitvu. Pokud by ve stejnou chvíli měla být vyhodnocena jiná schopnost nebo jiný herní účinek, vyhodnoťte jako první schopnost s klíčovým slovem přerušení. Pokud by ve stejnou chvíli měly být vyhodnoceny dvě schopnosti s klíčovým slovem přerušení, družina společně rozhodne, která schopnost se vyhodnotí jako první.

Jakmile kvůli spuštění schopnosti utratíte body houževnatosti, přesuňte meč na svém počítadle houževnatosti do výřezu odpovídajícího vašim zbývajícím bodům houževnatosti. Pokud máte dostatek bodů houževnatosti, můžete během jednoho tahu bitvy spustit několik různých schopností třídy, ale každou schopnost vyžadující utracení houževnatosti nejvýše jednou. U vrozených schopností nebo schopností s klíčovým slovem trvající můžete takovou schopnost spustit i několikrát během jednoho tahu, pokud to umožňuje jejich popis.

Některé schopnosti třídy můžete použít pouze s určitým bojovým stylem. V takovém případě je symbol požadovaného bojového stylu uveden před textem schopnosti. Jakmile dobrodruh spustí schopnost vyžadující utracení bodů houževnatosti, může ještě před vyhodnocením dané schopnosti změnit svůj bojový styl (nehlédě na to, v jaké fázi hry k tomu dojde). V takovém případě však získá 1 kostku slabé únavy (viz Schopnost třídy na str. 61).



Schopnosti třídy s cenami ○

Houževnatost

Získání bodů houževnatosti (○) znázorníte mečem na počítadle houževnatosti nacházejícím se v pravé dolní části vaší podložky dobrodruha. Nasbírané body houževnatosti vám zůstanou, dokud je neutrátíte ke spuštění schopnosti třídy nebo dokud vám houževnatost nesníží jiný herní účinek. Pokud svoji houževnatost zvýšíte na maximální hodnotu, nemůžete získat další body houževnatosti, dokud část z nich neutrátíte (nebo o ně nepřijdete).

Body houževnatosti obvykle získáte při vyhodnocení hodů kostek, na kterých padl symbol ○, můžete je však získat i pomocí jiných schopností nebo herních účinků (viz Vyhodnocení kostek dovedností na str. 60).

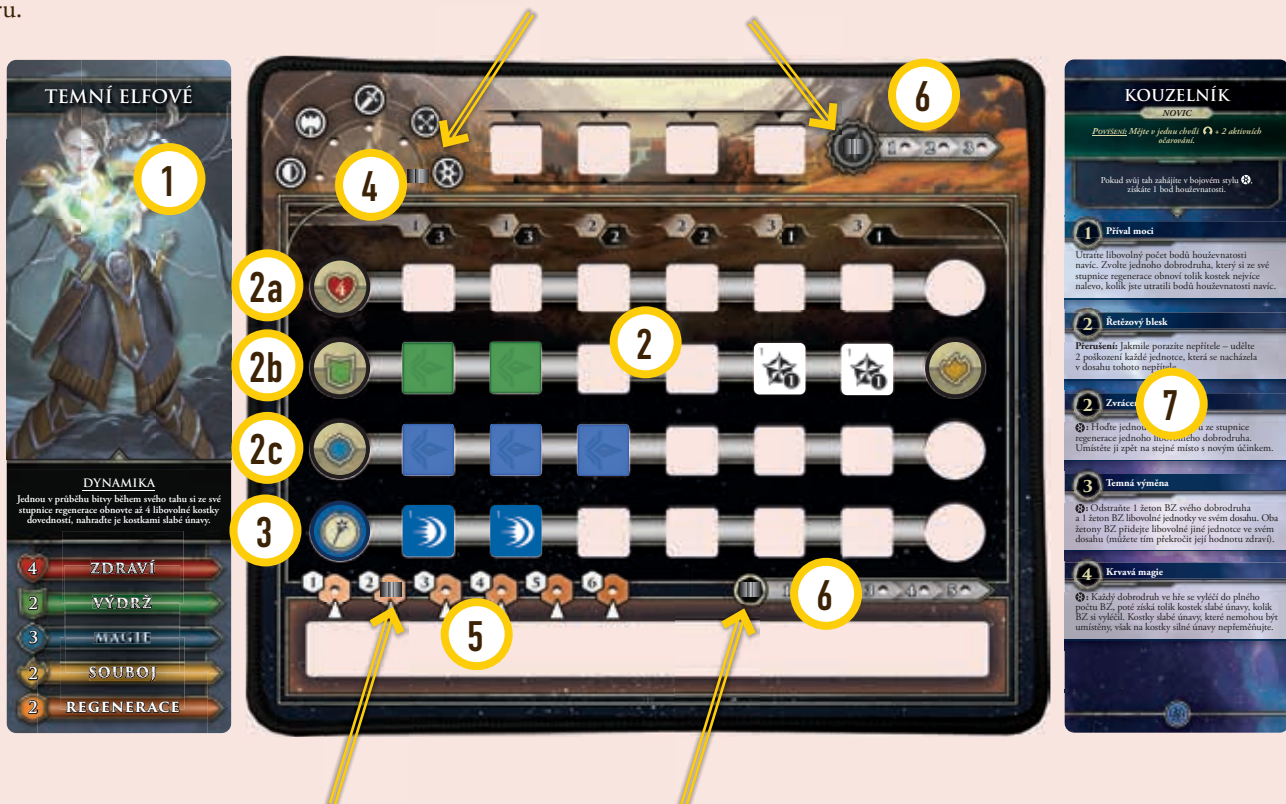
Příklad tvorby dobrodruha

Hráč 1 (Radim) a hráčka 2 (Šárka) hrají svoji první hru a oba si poprvé vytváří dobrodruha.

Radim

- Radim se rozhodne hrát za Temnou elfku, proto si vezme jednu z odpovídajících karet rasy a žeton se stejnou ilustrací a umístí je nalevo vedle své podložky dobrodruha. Poté se podívá na počáteční hodnoty vlastností Temných elfů, které jsou následující: zdraví o hodnotě 4, výdrž o hodnotě 2 a magie o hodnotě 3. Také získá 2 kostky dovednosti Souboj.
- Radim si chce vytvořit prostor pro vylepšení magie a také se bude chtít naučit dovednostní linie založené na magii, rozhodne se proto vložit své kulaté žetony vlastností do řádků atributů následovně:
 - První řádek:** Žeton zdraví s hodnotou 4 vloží do levého výřezu. Žetony zdraví mají na obou stranách uvedenou hodnotu, proto Radim nejdřív žeton zdraví otočí tak, aby bylo vidět číslo 4, a pak jej teprve vloží do výřezu.
 - Druhý řádek:** Žetony výdrže vloží do levých výřezů a naproti nim do pravých výřezů vloží žeton dovednostní linie Souboj a 2 kostky. Kulatý žeton výdrže nemá žádnou hodnotu, proto Radim do výřezů na levé straně vloží 2 zelené čtvercové žetony. Žeton dovednostní linie Souboj také nemá žádnou hodnotu, Radim do výřezů na pravé straně vloží 2 kostky dovednosti Souboj.
 - Třetí řádek:** Žetony magie vloží do levých výřezů. Žeton magie také nemá žádnou hodnotu, proto Radim do výřezů na levé straně vloží 3 modré čtvercové žetony.
- Radim si jako svoji počáteční dovednostní linii zvolí Hůl ničení. Odpovídající kulatý žeton vloží do levého výřezu ve čtvrtém řádku. Poté do sousedících čtvercových výřezů vloží 2 kostky dovednosti Zásah síly (kostky dovednosti úrovně 1).
- Radim vloží meč do výřezu bojového stylu magie (⚔), jedná se totiž o bojový styl uvedený u dovednostní linie Hůl ničení.
- Radim vloží meč nad stupnici regenerace do výřezu s číslem 2, tím označí svoji hodnotu regenerace.
- Také vloží meče do výřezů nejvíce nalevo na počítadle houževnatosti a počítadle ZkB, tím znázorní, že zatím nemá žádné body houževnatosti ani uložené ZkB.
- Radim přemýšlí o třídě, za kterou by rád hrál. Chtěl by třídu, která podporuje používání magických dovednostních linií (⚡), jako je jím zvolená Hůl ničení. Protože se jedná o jeho první hru, rozhodne se zahrát si úvodní setkání Útěk z vězení. Během něj se o hře dozví více, a pak se teprve definitivně rozhodne.

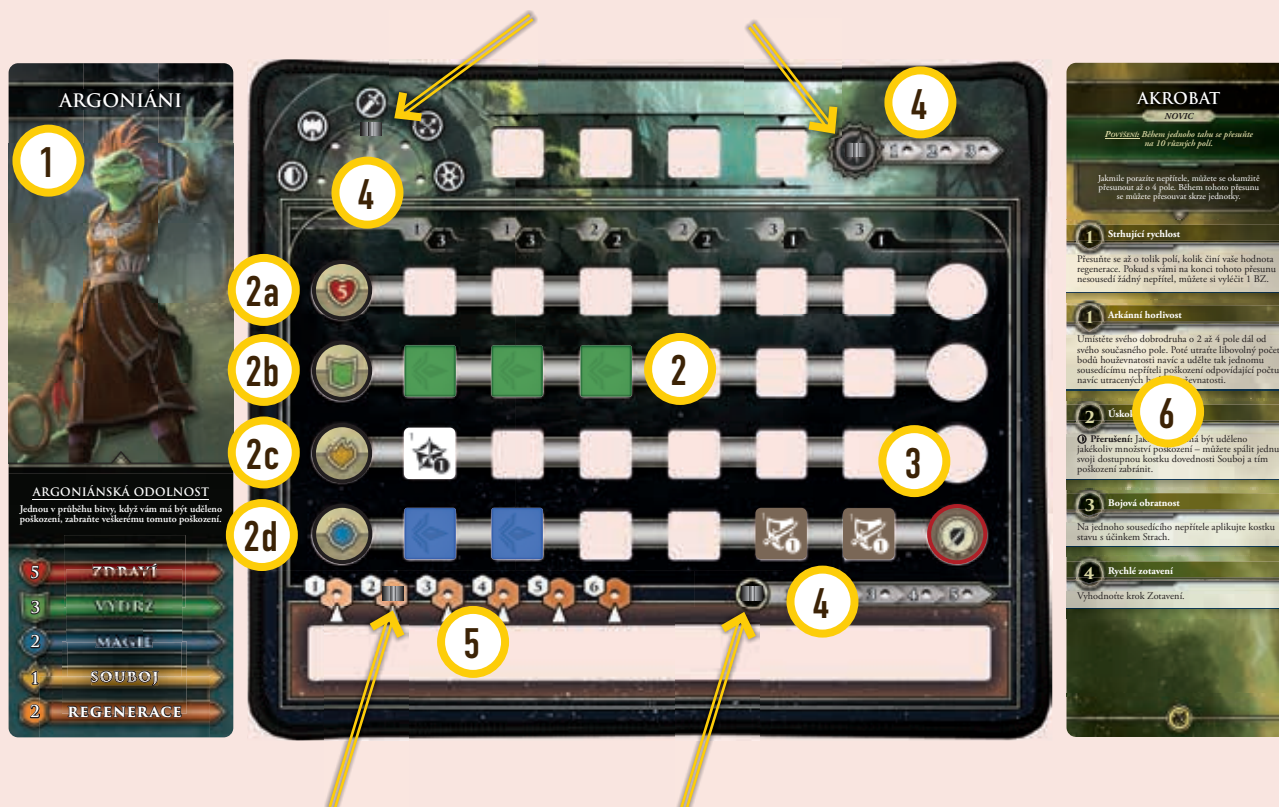
Poznámka: Pokud následujete postup v tomto příkladě a chcete úvodní setkání Útěk z vězení přeskočit, zvolte si libovolnou z dostupných tříd. Radim si v našem příkladě nakonec zvolí třídu Kouzelník. Kartu třídy umístí napravo od své podložky dobrodruha stranou novic nahoru.



Šárka

- Šárka se rozhodne hrát za Argoniánku, proto si vezme jednu z odpovídajících karet rasy a žeton se stejnou ilustrací a umístí je nalevo vedle své podložky dobrodruha. Poté se podívá na argoniánské počáteční hodnoty vlastností, které jsou následující: zdraví o hodnotě 5, výdrž o hodnotě 3 a magie o hodnotě 2. Také získá 1 kostku dovednosti Souboj.
- Šárka si na podložce dobrodruha chce vytvořit co největší prostor pro budoucí učení nových dovednostních linií, rozhodne se proto vložit své kulaté žetony vlastností do řádků atributů následovně:
 - První řádek:** Žeton zdraví otočí na stranu s číslem 5, pak jej vloží do levého výřezu.
 - Druhý řádek:** Do levých výřezů vloží kulatý žeton výdrže a vedle něj 3 zelené čtvercové žetony.
 - Třetí řádek:** Do levých výřezů vloží kulatý žeton a vedle něj 1 kostku dovednostní linie Souboj.
 - Čtvrtý řádek:** Do levých výřezů vloží kulatý žeton magie a vedle něj 2 modré čtvercové žetony.
- Šárka si jako svoji počáteční dovednostní linii zvolí Jednoruční zbraň a štít. Odpovídající kulatý žeton vloží do pravého výřezu ve čtvrtém řádku (naproti magii). Poté do sousedících čtvercových výřezů vloží 2 kostky dovednosti Práce se štítem (kostky dovednosti úrovně 1).
- Šárka vloží meč do výřezu bojového stylu lehké zbraně (☚), ten totiž odpovídá její dovednostní linii Jednoruční zbraň a štít. Další meče vloží také do výřezů nejvíce nalevo na počítadlech houževnatosti a ZkB, čímž znázorní, že zatím nemá žádné body houževnatosti ani uložené ZkB.
- Svůj poslední meč Šárka vloží do výřezu nad stupnicí regenerace s číslem 2, tím označí svoji hodnotu regenerace.
- Šárka přemýšlí o třídě, za kterou by ráda hrála. Chtěla by třídu, která podpoří argoniánskou vrozenou pohyblivost (způsobenou vyšší výdrží) a zvolenou dovednostní linii Jednoruční zbraň a štít. Protože se také jedná o její první hru, souhlasí s Radimem, že si zahrají úvodní setkání Útěk z vězení.

Poznámka: Pokud následujete postup v tomto příkladě a chcete úvodní setkání Útěk z vězení přeskočit, zvolte si libovolnou z dostupných tříd. Šárka si v našem příkladě nakonec zvolí třídu Akrobat. Kartu třídy umístí napravo od své podložky dobrodruha stranou novic nahoru.



Inventář

Jakmile váš dobrodruh získá kartu předmětu, umístí ji do svého inventáře. Předměty jsou vysvětleny dále v tomto oddíle (viz Karty předmětů napravo). Ve svém inventáři můžete mít celkem nejvýše 8 karet (až 4 připravené karty a zbytek karet v batohu). Pokud máte inventář již plný a získáte další karty, musíte se rozhodnout, které z karet si ponecháte, zbývající musíte odhodit.

☞ Ve svém inventáři můžete mít až 4 připravené karty předmětů. Karty předmětů, které chcete mít připravené, pokládejte napravo vedle své karty třídy. Připravené předměty můžete použít jak během bitvy, tak mimo bitvu.

☞ Zbývající předměty, které nemáte připravené, budete mít odložené v batohu. Tyto karty pokládejte na kartu rasy na ilustraci svého dobrodruha. Předměty v batohu nesmíte během bitvy používat, proto z nich utvořte samostatnou hromádku (pokud není uvedeno jinak, mimo bitvu můžete předměty používat, kdykoliv chcete). Své předměty si můžete mezi batohem a připravenými předměty vyměnit na začátku bitvy při nasazení svého dobrodruha, případně během Fáze konce dne (viz str. 45).

☞ Jakmile získáte kartu předmětu (i během bitvy), můžete se rozhodnout, jestli ji chcete umístit mezi své připravené předměty, nebo do svého batohu. Pokud byste ji chtěli umístit mezi připravené karty, ale všechna 4 místa pro připravené karty máte již plná, musíte některou z dříve připravených karet odebrat a umístit si ji do batohu, případně ji úplně odstranit. Na její místo pak umístit novou kartu předmětu.

☞ Některé úkoly uvádějí, že máte získat karty předmětů, které se neumisťují do vašeho inventáře. Pokud je to tak, umístit tyto karty poblíž své podložky dobrodruha, zvláště od karet ve vašem inventáři.

Karty předmětů

Dobrodruzi mohou na svých cestách získávat užitečné předměty. Každá karta předmětu v dobrodruhově inventáři zabere 1 místo, ať už se nachází mezi připravenými předměty, nebo v batohu. Ve hře se nachází dva druhy karet předmětů: běžné (🗡️) a legendární (👑). Běžné předměty jsou lehce dostupné, ale mají relativně slabé účinky, legendární předměty jsou naopak vzácnější, ale jejich účinky jsou mnohem silnější.

Během bitvy můžete v uvedeném čase použít schopnost předmětu. Některé předměty můžete použít i během tahu jiné jednotky, např. předměty typu zbroj (🛡️), které můžete použít během útoku nepřátelské jednotky (viz Typy předmětů na str. 29). Pokud schopnost předmětu neuvádí konkrétní čas použití, můžete jej použít buď během kroku Nasazení dobrodruhů v rámci přípravy bitvy, nebo v některém z kol bitvy během tahu odpovídajícího dobrodruha (viz Pravidla bitev, začínající na str. 54). Nezapomeňte, že během bitvy můžete používat pouze předměty, které máte připravené!

Pokud schopnost předmětu neuvádí něco jiného, můžete mimo bitvu předmět použít, kdykoliv si přejete. Pokud to není v popisu schopnosti výslovně uvedeno, předměty se po použití neodhazují.

Jakmile je balíček běžných nebo legendárních předmětů prázdný, zamíchejte odpovídající odhazovací balíček, vytvořte z něj nový dobírací balíček a vraťte jej zpět do pořadače.



TYPY PŘEDMĚTŮ

Ve hře se nachází 8 různých typů předmětů. Každý z těchto typů má svá vlastní pravidla, popsána níže:

☞ **Zbroj** (♣): Předměty typu zbroj vlastníkově přidávají bonusy, pokud je na něj veden útok. Každá zbroj má základní schopnost, která se vyhodnotí, jakmile nepřítel na dobrodruha zaútočí. Každá zbroj má však i druhotnou schopnost s klíčovým slovem **přesílení**, kterou můžete během nepřátelského útoku spustit navíc k základní schopnosti předmětu (viz Klíčová slova předmětů dále). Dobrodruh se musí rozhodnout, zda použije schopnost předmětu a zda využije i schopnost přesílení, a to ještě před tím, než je mu uděleno poškození. Rysy u zbrojí odpovídají částem těla, na kterých se předmět nosí. Dobrodruh může mít mezi připravenými předměty nejvýše 1 předmět typu ♣ se stejným rysem.

☞ **Zbraň** (♠): Předměty typu zbraň vám poskytují výhodu v bitvě a často doplňují některé z dovedností. Každá zbraň má základní schopnost, která se vyhodnotí jako součást dobrodruhova útoku. Každá zbraň má však i druhotnou schopnost s klíčovým slovem **přesílení**, kterou můžete spustit navíc k základní schopnosti předmětu, jakmile jej používáte k útoku (viz Klíčová slova předmětů dále). Dobrodruh může během každého útoku použít nejvýše 1 předmět typu ♠ a musí se ještě před hodem kostkami rozhodnout, zda použije schopnost předmětu a zda využije i schopnost přesílení.

☞ **Očarování** (♦): Předměty typu očarování mohou přidávat nebo upravovat pravidla hry. Každé očarování uvádí herní komponentu, kterou ovlivňuje (např. „Očarujte dobrodruha“ nebo „Očarujte dílek šarvátky“). Jakmile je schopnost očarování spuštěna, umístíte jeho kartu poblíž ovlivněné komponenty, případně ji pod komponentu částečně zasunete. Od této chvíle schopnost očarování danou komponentu ovlivňuje, dokud nedojde podle popisu schopnosti k odhození karty očarování, nebo až do konce sezení (viz Úspěšný konec sezení na str. 49). Jakmile je schopnost očarování aktivní, karta už není součástí dobrodruhova inventáře, místo toho se považuje za součást komponenty, kterou ovlivňuje.

☞ **Potraviny** (♥): Předměty typu potraviny představují různé druhy jídla a pití. Každou potravinu můžete použít pouze jednou, poté kartu předmětu odhodíte. Některé potraviny často mají účinky, které ovlivní více členů družiny. Pokud během Fáze konce dne v kroku Odpočinek dobrodruhů odhodíte předmět typu ♥ (což musíte, pokud hrajete na úroveň obtížnosti Odborník, viz str. 45), můžete vyhodnotit účinky daného předmětu (pokud je to možné). Fáze konce dne je podrobněji popsána na straně 45.

☞ **Lektvar** (♠): Předměty typu lektvar představují mocné odvary a směsi, které dokážou upravit vaše schopnosti. Každý lektvar má schopnost s klíčovým slovem **spotřebaování**, které vám umožňuje lektvar použít opakovaně. Pokaždé, když takový předmět použijete, považuje se za spotřebovaný (otočte jeho kartu o 90 stupňů, tzn. „naležato“). Předtím, než budete moci předmět znovu použít, musíte jej obnovit (viz Klíčová slova předmětů dále).

☞ **Oblečení** (♣): Předměty typu oblečení vám přidávají další možnosti do hry. Každý předmět typu oblečení vám přidává schopnost třídy navíc (viz Karta třídy na str. 25). Schopnosti třídy můžete během bitvy jako akci spustit utracením uvedeného počtu bodů houževnatosti.

☞ **Různé** (♣): Předměty typu různé do hry přináší široké spektrum schopností, které nevyužívají mechaniky ostatních typů. Schopnost každého předmětu typu ♣ funguje tak, jak je popsáno na kartě.

☞ **Mazlíček** (♠): Tamrielští mazlíčci chrání dobrodruhy před různými škodlivými účinky. Nicméně pokaždé, když vyhodnotíte schopnost mazlíčka, musíte na jeho kartu ze zásoby umístit žeton BZ. Kartu mazlíčka musíte odhodit, jakmile se na jeho kartě nachází uvedený počet BZ, případně na konci sezení. Žetony můžete z karty odstranit, pouze pokud se určitá schopnost odvolává konkrétně na ně. Jakmile získáte kartu mazlíčka, můžete si ji umístit buď do batohu, nebo mezi připravené karty. Jakmile ji však jednou umístíte mezi připravené karty, do batohu ji už umístit nesmíte.

RYSY PŘEDMĚTŮ

Kromě předmětů typu ♣ rysy nemají svá zvláštní pravidla a mají vliv pouze u schopností, které se na ně přímo odkazují názvem.

KLÍČOVÁ SLOVA PŘEDMĚTŮ

Kromě výše uvedených pravidel se na mnoha kartách předmětů vyskytují také klíčová slova, která udávají, jakým způsobem se uvedené schopnosti využívají:

☞ **Spotřebaování**: Předmět s tímto klíčovým slovem můžete použít opakovaně, po každém použití však nejprve musíte předmět obnovit. Jakmile použijete schopnost předmětu s klíčovým slovem spotřebaování, otočte jeho kartu o 90 stupňů, tím znázorníte, že byl předmět spotřebován. Spotřebovaný předmět je stále součástí vašeho inventáře, jeho účinek však nesmíte znovu využít, dokud předmět neobnovíte. Spotřebovaný ♠ může být obnoven a znovu otočen do původní polohy tím, že ve městě navštívíte alchymistickou stanici (viz Zázemí města na str. 40).

☞ **Přesílení**: Toto klíčové slovo se nachází ve fialovém rámečku pod základní schopností předmětu, obvykle u předmětů typu ♣ nebo ♠. Jakmile spustíte základní schopnost předmětu, můžete se rozhodnout spustit i jeho schopnost přesílení (nemůžete však využít schopnost přesílení, aniž byste spustili základní schopnost předmětu). V takovém případě musíte po vyhodnocení útoku a obou schopností předmětu kartu předmětu odhodit.



Popis karet předmětů

Přední strana

- Symbol typu předmětu:** Symbol znázorňuje, jakého je předmět typu. Každý typ má svá vlastní pravidla, vysvětlená na str. 29.
- Symbol bojového stylu:** Aby dobrodruh mohl použít schopnost předmětu, musí používat uvedený bojový styl. Pokud se zde symbol nenachází, předmět nevyžaduje použití konkrétního bojového stylu.
- Název předmětu.**
- Rys:** Uvedené slovo udává povahu předmětu. Na určité rysy se mohou odkazovat některé herní účinky.
- Účinek předmětu:** Popis schopnosti předmětu, případně doplněný o čas, kdy můžete uvedenou schopnost spustit.
- Klíčové slovo:** Klíčové slovo uvádí, jakým způsobem může být schopnost předmětu spuštěna.
- Zkratka a číslo karty:** Zkratka označuje sadu, do které karta patří („CO“ nebo „LG“). Číslo udává pořadí karty v dané sadě.



Zadní strana

- Druh předmětu:** Každý z předmětů patří do jednoho ze dvou druhů (běžné a legendární předměty). Každý druh předmětu má jinou zadní stranu.
- Pokusy o vypáčení zámku:** Číslo nad symbolem udává počet pokusů, kolikrát může dobrodruh při zkoušce páčení zámku hodit kostkami, pokud karta představuje skryš nebo se z jiného důvodu považuje za zamčenou.
- Obtížnost zámku:** Číslo pod symbolem udává kód obtížnosti pro odemčení tohoto předmětu při zkoušce páčení zámku. Dobrodruh, který si má dobrat zamčenou kartu, musí nejprve uspět ve zkoušce páčení zámku proti uvedenému kódu obtížnosti (viz Páčení zámku na str. 68).



Vylepšení

Pokud dobrodruh zvýší hodnotu svých vlastností nebo získá novou dovednost, jedná se o vylepšení. Některá z těchto vylepšení vyžadují utracení ZkB během Fáze odměn v kroku Zisk vylepšení (viz str. 43). Příležitost k vylepšení dobrodruhů mohou také spustit některé herní účinky.

VYLEPŠENÍ ATRIBUTU

Atribut si můžete vylepšit utracením potřebného počtu ZkB, čímž si vložíte nový čtvercový žeton vlastnosti nebo kostku dovednosti do volného čtvercového výřezu u odpovídajícího atributu. Každý nově získaný žeton nebo kostku musíte vložit do prvního volného výřezu nejbližší k odpovídajícímu kulatému žetonu vlastnosti nebo dovednostní linie. Cena za vložení je uvedena nad každým sloupcem výřezů. Pokud vylepšujete atribut z levé strany řady, použijte cenu uvedenou v bílém rámečku. Pokud vylepšujete atribut z pravé strany řady, použijte cenu uvedenou v černém rámečku. Pokud se při vylepšení dovednostní linie nachází některé z kostek této dovednostní linie na vaší stupnici regenerace nebo jsou právě spálené, zaplaťte cenu uvedenou u volného výřezu, do kterého byste novou kostku vložili, kdybyste měli všechny kostky dané dovednostní linie dostupné.

☞ Novou kostku dovednosti můžete získat, pouze pokud se váš dobrodruh již naučil odpovídající dovednostní linii (buď při tvorbě dobrodruha, nebo návštěvou učitele v rámci městské akce). Abyste si mohli přidat kostku dovednosti na úrovni 2–4, musíte mít **také** alespoň jednu další kostku z odpovídající dovednostní linie na stejné úrovni nebo o 1 úroveň nižší. Abyste tedy například získali kostku úrovně 3 z dovednostní linie Luk, musíte nejprve mít na své podložce dobrodruha alespoň jednu kostku z dovednostní linie Luk úrovně 2 nebo 3. Jakmile si do výřezu vložíte kostku dovednosti, tato kostka se považuje za naučenou.

ZVÝŠENÍ HODNOTY REGENERACE

Hodnotu regenerace si zvýšíte tím, že přesunete meč do následujícího volného výřezu nad stupnicí regenerace. Cena ZkB za zvýšení odpovídá nové hodnotě regenerace (číslo uvedené nad výřezem). Abyste si tedy například zvýšili hodnotu regenerace na úroveň 3, musíte utratit 3 ZkB. Hodnotu regenerace si musíte zvyšovat vždy po jednotlivých úrovních, pokud však máte dostatek ZkB, můžete ji zvýšit i vícekrát během jedné Fáze odměn.

ZVÝŠENÍ HOUŽEVNATOSTI

Za ZkB si můžete také zvýšit počet bodů houževnatosti, za každý bod houževnatosti musíte zaplatit 1 ZkB. **Poznámka:** Nejedná se o trvalé zvýšení houževnatosti, pouze jednorázově získáte body houževnatosti navíc. Pokud na konci Fáze odměn v kroku Zisk vylepšení máte více než 3 neutracené ZkB, musíte (pokud je to možné) tento přebytek utratit k získání bodů houževnatosti, v opačném případě o přebytečné ZkB přijdete (viz Fáze odměn na str. 43).

POVÝŠENÍ KARTY TŘÍDY

Svoji kartu třídy si můžete v průběhu hry otočit na opačnou (mistrovskou) stranu, tomuto vylepšení se říká povýšení. Abyste kartu třídy mohli povýšit, musíte nejprve splnit podmínku uvedenou na straně novice (k tomu většinou dojde během bitvy). Jakmile podmínku splníte, **okamžitě** můžete kartu třídy otočit.

ZISK ŽETONU DOVEDNOSTNÍ LINIE

Žeton nově získané dovednostní linie můžete vložit do volného kulatého výřezu na vaší podložce dobrodruha. Žeton dovednostní linie můžete získat během městského setkání tím, že navštívíte učitele a vezmete si jeden z lícem nahoru otočených žetonů dovednostních linií, který následně vložíte do jednoho z volných kulatých výřezů na levé nebo pravé straně řádku atributů.

ZISK KULATÉHO ŽETONU MAGIE

Magii se na rozdíl od ostatních vlastností můžete v průběhu hry rozhodnout odnaučit. Pokud jste se magii odnaučili, můžete si kulatý žeton magie znovu přidat. Provedete to stejně, jako by šlo o žeton dovednostní linie při návštěvě libovolného učitele.



FÁZE HRY

Fáze hry	34
Fáze nového dne	34
Fáze života v provincii	34
Mapa provincie	35
Žetony provincie	35
Příklad Fáze nového dne a Fáze života v provincii (1. den)	35
Příklad Fáze nového dne a Fáze života v provincii (2. den)	36
Velikost družiny	36
Fáze setkání	36
Vyhodnocení setkání	36
Popis karet setkání	37
Výsledek setkání	38
Příklad setkání v provincii (2. den)	38
Používané symboly na kartách setkání	38
Městská setkání	38
Kočovné karavany	38
Účinek města	39
Městské akce	39
Zázemí města	40
Příklad městského setkání	41
Zkouška sociálních dovedností	42
Hodnota obtížnosti	42
Průběh zkoušky sociálních dovedností	42
Příklad zkoušky sociálních dovedností	42
Fáze odměn	43
Příklad Fáze odměn (2. den)	44

Fáze konce dne	45
Příklad Fáze konce dne (2. den)	45
Přesun nehráčských postav provincií	46
Úkoly	46
Cechovní úkoly	46
Karta cechu	46
Kroky úkolů	46
Propojené kroky	46
Popis kroků cechovního úkolu	47
Vedlejší úkoly	48
Popis karet vedlejších úkolů	48
Konec sezení	48
Deník kampaně	49
Kampaň	49
Úspěšný konec sezení	49
Pokračování v kampani	49
Příprava kampaně	49
Popis deníku kampaně	50
Selhání v kampani	50
Klíčová slova úkolů	50
Hlavní klíčová slova	50
Vedlejší klíčová slova	50
Výpomoc cechu	51
Závěrečné sezení	51
Příprava závěrečného sezení	51
Fáze závěrečného sezení	51
Setkání závěrečného sezení	51
Poslední vítězství nebo porážka	51

FÁZE HRY

Každé herní sezení se odehrává v rámci několika kol zvaných dny. Každý den je rozdělen do pěti fází popsaných dále.

Fáze nového dne

Během této fáze zvýšte o 1 číslo na ukazateli dní. Družina začíná sezení 1. dnem, proto pokud se jedná o první den, nastavte ukazatel dní tak, aby drážka ukazovala na číslo 1.

Žádný cechovní úkol nemůže trvat déle než 12 dní, pokud tedy ukazatel dní ukazuje číslo 12 a družina úkol nesplní, na konci tohoto dne úkol skončí selháním družiny (viz Úkoly na str. 46 a Kampaň na str. 49).

Fáze života v provincii

V této fázi si družina naplánuje svůj přesun po mapě provincie a v následujícím pořadí vyhodnotí, zda nastane setkání nebo určitá událost.

1. Začátek fáze: Spusťte účinky, které se mají spustit na začátku této fáze.

2. Přesun družiny: Základní hodnota přesunu družiny provincii jsou 3 pole. To znamená, že můžete žeton družiny přesunout až o 3 sousedící pole. Všimněte si, že některé účinky provincií (např. účinek provincie Black Marsh) mohou základní hodnotu přesunu družiny provincii upravovat.

► **1. den:** Pokud se jedná o první den vašeho sezení, družina musí zůstat ve své počáteční lokaci a vyhodnotit městské setkání. Tento požadavek neplatí během závěrečného sezení.

► **Přesun s únavou:** Poté, co se družina přesunula v plném rozsahu základního přesunu, může se přesunout i na další pole, za každé pole navíc však každý člen družiny musí získat 1 kostku slabé únavy. Pokud se v zásobě nenachází žádné kostky slabé únavy, dobrodruzi místo každé chybějící kostky musí získat 1 kostku silné únavy. Počet polí navíc, o která se může družina s únavou přesunout, nesmí překročit základní hodnotu přesunu družiny. Pokud má některý z dobrodruhů zaplněnou stupnici regenerace, družina se musí zastavit.

3. Spuštění setkání: Jakmile družina ukončí přesun na určitých polích na mapě, dojde ke spuštění jednoho z následujících typů setkání (pokud by mohlo nastat více typů setkání, vyhodnoťte pouze setkání, které se v následujícím výčtu nachází jako první). Družina však toto setkání nevyhodnocuje hned, vyhodnotí jej až v následující fázi, tedy ve Fázi setkání.

► **Úkolové setkání:** Tento typ setkání se spouští podle popisu v průvodci provincií u současného kroku úkolu, případně podle popisu na kartě vedlejšího úkolu. K tomu obvykle dojde, jakmile se družina přesune na určité pole nebo jakmile splní uvedený požadavek (viz Kroky úkolů na str. 46). Úkolové setkání mají přednost před městským setkáním a setkáním v provincii. To znamená, že v daném dni musíte vyhodnotit úkolové setkání a městské setkání ani setkání v provincii nevyhodnotíte. Pokud by mělo dojít ke spuštění více úkolových setkání ve stejnou chvíli, cechovní úkol má přednost před vedlejšími úkoly.

► **Městské setkání (🏰):** Tento typ setkání se spouští, jakmile družina ukončí svůj přesun na poli města. Každé město má svůj vlastní záznam v průvodci provincií. Během městského setkání může každý dobrodruh provést 2 městské akce a využít tak zázemí města, tedy např. místní učitele nebo obchod (viz Městská setkání na str. 38).

► **Setkání v provincii:** Tento typ setkání se spouští, jakmile družina ukončí svůj přesun na poli s určitou značkou. V takovém případě si doberte odpovídající kartu setkání. Na kartě je popsáno, co vaši družinu potkalo v tamrielských divočinách (viz Popis karet setkání na str. 37). Značka na poli určuje balíček karet setkání, ze kterého si družina dobere kartu.

★ **Mírová značka (☺):** Doberte si kartu mírového setkání.

★ **Konfliktní značka (☹):** Doberte si kartu konfliktního setkání.

★ **Značka nestability (⚡):** Hodte kostkou nestability a doberte si kartu setkání z balíčku odpovídajícího výslednému symbolu. Pokud padne symbol 🏰, spustíte městské setkání s kočovnou karavanou (viz Kočovné karavany na str. 38).

Pokud se na zadní straně karty setkání vyskytuje „symbol nestability“ (symbol orámovaný červeným kolečkem), jedná se o nestabilní možnost. Pokud se družina nachází na značce nestability, **musí** vyhodnotit tuto možnost (pokud se družina nenachází na značce nestability, může se družina rozhodnout, kterou z možností vyhodnotí). Poté, co družina splní setkání na značce nestability, každý dobrodruh získá během Fáze odměn 2 body houževnatosti (viz str. 43).



Kostka nestability

Pamatujte, že družina může ukončit přesun na poli beze značky a nespustit tak žádné setkání. Pole bez symbolů nemají žádný herní účinek.

Poté, co družina vyhodnotí kartu **mírového** setkání, odložte tuto kartu stranou, symbol provincie na jejím spodním okraji bude na konci dne důležitý pro účely vyhodnocení aktivace účinku provincie (viz Fáze konce dne na str. 45).

MAPA PROVINCE

Každá mapa je rozdělena na jednotlivá pole s různými značkami, které družinu mohou ovlivnit. Symbol každé značky má svá pravidla, popsaná na předchozí straně. Na mapě se však nachází také kompasová růžice s vyobrazenými světovými stranami a čísly, která určují směr. V některých průvodcích provincií a úkolech se totiž bude žeton družiny či žeton nehráčských postav přesouvat po mapě provincie a směr jejich přesunu určíte právě hodem kostkou (viz Přesun nehráčských postav provincií na str. 46 a Pojmy používané v mapách na str. 58).



Kompasová růžice na mapě provincie

ŽETONY PROVINCE

V průběhu hry budete na mapu provincie umisťovat a přesouvat po ní různé žetony provincie. Tyto žetony ukazují současnou polohu družiny, nehráčských postav a důležitých lokací, případně slouží jako ukazatele účinků provincie. Každý účinek provincie či úkolu uvádí, který žeton provincie máte na mapu umístit, jak se v průběhu hry žeton přesouvá a kdy jej máte odstranit. U některých setkání se tyto žetony využívají také na mapách bojiště.



Žeton družiny: Tento žeton ukazuje, kde se na mapě provincie právě nachází vaše družina.



Žeton cíle: Tento žeton ukazuje, kde se na mapě provincie nebo na mapě bojiště právě nachází důležitý cíl.



Žeton nehráčských postav: Tento žeton ukazuje, kde se na mapě provincie právě nachází nehráčské postavy.



Žeton ukazatele 1: Tento žeton znázorňuje stav účinků provincií (např. stav počasí v provincii Black Marsh).

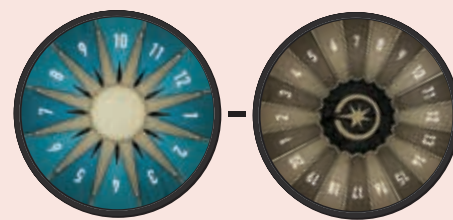


Žeton ukazatele 2: Tento žeton také znázorňuje stav účinků provincií, doplňuje žeton se symbolem ☐.

Příklad Fáze nového dne a Fáze života v provincii (1. den)

Každá kampaň začíná první Fází nového dne. Během přípravy hry hráči nenastavují ukazatel dní, proto jej v tuto chvíli nastaví na číslo 1. Účinek provincie Black Marsh uvádí, že na začátku svého prvního dne musí hráči umístit žeton provincie se symbolem ☐ na pole se symbolem ☀ (slunečno), které se nachází na ukazateli počasí v pravém dolním rohu mapy provincie. Poté hráči přejdou na Fázi života v provincii.

Dobrodruzi musí svůj první den strávit ve svém počátečním městě, proto družina během své první Fáze života v provincii zůstane ve městě Lilmoth a spustí městské setkání, které následně ve Fázi setkání vyhodnotí.

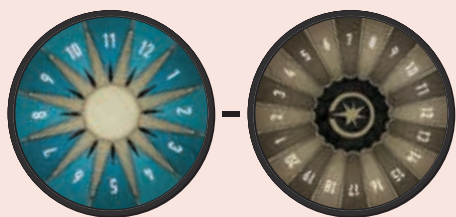


Příklad Fáze nového dne a Fáze života v provincii (2. den)

Začíná druhý den a družina otočí ukazatel dní na číslo 2. Současný krok úkolu uvádí, že jej můžete splnit buď cestováním do Bouřné tvrze (pole nacházející se úplně na severu mapy), nebo cestováním do nedalekých Kamenných stok.

Během Fáze života v provincii se družina rozhodne přesunout svůj žeton družiny z města Lilmoth o 3 pole na severozápad, směrem ke Kamenným stokám. Protože je právě deštivé počasí (počasí se totiž změnilo během předchozí Fáze konce dne), základní hodnota přesunu družiny provincií je 2. Aby se družina přesunula na poslední pole, musí využít přesun s únavou, to znamená, že si každý dobrodruh na svoji stupnici regenerace přidá 1 kostku slabé únavy.

Družina se zastaví na poli se značkou nestability (✱) jihovýchodně od vesnice Mrtvé vody. Na tomto poli družina nespustí ani úkolové setkání, ani se nejedná o město. Protože se nachází na poli se symbolem ✱, musí hráči hodit kostkou nestability, čímž určí typ setkání v provincii. Na kostce padne symbol ☹, což znamená, že si musí dobrat vrchní kartu z balíčku mírových setkání. Hráči si doberou kartu Nový plot, nový začátek. Poté pokračují Fází setkání, ve které toto setkání vyhodnotí.



Velikost družiny

V průběhu hry se budou účinky na kartách často odkazovat na velikost družiny – tu představuje symbol ♁, který má proměnlivou hodnotu. Jeho hodnota vždy odpovídá počtu dobrodruhů v družině (včetně poražených dobrodruhů). Společníci se však do této hodnoty nikdy nepočítají (viz odstavec Dobrodruzi v oddíle Družina na str. 90).

Symbol velikosti družiny slouží k vyvážení obtížnosti herních účinků při různém počtu hráčů. Pokud na tento symbol narážíte, budete jeho hodnotou násobit sousedící číslo, případně ji k němu přičtete nebo od něj odečtete.

Fáze setkání

V této fázi družina vyhodnotí setkání, které spustila během předchozí fáze. Městská setkání se vyhodnocují provedením akcí v daném městě (viz Městská setkání na str. 38). Ostatní setkání se vyhodnocují podle pokynů v průvodci provincií nebo na odpovídající kartě.

Po vyhodnocení setkání (ještě předtím, než přejdete k Fázi odměn) určíte, zda bylo setkání úspěšné či nikoliv (viz Výsledek setkání na str. 38).

Pokud družina v předchozí fázi žádné setkání nespustila, Fází setkání přeskočte.

VYHODNOCENÍ SETKÁNÍ

Abyste v případě úkolových setkání a setkání v provincii získali uvedené ZkB a případné další odměny, musíte setkání úspěšně splnit. Pokud setkání družině umožňuje zvolit si, jakým způsobem jej splní, musí si družina zvolit jednu z uvedených možností. Družina si nesmí zvolit možnost, jejíž požadavky nesplňuje.

Setkání mohou vyústit buď v mírový výsledek, nebo v bitvu. Výsledky na kartách setkání určují následující symboly:

☹ Mírový výsledek (☹) znamená vyhodnocení setkání, aniž by hráči museli svést bitvu.

☹ V případě bitvy dojde k vyhodnocení setkání na mapě bojiště. Existují tři typy bitev: šarvátky (✕), hlubiny (♣) a katakomby (tyto se na kartách setkání nevyskytují, proto nemají žádný symbol).

Úkolová setkání jsou popsána buď v odpovídajícím průvodci provincií, nebo na kartě vedlejšího úkolu a spouští se a vyhodnocují podle uvedených pokynů. Cechovní a vedlejší úkoly jsou podrobněji popsány na str. 46–48.

Setkání v provincii jsou popsána na kartách setkání a vyhodnocují se podle pokynů uvedených v oddíle Popis karet setkání na str. 37.

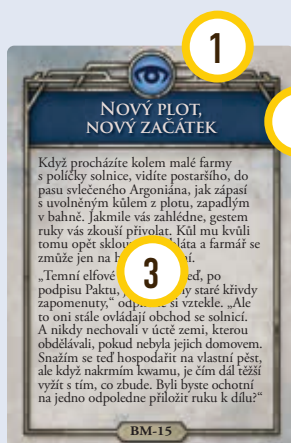
Popis karet setkání

Přední strana (strana s příběhem)

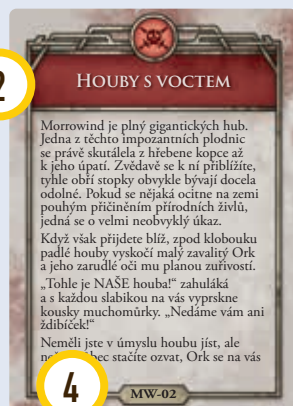
- Typ setkání:** Zde se nachází symbol udávající typ karty setkání. Karty z balíčku mírových setkání zde mají uveden symbol , karty z balíčku konfliktních setkání zde mají uveden symbol .
- Název.**
- Příběh:** Zde je popsáno, v jaké situaci se vaši dobrodruzi právě nacházejí.
- Zkratka provincie a číslo karty.**

Zadní strana (strana s možnostmi)

- Výsledek setkání:** Zde uvedené symboly udávají výsledek, který hráči musí vyhodnotit. Symbol v červeném kolečku označuje „nestabilní“ variantu – pokud se družina nachází na značce nestability, **musí** vyhodnotit tuto možnost.
 - Možnosti se symbolem šarvátky () vyústí v bitvu typu šarvátka.
 - Možnosti se symbolem hlubin () vyústí v bitvu typu hlubiny.
 - Možnosti s mírovým symbolem () se vyhodnocují podle pokynů na kartě.
- Název možnosti.**
- Odměna ve formě ZkB:** Zde je uveden počet ZkB (), které družina získá za úspěšné splnění této možnosti. Během Fáze odměn si družina o uvedený počet zvýší hodnotu na počítadle ZkB, navíc si každý dobrodruh přidá uvedený počet ZkB i na své podložce dobrodruha. Tyto ZkB pak může vzápětí utratit (viz str. 43).
- Pokyny:** Zde jsou popsány upřesňující informace pro danou možnost, např. dodatečná pravidla bitvy, důsledky vámi zvolené možnosti nebo další odměny, které družina získá navíc k uvedeným ZkB.
- Ostatní možnosti:** Všechny možnosti setkání následují jedna za druhou. Každou možnost doplňují prvky popsané v předchozích odrážkách.
- Informace o bitvě:** Pokud daná možnost vyústí v bitvu, zde naleznete její popis.
 - Schéma přípravy mapy bojiště:** Pokud některá z možností na kartě vyústí v bitvu typu šarvátka, doplňuje ji schéma přípravy mapy bojiště a pod ním informace o bitvě. Schéma použijte pro všechny možnosti se symbolem .
 - Červený rámeček s informacemi o bitvě:** Zde naleznete cíl bitvy, další pravidla a případně modifikátor obtížnosti.
- Symbol provincie:** Symbol provincie se nachází pouze na kartách mírových setkání. Během každé Fáze konce dne (viz str. 45) porovnejte symbol(y) provincie na současně kartě setkání s účinkem provincie uvedeným na začátku průvodce provincií a/nebo u zvláštních pokynů vašeho úkolu.



Karta mírového setkání



Karta konfliktního setkání



Karta mírového setkání



Karta konfliktního setkání

Příklad setkání v provincii (2. den)

Během Fáze setkání si hráči přečtou příběh na kartě Nový plot, nový začátek, pak ji otočí a vidí, že mají 2 mírové (🔥) možnosti, jak setkání vyřešit. Protože si hráči musí jednu z možností zvolit, přečtou si obě možnosti.

Výběrem první možnosti by pouze prošli kolem a během následujícího dne by se družina mohla přesunout o 3 pole navíc, v rámci odměny by však hráči získali jen 1 ZkB. Výběrem druhé možnosti by Argoniáci pomohli a získali by za odměnu 2 ZkB, ale zároveň by každý dobrodruh buď musel utrpět 2 přímá poškození, nebo by si na stupnici regenerace musel přidat 3 kostky slabé únavy, kromě toho by navíc ve Fázi konce dne museli přeskocit krok Odpočinek dobrodruhů. Symbol druhé možnosti se však nachází v červeném kolečku, což znamená, že jde o nestabilní možnost. Protože se družina nachází na značce nestability (⚡), hráči tuto možnost **musí** vyhodnotit. Navíc je na kartě uvedeno, že pokud se družina při vyhodnocení druhé možnosti nachází na značce nestability, musí tuto možnost vyhodnotit tak, že jsou každému dobrodruhu udělena 2 přímá poškození. Protože toto poškození neporazí žádného z dobrodruhů, oba hráči musí vyhodnotit tuto možnost. Ani jeden z dobrodruhů toto poškození nemůže snížit, proto si každý zpod svého žetonu dobrodruha odstraní dva žetony BZ. Setkání je úspěšně splněno a hráči přejdou na Fázi odměn.



Přední strana karty setkání



Zadní strana karty setkání

Používané symboly na kartách setkání

	Běžný symbol	Symbol nestability
Mírový výsledek	🔥	🔥
Bitva typu šarvátky	⚔️	⚔️
Bitva typu hlubiny	🔥	🔥

Výsledek setkání

Pokud není uvedeno jinak, mírové setkání je automaticky úspěšné. Setkání, které vyústilo v bitvu, je úspěšné, pokud družina splnila cíl daného setkání a na mapě bojiště zůstal alespoň jeden neporažený dobrodruh. Cíle bitev jsou popsány na str. 86. Družina v setkání selže, pokud nesplní požadavky mírového setkání, nebo nedosáhne cíle bitvy.

MĚSTSKÁ SETKÁNÍ

Tato setkání jsou popsána v průvodci provincií a spustí se, pokud družina ukončí svůj přesun provincií ve městě, nebo pokud družina ukončí svůj přesun na značce nestability a při hodu kostkou nestability padne symbol ⚡ (viz Kočovní karavany níže).

Některá města mohou být v průběhu hry v důsledku určitých setkání nebo úkolů uzavřena. Jakmile k tomu dojde, poznamenejte si to ve svém deníku kampaně. Pokud je město uzavřeno, družina se nesmí na pole odpovídajícího města přesunout.

Městské setkání vyhodnotíte tak, že si v průvodci provincií přečtete záznam daného města a poté vyhodnotíte kroky v následujícím pořadí:

- Vyhodnoťte účinek města:** Pokud má být na začátku setkání spustěn účinek města, vyhodnoťte jej.
- Připravte učitele a nabídku obchodu:** Ve většině měst se nachází různí učitelé a obchodníci, u obou kategorií musíte připravit určité komponenty.

► **Obchod:** Doberte si uvedený počet karet běžných předmětů (📦) a legendárních předmětů (📦) a umístěte je před hráče lícem nahoru. Na konci městského setkání odhodte všechny zbylé předměty, které nikdo nezískal.

► **Učitelé:** Ze sáčku učitelů před hráče vyložte uvedený počet žetonů dovednostních linií. Pokud vytáhnete žeton dovednostní linie s konstelací, která je v záznamu města zašedlá, odložte jej stranou a vytáhněte místo něj další žeton. Jakmile vytáhnete uvedený počet žetonů odpovídající možným konstelacím, žetony odložené stranou vraťte zpět do sáčku. Na konci městského setkání vraťte do sáčku všechny zbylé žetony, které nikdo nezískal.

- Splňte vedlejší úkoly:** Pokud má družina karty vedlejších úkolů, které můžete během daného městského setkání splnit, získajte uvedené odměny a karty se splněnými úkoly odhodte.

- Městské akce:** Každý dobrodruh může provést až 2 městské akce a využít tak zázemí města, případně vyhodnotit akce svých schopností (viz str. 39).

Kočovní karavany

Dobrodruzi se v divočinách Tamrielu mohou občas setkat s kočovnými karavanami, většinou na značkách nestability (⚡). Každá provincie má ve svém průvodci provincií záznam „Kočovní karavana“. Setkání s kočovnou karavanou se považuje za městské setkání, vyhodnoťte jej tedy podle uvedeného záznamu.

Účinek města

Některá městská setkání mají uveden účinek, který může spustit určitou událost ještě před tím, než dobrodruzi dostanou příležitost provést své městské akce. V této části záznamu města je vždy přesně uvedeno, jak se účinek spustí.

Některé účinky města můžete během sezení vyhodnotit pouze jednou. V takovém případě bude v pokynech setkání napsáno, aby si družina daný účinek zaznamenala do svého deníku kampaně.

Některé účinky města mohou nabízet několik možností. Pokud je to tak, družina si při vyhodnocení dané události musí vždy zvolit **pouze jednu** z nich.

Městské akce

Každý dobrodruh může během městského setkání provést až 2 akce (tyto akce tematicky představují využívání zdrojů poskytnutých vaším cechem, abyste si mohli ve městech pořídit zásoby a služby). V rámci jedné akce může dobrodruh využít jeden prvek zázemí, uvedený v záznamu města v průvodci provincií (viz str. 40), nebo využít cechovní městskou akci uvedenou na vaší kartě cechu.

Rozlišujeme 2 typy akcí:

☞ **Osobní akce:** Tyto akce si každý hráč volí sám a může je vyhodnotit zároveň s osobními akcemi jiných dobrodruhů. Pokud není uvedeno jinak, použití jakéhokoliv zázemí města se považuje za osobní akci. Dobrodruh může během jednoho setkání využít i více akcí u stejného zázemí, výjimkou je však náměstí, které může každý dobrodruh během jednoho městského setkání navštívit pouze jednou.

☞ **Skupinové akce:** Na použití těchto akcí se družina musí společně dohodnout. Poznáte je podle toho, že za svým názvem mají v závorce nápis „skupinová akce“. Některé kroky úkolů mohou např. vyžadovat, aby družina provedla skupinovou městskou akci. Pro vyhodnocení skupinové akce musí každý dobrodruh utratit 1 ze svých městských akcí.



Zázemí města

Ve městech se mohou vyskytovat následující typy zázemí. Pokud je některé zázemí zašedlé a/nebo je u něj uvedeno slovo „zavřeno“, není toto zázemí ve městě dostupné a hráči nemohou provést příslušné akce. Dobrodruzi mohou zázemí využívat podle následujících pravidel:

- 1. Obchod:** Toto zázemí vám nabízí určitý počet předmětů, které si dobrodruzi mohou přidat do svých inventářů (viz Karty předmětů na str. 28). V sekci obchod je uveden počet karet běžných a legendárních předmětů, které máte dobrat a vyložit před sebe jako dostupné karty v nabídce obchodu. Jakmile dobrodruh obchod navštíví, vezme si 1 z vyložených karet. Na konci městského setkání odhodte všechny zbývající karty předmětů, které nikdo nezískal.
- 2. Učitelé:** Učitelé dobrodruhům umožňují naučit se nové dovednostní linie. Pokud se ve městě učitelé nachází, v průvodci provincií je uvedeno, kolik žetonů dovednostních linií máte ze sáčku vytáhnout. V některých městech se však nacházejí učitelé pouze jedné nebo dvou konstelací dovednostních linií (viz Dovednostní linie na str. 22).
- 3. Hostinec:** Jakmile dobrodruh použije hostinec, vyléčí se do plného počtu BZ. Také si musí ze své stupnice regenerace odstranit všechny kostky slabé a silné únavy a kostky stavů a musí si obnovit všechny své vyčerpané a spálené kostky dovedností.
- 4. Vývěska s úkoly:** Dobrodruh si zde dobere 2 karty vedlejších úkolů a rozhodne se, zda družina 1 z nich přijme. Karty nepřijatých vedlejších úkolů odhodte (pokud si nezvolíte ani jeden z vedlejších úkolů, odhodte obě karty). Vedlejší úkoly jsou podrobněji popsány na str. 48.
- 5. Cechovní stánek:** Toto zázemí dobrodruhům umožňuje použít unikátní cechovní akce, popsanou na kartě cechu, kterou jste si zvolili během přípravy hry.
- 6. Náměstí:** Jakmile dobrodruh navštíví náměstí, může spustit uvedenou schopnost. Každý dobrodruh může během jednoho městského setkání navštívit náměstí pouze jednou. Pamatujte, že některé schopnosti představují skupinové akce, které vyžadují utracení 1 městské akce všech dobrodruhů.
- 7. Alchymistická stanice:** Zde si dobrodruh může obnovit 1 spotřebovaný předmět typu . Lektvary a další typy předmětů jsou podrobněji popsány na str. 29.



Záznam města Lilmoth v průvodci provincií Black Marsh

Příklad městského setkání

Družina vyhodnocuje městské setkání ve městě Lilmoth, Radim a Šárka si tedy v průvodci provincií vyhledají záznam města Lilmoth.

1. Uvedený účinek města (Obchodní cesty přes Oliisovu zátoku) se na začátku setkání nespouští, ovlivní však dobrodruhy, kteří se rozhodnou navštívit obchod (viz dále).
2. Hráči před sebe vyloží karty předmětů tvořící nabídku obchodu a žetony dovednostních linií místních učitelů.
 - a. Místní obchod má v nabídce 6 běžných předmětů a žádné legendární předměty. Dobrodruzi vyloží následujících 6 karet běžných předmětů: Dubová hůl blesků (⚡), Bravilský melounový salát (🍷), Ocelová palice (⚔), Staroaldmerská sirotčí šlichta (🍷), Výtažek z hadovky (🐍) a Sněhobílý jelen (🦌).
 - b. Místní učitelé dobrodruhy mohou naučit 5 dovednostních linií, proto hráči ze sáčku učitelů vytáhnou 5 žetonů a umístí je poblíž průvodce provincií: Akrobacie, Daedrické vyvolávání, Těžká zbroj, Světlo obnovy a Stín.
3. V tuto chvíli by družina vyhodnotila vedlejší úkoly, které může splnit, dobrodruzi však zatím žádné vedlejší úkoly nemají.

Po přípravě setkání může každý dobrodruh provést 2 městské akce.

- ▶ Žádný z dobrodruhů nevyužije svoji osobní akci, aby navštívil hostinec.
- ▶ Karta cechu Neohrožení umožňuje každému z dobrodruhů provést městskou akci Přísežníci, která jim umožňuje odhodit všechny karty předmětů z nabídky obchodu, poté nabídku obnovit a vzít si z ní jeden libovolný předmět. Oba dobrodruzi jsou však se současnou nabídkou spokojeni, proto tuto akci žádný z nich nevyužije.
- ▶ Radim chce mít do budoucna přístup k léčivým schopnostem, proto jako svoji první akci navštíví učitele a vezme si žeton dovednostní linie Světlo obnovy. Vloží si jej do kulatého výřezu napravo ve čtvrtém řádku atributů.
- ▶ Šárka si myslí, že dovednostní linie Stín by mohla dobře doplňovat její dovednostní linii Jednoruční zbraň a štít a relativně vysokou výdrž, proto také navštíví učitele a vezme si odpovídající žeton, který vloží do kulatého výřezu napravo ve třetím řádku atributů.
- ▶ Radim jako svoji druhou akci navštíví obchod. V nabídce je několik karet běžných předmětů, ze kterých si může vybrat. Naštěstí účinek města (Obchodní cesty přes Oliisovu zátoku) říká, že když dobrodruh navštíví obchod, může si vzít 2 karty místo 1. Radim si vezme Dubovou hůl blesků a Bravilský melounový salát. Jelikož má zatím mezi připravenými předměty volné místo, rozhodne se přidat si obě karty ke svým připraveným předmětům.
- ▶ Šárka se rozhodne navštívit vývěsku s úkoly, která jí umožní získat kartu vedlejšího úkolu. Dobere si vrchní dvě karty z balíčku vedlejších úkolů, jedná se o Temné síly chamtivosti a Marnotratného lupiče. Hráči si obě karty přečtou a shodnou se, že úkol Temné síly chamtivosti splní snáz, jelikož se nacházejí poblíž nejjíznější konfliktní značky (⚔). Šárka si kartu vezme, čímž ji pro celou družinu přijme jako vedlejší úkol.

Tímto oba dobrodruzi vyčerpali obě své městské akce, proto je Fáze setkání u konce. Hráči odhodí karty z nabídky obchodu a vrátí žetony dovednostních linií zpět do sáčku učitelů a poté přejdou na Fázi odměn.

ZKOUŠKA SOCIÁLNÍCH DOVEDNOSTÍ

Některá setkání družině umožní vyhodnotit zkoušku sociálních dovedností a získat tak přístup k jinak nedostupným možnostem, případně získat odměny navíc. Pokud ve zkoušce sociálních dovedností družina uspěje, získá uvedené výhody. Pokud družina ve zkoušce selže, nesmí si uvedenou možnost zvolit, případně nezíská uvedenou odměnu. Každou zkoušku sociálních dovedností se můžete pokusit vyhodnotit pouze jednou.

Hodnota obtížnosti

Zkoušku sociálních dovedností můžete vyhodnotit pouze během setkání, které vám ji výslovně nabízí. V závorkách je vždy uvedena hodnota obtížnosti, kterou většinou tvoří určité číslo, ke kterému se buď přičítá, nebo se jím násobí hodnota počtu dobrodruhů (Ⓜ).

Průběh zkoušky sociálních dovedností

Zkoušky sociálních dovedností vůči uvedené hodnotě obtížnosti vyhodnocujte následovně:

- 1. Vezměte kostky a hodte jimi:** Dobrodruzi s odpovídajícími kostkami dovedností (většinou jde o kostky z dovednostní linie Řečnictví) se mohou rozhodnout hodit svými dostupnými kostkami, které jim mohou v této zkoušce sociálních dovedností pomoci.
- 2. Utraťte body houževnatosti:** Každý dobrodruh se může rozhodnout utratit libovolný počet bodů houževnatosti. Družina může toto rozhodnutí vzájemně prodiskutovat, každý dobrodruh se však nakonec sám rozhodne, kolik svých bodů houževnatosti utratí.
- 3. Vyhodnoťte zkoušku:** K výslednému hodu družiny přičtete utracené body houževnatosti všech dobrodruhů a výsledek porovnejte s hodnotou obtížnosti. Pokud je výsledek stejný nebo vyšší než hodnota obtížnosti zkoušky, ve zkoušce jste uspěli a kromě výsledku zvolené možnosti získáváte i uvedenou výhodu. Pokud je výsledek nižší než hodnota obtížnosti zkoušky, ve zkoušce jste selhali, přesto však vyhodnotíte výsledek zvolené možnosti. Všechny kostky dovedností použité pro zkoušku sociálních dovedností vyčerpajte, nehledě na to, zda byla zkouška úspěšná či nikoliv.

Příklad zkoušky sociálních dovedností

Družina spustí úkolové setkání u vedlejšího úkolu Temné síly chamtivosti a úspěšně splní vyvolanou šarvátku. Následně se družina rozhodne zkusit podvést uvedeného mága. Tato možnost vyžaduje zkoušku sociálních dovedností, která v případě úspěchu umožní jednomu dobrodruhi navíc k odměně uvedené u dané možnosti získat Glyf výdrže (předmět typu ⚔).

1. Družina se rozhodne zkoušku sociálních dovedností vyhodnotit. Zkouška má hodnotu obtížnosti Ⓜ + 3. Jelikož družinu tvoří dva dobrodruzi, hodnota obtížnosti je 5. Radim má 3 body houževnatosti a Šárka pouze 1 bod, proto kdyby chtěli pouze utratit body houževnatosti, nedokázali by ve zkoušce uspět.
2. Šárka se však naučila dovednostní linii Řečnictví a právě má dostupnou jednu kostku dovednosti Zastrasování. Schopnost dovednostní linie Řečnictví umožňuje hráči během zkoušky sociálních dovedností hodit libovolným počtem kostek z této linie a přidat si hodnotu na kostkách k výsledku zkoušky. Hod musí nastat dříve, než dobrodruzi utratí body houževnatosti. Šárka se rozhodne kostkou hodit – padne jí výsledek s hodnotou 1.
3. Jakmile hráči vidí výsledek Šárčina hodu, oba se rozhodnou utratit všechny své body houževnatosti o celkové hodnotě 4, čímž po sečtení získají výsledek zkoušky 5. Výsledek odpovídá hodnotě obtížnosti zkoušky, zkouška tedy byla úspěšná. Šárka nyní musí podle pravidel pro zkoušky sociálních dovedností hosenou kostku vyčerpat. Zkouška byla vyhodnocena a družina také vyhodnotila možnost setkání. Družina se rozhodne dát Glyf výdrže Radimovi.



Fáze odměn

V této fázi družina získá všechny odměny plynoucí ze setkání, které vyhodnotila v minulé fázi. Poté si hráči v následujícím pořadí upraví komponenty u svých dobrodruhů.

Odměnu za setkání představuje symbol ☉, případně je odměna slovy popsána v textu.

1. Zisk odměny: Získejte uvedené ZkB a případné další odměny za úspěšně splněné setkání (pokud jste v setkání selhali, odměnu nezískáte). Vedoucí družiny na počítadle ZkB zvýší celkový počet ZkB družiny o hodnotu uvedenou vedle symbolu ☉. (Pokud hodnota na počítadle přesáhne 40 ZkB, jednoduše počítejte opět od 0, nezapomeňte si však přičítat původních 40 ZkB). Každý hráč si tuto hodnotu také přidá ke svým současným neutraceným ZkB na počítadle na své podložce dobrodruha. Až do konce Fáze odměn může počet neutracených ZkB dobrodruha překročit hodnotu 3, v takovém případě si hráč musí celkový počet neutracených ZkB pamatovat nebo zaznamenat jiným způsobem. Neutracené ZkB mohou hráči utratit v kroku Zisk vylepšení (viz třetí krok).

► Některá setkání uvádí zisk bonusových ZkB. Bonusové ZkB se nikdy nepřidávají na počítadlo ZkB družiny, přidávají si je pouze dobrodruzi na svá počítadla. Kromě této výjimky se bonusové ZkB utracují a chovají stejně jako běžné ZkB.

► Během bitvy typu hlubiny s cílem bitvy Odhalení získá družina po vyhodnocení setkání ZkB za nebeské úlomky, dokonce i v případě, že v setkání selhala (ne však v případě, kdy byla družina poražena). Nebeské úlomky jsou společně s hlubinami vysvětleny na str. 78.

► Pokud máte získat jiné odměny než ZkB (například různá vylepšení nebo karty předmětů), řiďte se pokyny daného setkání. Získané předměty umístěte do svých inventářů, vylepšení vyhodnotíte v kroku Zisk vylepšení.

► Pokud se žeton družiny na mapě provincie nachází na značce nestability (★) a družina vyhodnotila mírové setkání, konfliktní setkání nebo městské setkání s kočovnou karavanou, získá každý dobrodruh 2 body houževnatosti, nehledě na to, zda bylo setkání úspěšně splněno.

► Pokud družina získala pokyny k zaznamenání určitých údajů (např. klíčové slovo úkolu nebo možnost vstoupit do zavřeného města), zaznamenejte si tyto informace do deníku kampaně.

2. Odnaučení atributů: Každý dobrodruh se může zdarma odnaučit a odstranit tak libovolné dovednostní linie, kostky dovedností nebo čtvercové žetony vlastností či kulatý žeton magie a uvolnit tak místo pro jiná vylepšení.

► Pokud se odnaučíte dovednostní linii, musíte také odstranit všechny její kostky dovedností. ZkB utracené za tato vylepšení však **nezískáte** zpět. Dovednostní linie a kostky, které jste se jednou odnaučili, si na podložku dobrodruha můžete znovu přidat návštěvou učitele a utrácením ZkB.

► Pokud odstraníte kostky dovedností, přemístěte zbývající kostky v řádku směrem k odpovídajícímu žetonu dovednostní linie a zaplňte tak vzniklé mezery. Výsledkem bude žeton dovednostní linie sousedící s odpovídajícími kostkami, mezi kterými nebudou žádné mezery.

► Samotné vlastnosti zdraví a výdrž, stejně jako dovednostní linie Souboj se nikdy nesmíte odnaučit, jejich čtvercové žetony a kostky dovedností však ano. Naopak vlastnost magie se můžete zcela odnaučit.

3. Zisk vylepšení: Každý dobrodruh může utratit své ZkB a získat tak zvolená vylepšení (viz str. 31). Dobrodruh si do následujícího dne nesmí přenést více než 3 ZkB. Na konci Fáze odměn musí hráči utratit všechny své nadbytečné ZkB a zvýšit si za ně počet bodů houževnatosti – 1 bod houževnatosti za každý ZkB, a to až do maxima počítadla bodů houževnatosti (viz Houževnatost na str. 25). Každý dobrodruh může utratit své ZkB a vylepšit si postavu nebo vyhodnotit vylepšení získané v rámci odměny za setkání. Uložené ZkB můžete utratit, nehledě na to, zda pocházejí ze současného setkání, nebo se jednalo o neutracené ZkB z předchozích setkání.

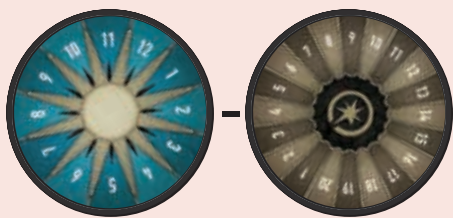
4. Záznam stavu úkolů: Pokud úkoly družiny požadují, aby si družina zaznamenala nějaký pokrok do deníku kampaně, v této chvíli proveďte záznam (např. počet setkání).



Příklad Fáze odměn (2. den)

Druhý den dobrodruzi po vyhodnocení setkání pokračují Fází odměn.

1. Nejprve družina získá odměnu za úspěšně splněné setkání. Družina si zvolila možnost s odměnou 2 ZkB, proto hráči otočí počítadlo ZkB družiny z čísla 2 na číslo 4. Oba dobrodruzi si také na svém počítadle ZkB přemístí meč do výřezu s číslem 2.



Počítadlo ZkB družiny se z původní hodnoty 2 otočí na novou hodnotu 4.

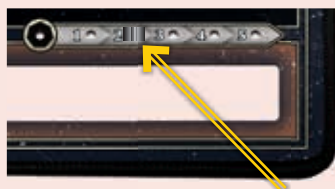


Radim si upraví počet ZkB.

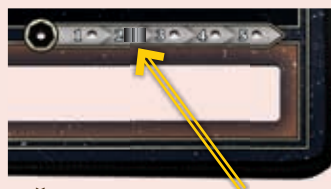


Šárka si upraví počet ZkB.

2. Družina se na mapě provincie při vyhodnocení setkání nacházela na značce nestability (✱). Oba dobrodruzi proto za vyhodnocení setkání kromě samotné odměny získají i 2 body houževnatosti. To oba hráči zaznamenají přemístěním meče na počítadlo houževnatosti.



Radim si upraví počítadlo houževnatosti.



Šárka si upraví počítadlo houževnatosti.

3. Následně se může každý dobrodruh sám za sebe rozhodnout, zda se chce odnaučit některé své atributy. V této fázi hry si žádný z hráčů nepřeje se cokoliv odnaučit.

4. Poté každý dobrodruh sám za sebe získá vylepšení a utratí své ZkB.

a. Radim utratí 1 ZkB, za který si k dovednostní linii Světlo obnovy přidá 1 kostku dovednosti Očištění (dovednost úrovně 1). Kulatý žeton této dovednostní linie se nachází na pravé straně řádku, proto cenu za přidání kostky udává číslo v černém rámečku nad volným výřezem nejvíce vpravo, kam bude kostka vložena. Radim si za další 1 ZkB přidá kostku dovednosti Rychlá modlitba, což je další dovednost úrovně 1 z dovednostní linie Světlo obnovy. Radim utratil všechny ZkB ze svého počítadla ZkB, meč tedy přemístí do výřezu s číslem 0.

b. Šárka utratí 2 ZkB, za které si k dovednostní linii Stín přidá 1 kostku dovednosti Stinný plášť a 1 kostku dovednosti Stíny obnovy (v obou případech jde o dovednosti úrovně 1). Stejně jako u Radima stojí každé z těchto vylepšení 1 ZkB, což udávají čísla v černých rámečcích nad výřezy, do kterých jsou kostky vloženy. Šárka poté přemístí meč na svém počítadle ZkB do výřezu s číslem 0.



Radimova podložka dobrodruha po Fází odměn.



Šárčina podložka dobrodruha po Fází odměn.

5. Nakonec by hráči do deníku kampaně zaznamenali údaje vyplývající ze setkání, pokud by k tomu v současném kroku úkolu dostali pokyn. Protože ale úkol momentálně nic takového nevyžaduje, družina tento krok přeskočí. Poté je Fáze odměn u konce.

Fáze konce dne

Tato fáze je rozdělena do dvou částí. Nejdřív se na mapě provincie vyhodnotí aktivace všech účinků provincie. Poté následuje odpočinek družiny a hráči si mohou vzájemně vyměnit své předměty.

1. Aktivace účinku provincie: Každá provincie má uveden svůj vlastní účinek, který se vyhodnotí během Fáze konce dne. Podrobnější popis účinku dané provincie naleznete v odpovídajícím průvodci provincií. Pokud je účinek zaznamenáván pomocí žetonů provincie, následujícím způsobem zkontrolujte, zda se tyto žetony aktivují (mohou se nacházet na polích mapy, případně na ukazatelích v rozích map):

► Podívejte se na symbol provincie na aktuální kartě **mírového** setkání – pokud si během **Fáze života v provincii** vaše družina dobrala kartu mírového setkání, podívejte se na symbol provincie na spodním okraji této karty. Pokud si však družina kartu mírového setkání nedobrala, doberte si jednu kartu nyní, porovnejte symbol provincie na kartě s oddílem Pravidla provincie na začátku průvodce provincií a zjistěte, zda se účinek provincie aktivuje. Pokud se účinek aktivuje, vyhodnoťte jej podle uvedených pravidel. Pamatujte, že na některých kartách není symbol provincie uveden, to je však také jedna z možností účinku, která je v pravidlech popsána. Pokud se na kartě nachází více symbolů provincie, vyhodnoťte každý zvlášť v pořadí zleva doprava.

► Kartu mírového setkání poté odhodte, případně ji vraťte dospod odpovídajícího balíčku – pokud se jedná o kartu, kterou družina vyhodnotila během **Fáze setkání**, odhodte ji. Pokud se jedná o kartu, která byla dobrána až v této fázi (za účelem vyhodnocení symbolu provincie), vraťte ji dospod odpovídajícího balíčku.

2. Odpočinek dobrodruhů: Během tohoto kroku se dobrodruzi vyléčí, odstraní si kostky ze svých stupnic regenerace, případně si vzájemně vymění předměty. **Důležité:** Pokud hrajete na úroveň obtížnosti Odborník, musí dobrodruh odhodit kartu předmětu, aby tento krok mohl vyhodnotit. Pokud odhodí předmět typu , může ještě před odhozením tohoto předmětu vyhodnotit jeho schopnost (pokud je to možné).

► Každý dobrodruh si podle zvolené úrovně obtížnosti vyléčí určitý počet BZ, a to včetně poražených dobrodruhů, kteří jsou v důsledku toho oživeni – dobrodruzi s 0 BZ jsou oživeni ve chvíli, kdy získají alespoň 1 BZ (viz Úrovně obtížnosti na str. 13 a Poražení dobrodruhů na str. 67).

★ **Učeň:** Každý dobrodruh si vyléčí 2 BZ.

★ **Znalec a Odborník:** Každý dobrodruh si vyléčí 1 BZ.

► Každý dobrodruh si podle zvolené úrovně obtížnosti odstraní určitý počet kostek ze své stupnice regenerace. Odstraněné kostky mohou být libovolného typu a mohou se nacházet kdekoli na stupnici regenerace. Nepleťte si tento krok s krokem Zotavení u bitev, dobrodruhova hodnota regenerace zde nehraje roli (viz Stupnice regenerace a hodnota regenerace na str. 23).

★ **Učeň:** Každý dobrodruh si odstraní 2 libovolné kostky.

★ **Znalec a Odborník:** Každý dobrodruh si odstraní 1 libovolnou kostku.

► Všichni dobrodruzi si mezi sebou mohou libovolně vyměňovat karty předmětů, prohazovat předměty mezi připravenými kartami a batohem, případně předměty odhazovat.

► Spustíte všechny účinky, které se mají spustit „na konci dne“, např. schopnost výpomoc cechu (viz Výpomoc cechu na str. 51).

Tímto je váš den u konce! Následující den zahájíte opět Fází nového dne.

Příklad Fáze konce dne (2. den)

Po Fázi odměn hráči završí svůj druhý den.

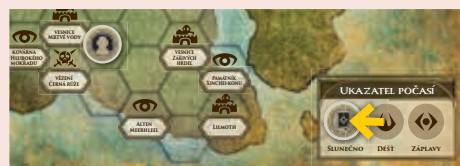
1. Druhý den na začátku Fáze konce dne musí družina opět aktivovat účinek provincie. Protože dobrodruzi vyhodnotili mírové setkání, podívají se na odpovídající kartu (Nový plot, nový začátek), kterou dočasně odložili stranou, je zde uveden symbol . Družina nastaví žeton počasí v provincii Black Marsh na slunečno, což dobrodruhům umožní následující den provádět přesun provincií o 3 pole. Družina použila již vyhodnocenou kartu setkání, proto ji po nastavení žetonu počasí odhodí na odhazovací balíček (místo vrácení dospod dobíracího balíčku).

2. Poté by družina obvykle přešla ke kroku Odpočinek dobrodruhů, ale zvolená možnost na kartě setkání uváděla, že mají tento krok přeskočit. Kdyby tento krok nemuseli přeskočit, na úrovni obtížnosti Znalec by si každý dobrodruh vyléčil 1 BZ a také odstranil 1 libovolnou kostku ze své stupnice regenerace, to však dnes bohužel provést nemohou.

a. Radimovi nyní zbývají 2 BZ. Ponechá si jednu kostku slabé únavy, kterou během dne získal za přesun provincií s únavou.

b. Šárce zbývají 3 BZ. Také si ponechá jednu kostku slabé únavy, kterou získala.

Protože hráči přeskočili krok Odpočinek dobrodruhů, ani jeden z nich si nesmí vyměnit karty předmětů. Druhý den je tímto u konce.



Symbol provincie na kartě znamená, že se počasí změní na slunečno.

PŘESUN NEHRÁČSKÝCH POSTAV PROVINCIÍ

Některé mechaniky provincií nebo úkoly přidávají na mapu provincie žetony nehráčských postav. Žetony nehráčských postav obvykle dostanou pokyn přesunout se v určitém směru nebo směrem k určitému prvku na mapě (viz Pojmy používané na mapách na str. 58). Jakmile se žeton přesouvá, musí se nejkratší možnou cestou přesunout o uvedený počet sousedících polí. Pokud žeton nemůže dosáhnout uvedeného cíle kratším přesunem, než je uvedeno, přesune se o plnou hodnotu přesunu. Pokud existuje více možných cest, družina rozhodne, kterou z nich se žeton přesune.

☞ Pokud žeton dostane pokyn k přesunu, ale neexistuje cesta, kterou by se mohl přesunout, žeton se nepřesune. Pokud žeton dostane pokyn přesunout se určitým směrem a v daném směru se nenachází žádné sousedící pole (např. pokud se žeton nachází na okraji mapy), žeton se dál nepřesune a jeho přesun končí.

☞ Pokud pravidlo nebo úkol, který na mapu umístí žeton nehráčských postav, neuvádí konkrétní pole, na které má být žeton umístěn (nebo pokud existuje více možností, kam žeton umístit), družina si zvolí pole, na které se žeton umístí.

Úkoly

Úkoly představují cíle, které se vaše družina zavázala splnit. Úkoly, které vaše družina přijala, ale zatím je nesplnila ani neodhodila, se považují za aktivní úkoly.

Ve hře existují dva typy úkolů – cechovní úkoly a vedlejší úkoly.



CECHOVNÍ ÚKOLY

Vaše družina může mít v jednu chvíli aktivní pouze jeden cechovní úkol. Tento úkol představuje hlavní úkol družiny pro dané sezení. Pokud se družině nepodaří svůj cechovní úkol splnit do konce 12. dne nebo pokud družina selže v některém z kroků daného úkolu (viz dále), družina nesplnila cíl sezení. Sezení tím okamžitě skončí a zároveň s ním i celá kampaň (viz Kampaň na str. 49).

Cechovní úkoly jsou unikátní pro každou z tamrielských provincií a často uvádí jednu nebo více úkolových jednotek. Jedná se o silné

jedinečné jednotky, které musíte pro splnění daného cechovního úkolu (a tedy i sezení) nejprve vyhledat, a pak je buď porazit, nebo jim pomoci (viz Úkolové jednotky na str. 54).

Jednotlivé kroky cechovních úkolů vždy naleznete v odpovídajícím průvodci provincií. Cech vaší družiny představuje karta cechu, na které je na přední straně uveden jeho symbol, název a popis. Na zadní straně je popsána schopnost, kterou mohou dobrodruzi využít jako akci během městských setkání (viz Karta cechu výše a Městské akce na str. 39).

Jednou během každé kampaně si družina může také přivolat podporu svého cechu. Cech družině může jednorázově vypomoci buď během bitvy, nebo jí umožní se rychleji přesunout po mapě provincie. Tato možnost se nazývá výpomoc cechu a je podrobněji popsána na str. 51.

Kroky úkolů

Cechovní úkoly jsou v průvodcích provincií rozděleny do několika kroků. Tyto kroky musíte jeden po druhém splnit tím, že dodržíte uvedené pokyny. Pokud to není výslovně uvedeno, hráči si nesmí předem číst, co je čeká v následujících krocích úkolu. Každý krok představuje kód tvořený písmenem a číslem. Tento kód určuje pořadí kroku v rámci daného cechovního úkolu a zároveň v průvodci provincií. Kroky v rámci úkolu vyhodnocujte v abecedním pořadí, počínaje kódem začínajícím písmenem A. Družina splní krok úkolu **na konci Fáze setkání**, ve které byly splněny uvedené cíle daného kroku, případně ve které došlo k selhání v daném kroku (některé úkoly však mohou uvádět i jiný čas).

Jakmile splníte současný krok úkolu, dle uvedených pokynů přejděte na následující krok a přečtěte si nové pokyny. Poslední krok úkolu představuje epilog (jeho kód začíná písmenem E). V tomto kroku se nespouští setkání, místo toho dojde k završení příběhu úkolu a družina v něm získá klíčové slovo úkolu, které se jí může hodit v některém z následujících sezení. Klíčová slova úkolů nemají vlastní pravidla, ale mohou ovlivnit, jaké možnosti pro vás budou v budoucích úkolech dostupné, případně upraví podmínky pro závěrečné sezení kampaně. V krocích s písmenem E si také budete vybírat následující cechovní úkol. Kampaně jsou vysvětleny na str. 49–50.

Pokud není uvedeno jinak, družina v daném kroku úkolu selže, pokud selže v uvedeném setkání (nehledě na to, zda šlo o mírové setkání nebo bitvu). Pokud je možné v setkání selhat, aniž by došlo k selhání celého úkolu, v pokynech kroku úkolu to bude uvedeno. Pokud družina selže v některém z kroků úkolu, selže i v samotném cechovním úkolu a dané sezení i kampaň skončí prohrou (viz Konec sezení na str. 48 a Selhání v kampani na str. 50). Dokud zůstává cechovní úkol aktivní, ponechte průvodce provincií otevřený na straně se současným krokem úkolu, případně použijte nějakou formu záložky, abyste se k němu v případě potřeby mohli rychle vrátit.

PROPOJENÉ KROKY

Některé kroky úkolů jsou přímo propojené s jejich předchozím krokem a musí být splněny během stejného dne. Pokud jsou kroky tímto způsobem propojeny, v pokynech bude uvedeno, že musíte nové setkání spustit okamžitě po splnění současného kroku úkolu. Také bude uvedeno, jakým způsobem budou ovlivněny zbývající fáze současného dne (například oddálení Fáze odměn).

Popis kroků cechovního úkolu

- Kód kroku úkolu:** Tento kód tvoří písmeno a dvojciferné číslo. Písmeno udává abecední pořadí kroku v rámci současného úkolu. Číslo představuje unikátní označení daného kroku v odpovídajícím průvodci provincií. U prvního kroku každého úkolu je navíc pod kódem uvedena složitost celého úkolu.
- Název úkolu.**
- Cech:** Zde je uveden název cechu, který vám úkol zadal.
- Zápletka sezení:** Tento krátký popis se nachází vždy u prvního kroku úkolu a ve zkratce hráčům představí, jaký průběh sezení mohou očekávat.
- Příběh:** V této části je popsána situace, ve které se vaši dobrodruzi nachází.
- Počáteční lokace:** Počáteční lokace bývá uvedena u prvního kroku úkolu. Jakmile si zvolíte daný úkol cechu, umístíte žeton družiny na mapu provincie na pole uvedeného města.
- Zvláštní pokyny pro přípravu:** Zde jsou uvedeny další pokyny důležité pro přípravu daného kroku úkolu, např. kam na mapu provincie umístit žetony nehráčských postav nebo které úkolové jednotky, karty předmětů či další komponenty máte odložit stranou.
- Cíl úkolu:** V této části jsou popsány všechny potřebné pokyny či možnosti, které můžete provést, abyste současný krok úkolu splnili. Také jsou zde popsána další pravidla či následky tohoto kroku úkolu. Pokud se text odvolává na některý ze 3 typů bitev (šarvátka, hlubiny nebo katakomby), toto úkolové setkání vyhodnotíte podle pravidel daného typu bitvy (viz str. 54). **Poznámka:** V této části také naleznete doporučení, ve kterém dni by měl být daný cíl splněn. Nejedná se o podmínku, pokud však družina cíl úkolu splní až po doporučeném dni, může tím ohrozit úspěšné splnění úkolu jako celku.
- Trvalé účinky kroku:** V této části jsou popsána všechna pravidla či zvláštní účinky, které jsou aktivní, dokud družina plní současný krok úkolu. Tyto účinky jsou aktivní i mimo úkolová setkání a přestanou platit až ve chvíli, kdy družina splní daný krok úkolu a přejde k následujícímu kroku úkolu.
- Odměna:** Zde je uveden počet ZkB (☼), které družina za úspěšné splnění daného kroku úkolu získá.
- Schéma přípravy mapy bojiště:** Pokud krok úkolu vyústí v bitvu typu šarvátka, na tomto místě naleznete schéma, jak bojiště připravit (viz Příprava šarvátky na str. 71). Pokud může v daném kroku vyústit v bitvu více možností, uvedené schéma platí pro každou z těchto možností.
- Informace o bitvě:** Pokud krok úkolu zahrnuje bitvu, zde naleznete popis cíle bitvy a případně i modifikátor obtížnosti (viz Šarvátka – Příprava bitvy na str. 71 a Cíle bitev na str. 86).

1 **A01** **NEPŘIROZENÝ VÝBĚR**
Cech mágií

4

6 **Počáteční lokace:** Lilmoth

8 **Zvláštní pokyny pro přípravu:**
Umístěte žeton se symbolem ☼ na pole Kamenité stoky. Žeton představuje nakažená zvířata. Odložte stranou úkolovou jednotku Nakažené zvíře.

11 **Cíl úkolu:**
Cestujte na nakaženými zvířaty a vyvolte následující bitvu typu šarvátka (doporučujeme stihnout do 4. dne).
První nakažený nepřítel musí být typu ☼. Po nasazení všech jednotek hodte 1 K6 a podle výsledku vyhodnoťte níže uvedený účinek.
Pokud se výsledná hodnota shoduje s číslem Mág (SU), Hranáč (VW) nebo Oko.
1-3: Nepřítele nakažte o 2 RZ navíc.
4-5: Zvyšte o 1 hodnotu souboje nepříteli.
6: Zvyšte o 1 hodnotu obrany nepříteli.
Pokud na jiné pole zahájením bitvy některý z dobrodruhů přechází LÉTO, Září nebo Jaro, může jej odložit – automaticky tak v tomto setkání úspěšně.

12 **Trvalé účinky kroku:**
Během kasu Akabace účinku provincie hodte 1 K6 a určete tak směr, kterým se nakažená zvířata přesuňou (počet polí je uveden v oddíle Pravidla provincie na str. 4). Výsledek hodu považujte za náhodný výběr z tabulky. Nakažená zvířata a žeton družiny se mohou nacházet na stejném poli.

Odměna: 2 ☼

Po splnění přejděte na záznam B02 (m. 24).

18

2 **ZLODĚJ MEZI ZLODĚJI**
Cech zlodějů

3

7 **Počáteční lokace:** Leyawiin

11 **Zvláštní pokyny pro přípravu:**
Odložte stranou úkolovou jednotku Zirk.

12 **Cíl úkolu:**
Cestujte na pole Alten Corimont a splňte zde měsíční setkání (doporučujeme stihnout do 5. dne).

Odměna: 1 ☼

Po splnění přejděte na záznam B06 (m. 24).

A05

5 **ZÁSAH V ČERNÉ RŮŽI**
Cech bojovníků

A12

19

VEDLEJŠÍ ÚKOLY

Tyto úkoly obvykle získáte ve městech návštěvou vývěsky s úkoly. Vedlejší úkoly pro vás představují volitelnou příležitost, jak získat odměny, a jsou nezávislé na cechovním úkolu družiny. Každý vedlejší úkol má své vlastní požadavky na splnění. Družina svůj vedlejší úkol splní na konci Fáze setkání, ve které splnila požadavky daného úkolu (pokud úkol neuvádí jiný čas).

Ačkoliv si jednotliví dobrodruzi mohou po domluvě s družinou sami zvolit, který vedlejší úkol přijmou, jakmile je vedlejší úkol přijat, vždy jej sdílí celá družina. Vaše družina může mít v jednu chvíli aktivní nejvýše 4 vedlejší úkoly. Pokud by družina měla získat pátý vedlejší úkol, musí jím buď nahradit jeden ze svých aktivních vedlejších úkolů (kartu původně aktivního úkolu odhodte), nebo odhodit kartu vedlejšího úkolu, který by právě měla získat. Pamatujte, že družina může kdykoliv během hry odhodit libovolný počet vedlejších úkolů.

Pokud na kartě úkolu není uvedeno jinak, za nesplnění vedlejšího úkolu není žádný postih. Pokud víte, že nemůžete splnit požadavky ke splnění vedlejšího úkolu, můžete si kartu ponechat do konce sezení, přestože daný úkol nesplníte.

Vedlejší úkoly nepřísluší konkrétním provinciím, místo toho se často odkazují na prvky na mapě, například na značky, které naleznete po celém Tamrielu (viz Mapa provincie na str. 35).

Konec sezení

Herní sezení skončí poté, co družina buď úspěšně splní svůj cechovní úkol, nebo v něm selže. Pokud uspějete, dokončete Fázi odměn daného dne, přeskočte však Fázi konce dne. Místo toho postupujte podle kroků uvedených v oddíle Úspěšný konec sezení a před následujícím sezením v kampani si hru uložte (viz str. 49).

Pokud při svém druhém sezení úspěšně splníte cechovní úkol, můžete na začátku následujícího sezení zahájit své závěrečné sezení. Abyste v kampani zvítězili, musíte úspěšně splnit úkol závěrečného sezení (viz Kampaň na str. 49 a Závěrečné sezení na str. 51).

Pokud selžete v kterémkoliv kroku vašeho cechovního úkolu, nebo se vám jej nepodaří splnit do konce 12. dne, v daném úkolu jste selhali a vaše herní sezení a celá kampaň skončily neúspěchem.

Popis karet vedlejších úkolů

1. **Název.**
2. **Příběh:** V této části je popsána situace, ve které se vaši dobrodruzi nachází.
3. **Pokyny:** V této části jsou popsány zvláštní pokyny pro daný úkol, například jakým způsobem máte připravit setkání a jak jej spustit.
4. **Schéma přípravy mapy bojiště:** Pokud úkol vyústí v bitvu typu šarvátky, na tomto místě naleznete schéma, jak bojiště připravit (viz Šarvátky – Příprava bitvy na str. 71).
5. **Informace o bitvě:** Pokud úkol vyústí v bitvu, na tomto místě naleznete popis cíle bitvy a případně další zvláštní podmínky (viz Cíle bitev na str. 86).
6. **Možnosti splnění a odměna:** V této části jsou zvlášť popsány možnosti, jak úkol splnit, a také zde naleznete odměnu za splnění úkolu. Tato část nemusí být vždy vizuálně oddělena od zbylých pokynů na kartě.
7. **Číslo karty.**



Deník kampaně

V průběhu postupu kampaní bude družina využívat deník kampaně k zapisování informací, které nemůžete zaznamenat na podložkách dobrodruhů. Do deníku zapisujete události každého sezení, budete se na ně později odkazovat, zejména na začátcích následujících sezení. Můžete použít listy deníku z příloženého bloku nebo si je vytisknout ze stránky www.foxinthebox.cz/tes-botse.

Kampaň

Hru *The Elder Scrolls: Zrada v druhém věku* si nejlépe užijete jako kampaň, která se odehraje v průběhu 3 herních sezení. Sezení skončí, jakmile družina buď úspěšně splní svůj cechovní úkol, případně v něm selže. V následujících odstavcích naleznete pravidla, jak jednotlivá sezení propojit do ucelené kampaně.

ÚSPĚŠNÝ KONEC SEZENÍ

Pokud družina během dne úspěšně splnila svůj cechovní úkol, vyhodnoťte Fázi odměn, přeskočte však Fázi konce dne. Poté je sezení u konce.

Jakmile vaše družina ukončí kampaňové sezení, musí si hráči podle následujících kroků zaznamenat svůj postup a uložit stav svých dobrodruhů. Uložení hry proveďte před tím, než začnete balit komponenty zpět do krabice. Uvedené kroky vyhodnoťte i v případě, že rovnou přejdete k následujícímu sezení.

1. Nahlas celé družině přečtete epilog vašeho cechovního úkolu. Tím završíte příběh úkolu daného sezení a dostanete pokyny, na jejichž základě si zvolíte provincii a cechovní úkol pro své následující sezení. Uvedené pokyny se liší podle toho, které sezení družina právě ukončila.

► **První sezení:** Zvolte si jednu z dostupných možností uvedených v epilogu. Svoji volbu si запиšte do deníku kampaně do řádku Úkol 2. sezení. Tímto jste určili cechovní úkol a provincii (tzn. mapu a průvodce), ve které se bude odehrávat vaše následující sezení.

► **Druhé sezení:** Přečtete si příběh vázaný k druhému sezení, uvede vás do závěrečného třetího sezení. Závěrečné sezení se vždy odehrává ve stejné provincii, ve které se odehrávalo druhé sezení.

2. Vedoucí družiny do deníku kampaně запиše další důležité informace o sezení, např. hodnotu na počítadle ZkB družiny.

► Odhodte všechny karty vedlejších úkolů, které družina nesplnila.

► Odhodte všechny stranou odložené karty s trvalými účinky (např. karty setkání) a přeškrtněte všechny trvalé účinky zaznamenané do deníku kampaně. Pokud není výslovně uvedeno jinak, trvalé účinky platí pouze pro sezení, ve kterém jste je získali.

3. Každý dobrodruh provede následující:

► Vraťte do zásoby všechny žetony BZ svého dobrodruha včetně bonusových. Následující sezení dobrodruzi zahájí s plným počtem BZ a žádnými bonusovými BZ. Obnovte si všechny kostky dovedností a ze své stupnice regenerace si odstraňte všechny kostky stavů a únavy.

► Ponechte si meče u svých uložených ZkB a hodnoty regenerace na současných hodnotách. Meč u počítadla houževnatosti vložte do výřezu s hodnotou 0.

► Ponechte si svoji kartu třídy na současné straně (pokud se vám ji podařilo povýšit, zůstane vylepšená). Odstraňte všechny účinky a komponenty provázané s třídou, například Nekromantovu zásobu nekrózy nebo Ochráncovy společníky.

► Odhodte všechny spotřebované předměty a všechny předměty typu  s žetony BZ. Odhodte všechny aktivní karty předmětů typu . Zbylé karty předmětů si ponechte.

4. Každý hráč umístí své velké i malé karty na svoji podložku dobrodruha a společně je vloží do svého pořadače k uložení hry.

► Každý hráč, který má zakoupen vylepšený inventář dobrodruha, může své velké i malé karty uložit do inventáře na svoji podložku dobrodruha.

► Vedoucí družiny uloží deník kampaně a počítadlo ZkB družiny ke komponentám svého dobrodruha.

5. Ostatní komponenty rozložte a umístěte je zpět do odpovídajících pořadačů. Roztřídte přitom komponenty patřící ke konkrétním provinciím nebo úkolům a oddělte je od obecných komponent.

POKRAČOVÁNÍ V KAMPANI

Kampaňový předěl mezi jednotlivými sezeními byl vytvořen tak, abyste mohli smysluplně zaznamenat svůj postup a všechny komponenty uložit zpět do krabice. Díky tomu můžete v kampani plynule navázat, jakmile budete připraveni.

Příprava kampaně

Pro pokračování v kampani postupujte podle následujících kroků:

1. **Zvolte si úroveň obtížnosti:** Můžete si zvolit i jinou úroveň obtížnosti, než kterou jste si zvolili v předchozích sezeních (viz Postup přípravy hry na str. 13).

2. **Připravte své dobrodruhy:** Každý hráč si ze svého pořadače vezme podložku dobrodruha, velké i malé karty a připraví si svého dobrodruha. Každý dobrodruh začíná s plným počtem BZ, s uloženým počtem ZkB z minulého sezení, bez bodů houževnatosti a se všemi svými kostkami dovedností v odpovídajících řádcích atributů. Pokud dobrodruh povýšil svoji třídu, položí si kartu třídy vedle podložky dobrodruha mistrovskou stranou nahoru.

► Vedoucí družiny z předchozího sezení na stůl umístí deník kampaně a počítadlo ZkB družiny, které nastaví na odpovídající hodnotu.

3. **Připravte ostatní komponenty:** Podívejte se do deníku kampaně na své zápisky z minulého sezení a vyhledejte v nich provincii a cechovní úkol pro toto sezení. Zbytek postupu naleznete v průvodci provincií (viz Příprava hry na str. 12). Postupujte podle případných dalších pokynů pro přípravu hry uvedených u zvoleného úkolu nebo závěrečného sezení. Poté jako obvykle následujte postup přípravy hry, nechte však počítadlo ZkB družiny nastaveno na hodnotě z konce předchozího sezení (ukazatel dní nastavte opět na číslo 1). Zvolte si vedoucího družiny, který bude v tomto sezení vyplňovat deník kampaně. Tento hráč si k sobě vezme list z deníku kampaně, který jste použili v minulém sezení, a v případě potřeby sem bude zapisovat nové informace.

Popis deníku kampaně

Na listech deníku máte pro každé sezení kampaně dostatek místa na zapsání všech potřebných údajů týkajících se družiny.

Přední strana

- ZkB družiny:** Na tento řádek na konci sezení zapíšete hodnotu z počítadla ZkB družiny.
- Jména dobrodruhů:** Na jednotlivé řádky můžete zapsat jména svých dobrodruhů (a případně jména hráčů).
- Úkoly sezení:** Na tyto řádky si zapisujete poznámky vztahující se k vašemu cechovnímu úkolu a případně i další poznámky k úkolům.
- Hlavní klíčová slova:** Na tyto řádky si zapisujete klíčová slova získaná ze splněných cechovních úkolů (viz Klíčová slova úkolů dále).
- Vedlejší klíčová slova:** Na tyto řádky si zapisujete klíčová slova získaná ze splněných vedlejších úkolů nebo jiným způsobem.

Přední strana deníku kampaně

Zadní strana

- Poznámky:** Zadní stranu listu deníku kampaně můžete využít pro jakékoliv významné poznámky vztahující se k provincii. Můžete sem například zapisovat, která města jsou zavřená, případně jiné zvláštní herní účinky. Můžete si sem také zapisovat poznámky o průběhu právě probíhajícího úkolu, případně po splnění úkolu tohoto sezení vaši zvolenou provincii a cechovní úkol pro následující sezení.

Zadní strana deníku kampaně

SELHÁNÍ V KAMPANI

Pokud selžete při plnění cechovního úkolu (nebo při závěrečném sezení kampaně), vaše družina neuspěla nejen v samotném sezení, ale také prohrála celou kampaň. Tomuto nepřívětivému osudu se můžete jednou během kampaně pokusit vyhnout – můžete svůj cech požádat o výpomoc. Výpomoc cechu představuje silnou schopnost, která vám pomůže během kritických momentů bitvy, případně pomůže družinu rychle přesunout napříč mapou provincie tak, aby stihla splnit klíčové setkání (viz Výpomoc cechu na str. 51).

Pokud však v kampani opravdu selžete, rozložte komponenty a uložte je podle postupu popsáno na str. 49 v oddíle Úspěšný konec sezení. Neztrácejte však naději! Pamatujte, že nejvíce zocelení hrdinové jsou ti, kteří navzdory těžkostem čelí neúspěchu se vztyčenou hlavou. Jakmile budete připraveni, vždy můžete zahájit novou kampaň! Hra *The Elder Scrolls: Zrada v druhém věku* obsahuje mnoho kombinací cechovních úkolů odehrávajících se napříč všemi provinciemi Tamrielu, nová dobrodružství jsou tak vždy na dosah!

KLÍČOVÁ SLOVA ÚKOLŮ

Každý cechovní úkol a některé vedlejší úkoly či setkání družině umožní zapsat si po jejich splnění klíčové slovo úkolu. Tato klíčová slova nemají žádná zvláštní pravidla, mohou se na ně však odvolávat některé jiné úkoly či setkání. A co je nejdůležitější, mohou upravit obtížnost závěrečného sezení (viz str. 51). Během závěrečného sezení je v přípravě setkání vždy uvedeno, která klíčová slova jej ovlivňují a jak. Družina si porovná svá získaná klíčová slova s klíčovými slovy uvedenými v přípravě setkání a vyhodnotí odpovídající účinky.

Existují 2 druhy klíčových slov, hlavní a vedlejší.

Hlavní klíčová slova

Tato klíčová slova získáte za splnění cechovních úkolů a poskytují vám výhodu do závěrečného sezení vaší kampaně. Během jednoho sezení získáte pouze jedno hlavní klíčové slovo.

Důležité: Pokud během některého sezení použijete schopnost výpomoc cechu, **musíte** si tuto informaci zapsat do deníku kampaně do kolonky Hlavní klíčová slova a v tomto sezení již **nezískáte** hlavní klíčové slovo ze svého cechovního úkolu.

Vedlejší klíčová slova

Tato klíčová slova získáte z vedlejších úkolů nebo z určitých setkání. Mohou mít na průběh vašeho závěrečného sezení pozitivní, ale i negativní vliv. Také se v něm však vůbec nemusí projevit. Proto si vždy dobře promyslete, zda budete usilovat o získání určitých vedlejších klíčových slov. Během sezení můžete získat neomezený počet vedlejších klíčových slov. Pokud získáte určité vedlejší klíčové slovo vícekrát, zaznamenejte si jej do deníku kampaně pokaždé, když jej získáte.

Výpomoc cechu

Pokud máte pocit, že se nacházíte v bezvýchodné situaci, může vaše družina požádat svůj cech o jednorázovou výpomoc.

Jednou během kampaně může vaše družina spustit schopnost výpomoc cechu, a to buď během bitvy na konci kola, nebo při vyhodnocování kroku Odpočinek dobrodruhů během Fáze konce dne. Výpomoc cechu můžete spustit pouze během prvního nebo druhého sezení, **nesmíte** ji spustit během plnění úkolu závěrečného třetího sezení.

Jakmile je tato schopnost spuštěna, všichni dobrodruzi (včetně poražených) se okamžitě vyléčí do plného počtu BZ. Poté si všichni ze svých stupnic regenerace odstraní všechny kostky slabé a silné únavy a kostky stavů. Také si mohou obnovit libovolný počet vyčerpaných a spálených kostek dovedností. Každý dobrodruh si také dobere 1  a 1 , oba předměty si nechá (v rámci běžných pravidel inventáře). Podle toho, kdy družina schopnost výpomoc cechu spustí, získá navíc níže uvedenou výhodu.

☞ **Bitva:** Družina může nastavit počítadlo kol na libovolnou hodnotu. Původně poražené dobrodruhy, kteří byli oživeni, můžete nasadit na libovolná neobsazená pole.

☞ **Fáze konce dne:** Družina může na mapě provincie okamžitě přesunout svůj žeton družiny až o 6 polí.

Po vyhodnocení schopnosti si družina musí do svého deníku kampaně pro dané sezení do řádku hlavních klíčových slov zapsat klíčové slovo „Výpomoc cechu“. Od této chvíle nemůžete během tohoto sezení získat klíčové slovo za splnění cechovního úkolu.

ZÁVĚREČNÉ SEZENÍ

Krize, která právě sužuje Tamriel, je natolik rozsáhlá, že ji události jednoho sezení nedokážou zcela pokrýt. Vaše družina se k závěrečnému sezení kampaně dostane, jakmile dokončí předchozí dvě herní sezení, v nichž (snad) nasbírala dostatek zkušeností, aby zhatila tu nejvýznamnější hrozbu, které nyní Tamriel čelí.

Každá provincie má svá vlastní pravidla závěrečného sezení, která jsou popsána v odpovídajícím průvodci provincií. Úkoly závěrečného sezení se v několika důležitých parametrech liší, mají např. kratší limit dní pro splnění úkolu než běžná sezení s cechovním úkolem, většina se jich odehraje v průběhu pouhých tří dní. Závěrečné sezení je mnohem intenzivnější než předchozí sezení, družina při něm totiž vyhodnocuje jedno setkání za druhým. Z tohoto důvodu úkoly závěrečného sezení nevyužívají přesun družiny po mapě provincie.

Příprava závěrečného sezení

Pro zahájení závěrečného sezení postupujte následovně:

1. V odpovídajícím průvodci provincií si přečtěte pravidla závěrečného sezení a obnovte ukazatel dní na hodnotu 1 (případně na jinou uvedenou hodnotu).
2. Připravte mapu provincie a dodržujte při tom případné další pokyny pro přípravu sezení. Na ukazatele na mapě provincie umístěte odpovídající žetony – např. u provincie Black Marsh umístěte žeton počasí. Žeton družiny na mapu provincie **neumísťujte**.
3. Přečtěte si oddíl závěrečného sezení a zjistěte, jaký je váš první krok.

Fáze závěrečného sezení

Během každého dne úkolu závěrečného sezení hráči vyhodnotí všechny herní fáze, avšak s následujícími úpravami.

☞ **Fáze nového dne:** Družina sice jako obvykle zvýší hodnotu na ukazateli dní, nemusí však jeho hodnotu porovnávat s limitem 12 dní.

☞ **Fáze života v provincii:** Přeskočte krok Přesun družiny – lokalita družiny není na mapě provincie znázorněna a schopnosti odkazující se na přesun provincií se ignorují. Během kroku Spuštění setkání družina automaticky spustí následující setkání v pořadí závěrečného sezení.

☞ **Fáze konce dne:** Pokud není uvedeno jinak, přeskočte krok Aktivace účinku provincie – karty setkání během závěrečného sezení nedobíráte.

Setkání závěrečného sezení

Každé setkání závěrečného sezení je označeno dnem, ve kterém je vyhodnoceno. Družina musí splnit všechna setkání v daném pořadí.

Přečtěte si pravidla setkání a připravte je podle uvedených pokynů. Poté se podívejte na Dostupná klíčová slova u setkání daného dne a podle uvedených pokynů vyhodnoťte všechny účinky odpovídající získaným klíčovým slovům vaší družiny.

Poslední vítězství nebo porážka

Pokud vaše družina úspěšně splní závěrečné sezení, v kampani jste zvítězili! Zažehnali jste krizi a zachránili Tamriel před tou největší pohromou... tedy alespoň prozatím. Pokud však vaše družina v závěrečném sezení selže (buď tím, že byli všichni dobrodruzi poraženi, nebo tím, že se jim nepodařilo úspěšně splnit cíle některého z kroků závěrečného sezení), vaše kampaně končí porážkou.

PRAVIDLA BITEV

Pravidla bitev..... 54

Typy bitev..... 54

Nepřátelé..... 54

Úkolové jednotky..... 54

Zásoba nepřátel..... 54

Popis žetonů nepřátel..... 55

Zásoba nepřátel poslední bitvy sezení..... 56

Příprava bitvy..... 57

Kola bitvy..... 57

Průběh kola..... 57

Pojmy používané v mapách..... 58

Cíl..... 58

Dohled..... 58

Dosah (vzdálenost)..... 58

Nejbližší..... 58

Nejvzdálenější..... 58

Neprůchozí pole..... 58

Obsazené pole / Neobsazené pole..... 58

Směrem k..... 58

Sousedící..... 58

Ústup z bitvy..... 59

Tahy dobrodruhů..... 59

Akce..... 59

Přesun..... 59

Útok..... 59

Vyhodnocení kostek dovedností..... 60

Hod kostkami dovedností mimo bitvu..... 61

Tipy pro vyhodnocení hodů kostkami..... 61

Schopnost třídy..... 61

Průzkum..... 61

Bojové styly..... 61

Příklad tahu dobrodruha..... 62

Zabránění poškození..... 63

Příklad zabránění poškození..... 63

Typy poškození..... 63

Tahy nepřátel..... 64

Průběh tahu nepřítele..... 64

Přesun nepřítele..... 64

Dovednosti nepřátel..... 64

Příklad tahu nepřítele..... 65

Porážka..... 67

Poražení nepřátelé..... 67

Poražení dobrodruzi..... 67

Porážka celé družiny..... 67

Kostky stavů..... 67

Žetony skryší..... 68

Páčení zámků..... 68

Kódy obtížnosti..... 68

Průběh páčení zámku..... 69

Příklad páčení zámku u běžného předmětu..... 69

Příklad páčení zámku u legendárního předmětu..... 70

Překážky..... 70

Šarvátka..... 71

Šarvátka – Zásoba nepřátel..... 71

Šarvátka – Příprava bitvy..... 71

Šarvátka – Popis mapy bojiště..... 71

Šarvátka – Popis setkání..... 72

Šarvátka – Příklad přípravy bitvy..... 73

Hlubiny..... 74

Hlubiny – Zásoba nepřátel..... 74

Hlubiny – Příprava bitvy..... 74

Hlubiny – Příklad přípravy bitvy..... 74

Hlubiny – Popis mapy bojiště..... 75

Popis karet hlubin..... 76

Průzkum hlubin..... 77

Pole průzkumu..... 77

Dobráni karet a dílků..... 77

Nebeské úlomky..... 78

Získ nebeských úlomků..... 78

Hlubiny – Příklad průzkumu pole..... 79

Tip: Hlubiny a velikost herní oblasti..... 80

Pasti..... 80

Průběh spuštění pasti..... 80

Katakomby..... 80

Katakomby – Zásoba nepřátel..... 80

Katakomby – Popis setkání..... 81

Katakomby – Příprava bitvy..... 82

Katakomby – Příklad přípravy bitvy..... 83

Cíle bitev..... 86

Konec bitvy..... 86

Úklid po konci bitvy..... 86

PRAVIDLA BITEV

Tento oddíl popisuje pravidla používaná během bitev. Pokud setkání vyústí v bitvu, tato bitva se odehraje na mapě bojiště, kterou umístíte doprostřed herní oblasti. V průběhu sezení budete u každého typu bitvy různým způsobem opakovaně sestavovat a rozkládat mapové dílky bojiště. Doporučujeme tedy ponechat si v průběhu sezení středovou část herní oblasti volnou.

Typy bitev

Ve hře existují tři způsoby, jak pracovat s mapou bojiště, každý z nich představuje odlišný typ bitvy. Typ bitvy je vždy uveden v popisu setkání. V některých případech jsou pro typy bitev používány pouze symboly uvedené v závorkách.

☞ **Šarvátka (X):** Jedná se o náhle vyvolanou bitvu, která se odehraje na mapovém dílku šarvátky. Šarvátka představuje krátké a přímočaré setkání. Šarvátky jsou podrobněji popsány na str. 71.

☞ **Hlubiny (A):** Jedná se o bitvu spojenou s průzkumem oblasti, ve které bude družina postupně dobírat karty hlubin, čímž odhalí další mapové dílky, které pak připojí k dosavadní mapě bojiště. Hlubiny a průzkum hlubin jsou podrobněji popsány na str. 74–79.

☞ **Katakomby:** Jedná se o bitvu odehrávající se v některé z tamrielských pevností, ve které mapu bojiště sestavíte z několika mapových dílků podle uvedeného schématu a která se řídí svými zvláštními pravidly. Katakomby jsou podrobněji popsány na str. 80.

Každý typ bitvy sice má svá vlastní pravidla přípravy, všechny bitvy však sdílí jednotná pravidla chování nepřátel, tvorby zásoby nepřátel (viz dále) a průběh kol bitvy (viz str. 57).

Nepřátelé

Během bitev představují nepřátele vaší družiny oboustranné žetony nepřátel. Na každém žetonu se z každé strany nachází jiný nepřítel s jinou úrovní. Nepřátelé úrovně 1 a úrovně 5 se nachází na obrácené straně stejného žetonu a umísťují se do sáčku nepřátel úrovně 1/5. Podobně je to s nepřáteli úrovně 10 a úrovně 20, kteří se však umísťují do sáčku nepřátel úrovně 10/20. Čím vyšší je úroveň nepřítel, tím obtížněji jej lze porazit.

Prvky vyskytující se na žetonech nepřátel jsou vysvětleny v oddíle Popis žetonů nepřátel na str. 55.

ÚKOLOVÉ JEDNOTKY

Bílé žetony jednotek s hnědým pozadím představují úkolové jednotky. S těmito žetony se setkáte pouze při bitvách spojených s určitými úkoly nebo v rámci zvláštních pravidel dané provincie. Žetony úkolových jednotek se do sáčků nepřátel nekládají ani při přípravě hry, ani po bitvě.

Pokud není výslovně uvedeno jinak, úkolové jednotky nemohou získávat kostky stavů ze schopností či na základě jiných pravidel (viz Kostky stavů na str. 67).

Zásoba nepřátel

Pokud není uvedeno jinak, všechny bitvy používají číselnou hodnotu zásoby nepřátel (ZN), na jejímž základě se určuje úroveň žetonů nepřátel, které máte dobrat a nasadit na mapu bojiště. Nejdříve se vypočítá hodnota bodů ZN a od ní se poté odečítá hodnota úrovně každého dobraného nepřítele (1, 5, 10 nebo 20). Jakmile v ZN nezůstávají body, žádné další nepřátele nedobírejte. Hodnotu ZN vypočítáte tak, že vynásobíte počet dobrodruhů celkovým počtem ZkB družiny (tzn. hodnotou uvedenou na počítadle ZkB družiny). Nehledě na typ bitvy musí být ZN utracena co nejefektivněji, tzn. tak, aby každý dobraný nepřítel měl nejvyšší možnou úroveň. Není přitom nutné obsadit všechna pole nepřátel.

Pokud má například družina 2 dobrodruhy a počítadlo ZkB družiny ukazuje hodnotu 4, výsledná ZN má hodnotu 8 bodů. V bitvě typu šarvátka by družina nejdříve dobrala a nasadila jednoho nepřítele úrovně 5, poté by jednoho po druhém nasadila tři nepřátele úrovně 1.

☞ Pokud jsou již všechna pole nepřátel obsazena a v ZN stále zůstávají nějaké body, tyto zbylé body propadnou a nevyužijí se.

☞ Nepřátele musíte vždy dobírat jednoho po druhém. Ze sáčku, který odpovídá úrovni nepřítele, vytáhněte jeden žeton a nasadte jej na mapu bojiště stranou s odpovídající úrovní nahoru. Teprve poté podle zbývajících hodnoty ZN určete a doberte další žeton.

☞ V každém typu bitvy se nepřátelé nasazují jinak. Dodržte pravidla pro daný typ bitvy (viz Šarvátka – Příprava bitvy na str. 71, Průzkum hlubin na str. 77 a Katakomby – Příprava bitvy na str. 82).

☞ U některých bitev je uvedeno, že máte dobrat určitý typ nepřítele, případně nepřítele s konkrétním názvem. Z odpovídajícího sáčku doberte žeton jako obvykle, a pokud dobraný žeton neodpovídá požadavku, odložte jej stranou (nevracejte jej do sáčku) a postup opakujte, dokud nedoberete požadovaný žeton. Poté, co nasadíte všechny nepřátele, vraťte žetony odložené stranou zpět do sáčku. Pokud v sáčku není dostatečný počet jednotek požadovaného typu, vraťte žetony odložené stranou zpět do sáčku a pokračujte v dobírání náhodných nepřátel jako obvykle, dokud nenasadíte požadovaný počet nepřátel.

☞ Některá setkání uvádí konkrétní nepřátele, které máte do zásoby nepřátel přidat a následně nasadit. Úroveň těchto nepřátel neodečítejte od hodnoty ZN, navíc je musíte nasadit dokonce i v případě, že jejich úroveň překračuje zbývajících hodnotu ZN. Pokud uvedený nepřítel není dostupný, doberte si místo něj náhodného nepřítele stejné úrovně (pokud se jedná o úkolového nepřítele, doberte si místo něj nepřítele úrovně 20).

Důležité: Pokud je bitva součástí posledního kroku úkolu daného sezení, bude v tomto kroku úkolu uvedeno, abyste místo běžného výpočtu ZN použili zásobu nepřátel poslední bitvy sezení (viz str. 56).

Popis žetonů nepřátel

1. Ilustrace.

2. **Úroveň:** Toto číslo uvádí úroveň nepřítele. Úroveň udává hodnotu nepřítele v zásobě nepřátel a určuje pořadí jeho tahu (viz Tahy nepřátel na str. 64). Jednotlivým úrovním odpovídají také barvy pozadí žetonu.

► Černá: úroveň 1 / Zelená: úroveň 5.

► Fialová: úroveň 10 / Červená: úroveň 20.

► Hnědá: Tato barva označuje úkolové jednotky. Úkolové jednotky nemají žádnou úroveň, při určování pořadí tahů nepřátel je však považujte za nepřátele s nejvyšší úrovní (viz Průběh kola na str. 57). Narozdíl od černých žetonů běžných nepřátel jsou žetony úkolových jednotek bílé.

3. Název.

4. **Typ nepřítele:** Tento symbol označuje typ nepřítele. Některá setkání se mohou na typy nepřátel odkazovat.

► Humanoid (☠)

► Zvíře (🐾)

► Daedra (♥)

5. **Provincie:** Tato dvojpísmenná zkratka označuje, ve které provincii se daný nepřítel může objevit. Během přípravy sezení budete do sáček nepřátel vkládat pouze žetony nepřátel se zkratkou odpovídající provincie a žetony nepřátel bez označení provincie. Nepřátelé bez označení provincie se mohou objevit v kterékoliv provincii.

6. **Zdraví:** Toto číslo udává počet žetonů BZ, které umístíte pod žeton nepřítele při jeho nasazení na mapu bojiště. Číslo zároveň označuje plný počet BZ nepřítele. Pokud nepřítel utrpí poškození, odstraňujte jeho žetony BZ jeden po druhém, počínaje nejspodnějším žetonem. Jakmile nepřítel přijde o všechny své žetony BZ, je poražen (viz Porážka na str. 67).

7. **Dosah:** Toto číslo udává dosah útoku nepřítele. Jedná se o největší vzdálenost, ze které nepřítel může zaútočit na soupeřící jednotku (viz str. 58).

8. **Souboj:** Toto číslo udává počet soubojových kostek nepřátel, kterými nepřítel hodí během svého tahu a jejichž výsledek vyhodnotí proti každému svému cíli. Výsledný součet hodnot, které padnou na soubojových kostkách nepřítele, odpovídá počtu poškození, který nepřítel udělí každému svému cíli.

9. **Obrana:** Toto číslo udává počet poškození, kterému nepřítel zabráni pokaždé, když mu útok nebo určitá schopnost udělí poškození.

10. **Počet cílů nepřítele:** Počet jednotek, na které nepřítel během svého tahu může zaútočit, odpovídá počtu postav v tomto symbolu. Symbol 🎯 například znamená, že nepřítel může zaútočit na 2 cíle (viz Tahy nepřátel na str. 64).

► Nepřítel nesmí na žádnou jednotku zaútočit vícekrát než jednou za tah.

► Nepřítel s více cíli hodí soubojovými kostkami nepřátel pouze jednou, výsledné poškození pak udělí všem svým cílům.

► Pokud je zde uveden symbol všech cílů (∞), nepřítel zaútočí na všechny cíle ve svém dosahu, na které může zaútočit.

11. **Priorita:** Tento symbol určuje, na kterou jednotku nepřítel během svého tahu zacílí a zaútočí, pokud má více možností. Symbol může také ovlivnit to, kam se nepřítel přesune. Symboly mají následující významy.

► **Nejsilnější (↗):** Soupeřící jednotka s nejvyšším počtem BZ (bonusové BZ se nepočítají).

► **Nejslabší (↘):** Soupeřící jednotka s nejnižším počtem BZ (bonusové BZ se nepočítají).

► Pokud má více cílů stejnou sílu, družina se rozhodne, na kterou jednotku nepřítel zacílí.

12. **Dovednosti:** Zde jsou uvedeny dovednosti daného nepřítele. Vysvětlení těchto dovedností naleznete v přehledu dovedností nepřátel.



Žeton nepřítele úrovně 1



Žeton nepřítele úrovně 5



Žeton nepřítele úrovně 10



Žeton nepřítele úrovně 20

Zásoba nepřátel poslední bitvy sezení

Každý cechovní úkol vyvrcholí během poslední bitvy sezení. Pro tuto bitvu se zásoba nepřátel nepočítá pomocí počítadla ZkB družiny jako obvykle, místo toho použijte hodnotu ZkB, kterou určí kombinace počtu hráčů a zvolené úrovně obtížnosti. Správnou hodnotu ZN určíte tak, že si nejdříve vyberete tabulku odpovídající číslu vašeho sezení, poté protnete řádek vámi zvolené úrovně obtížnosti se sloupcem udávajícím počet hráčů. V závorce pod výsledkem je uvedena hodnota, ze které výsledná ZN vychází.

Příklad: Radim a Šárka během svého druhého sezení spustí poslední setkání cechovního úkolu, které vyústí v bitvu typu šarvátka. Přestože na počítadle právě mají 25 ZkB, jejich ZN **není** 50. Hodnotu ZN určí z tabulek Zásoby nepřátel poslední bitvy sezení. Využijí tabulku pro druhé sezení, hrají na úroveň obtížnosti Znalec a jsou dva, výsledná hodnota ZN v poslední bitvě sezení je tedy 58. Tato hodnota odpovídá hodnotě 29 uvedené v závorce vynásobené počtem 2 dobrodruhů.

Zásoba nepřátel poslední bitvy prvního sezení				
Úroveň obtížnosti	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Učeň	13 (13 ZkB)	26 (13 ZkB)	42 (14 ZkB)	56 (14 ZkB)
Znalec	16 (16 ZkB)	32 (16 ZkB)	48 (16 ZkB)	64 (16 ZkB)
Odborník	18 (18 ZkB)	36 (18 ZkB)	54 (18 ZkB)	72 (18 ZkB)

Zásoba nepřátel poslední bitvy druhého sezení				
Úroveň obtížnosti	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Učeň	27 (27 ZkB)	52 (26 ZkB)	90 (30 ZkB)	120 (30 ZkB)
Znalec	29 (29 ZkB)	58 (29 ZkB)	96 (32 ZkB)	128 (32 ZkB)
Odborník	33 (33 ZkB)	64 (32 ZkB)	102 (34 ZkB)	132 (33 ZkB)

Zásoba nepřátel poslední bitvy třetího sezení				
Úroveň obtížnosti	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Učeň	32 (32 ZkB)	62 (31 ZkB)	96 (32 ZkB)	128 (32 ZkB)
Znalec	34 (34 ZkB)	68 (34 ZkB)	102 (34 ZkB)	136 (34 ZkB)
Odborník	37 (37 ZkB)	74 (37 ZkB)	111 (37 ZkB)	152 (38 ZkB)

Příprava bitvy

Každou bitvu musíte nejprve připravit tím, že doprostřed herní oblasti umístíte mapové dílky, ze kterých vytvoříte mapu bojiště. Na ni pak umístíte žetony skryší, nasadíte nepřátele a nakonec nasadíte dobrodruhy. Každý typ bitvy má jiná pravidla pro umísťování mapových dílků a pro nasazování nepřátel, následující postup přípravy je však u všech bitev stejný.

1. Připravte mapu bojiště: Postupujte podle pravidel pro sestavení počáteční mapy bojiště odpovídajícího typu bitvy. Po sestavení mapy spusťte dovednosti a další schopnosti, které se mají spustit před zahájením bitvy.

► **Šarvátka** (viz str. 71): Doprostřed herní oblasti umístíte dílek šarvátky (libovolnou stranou nahoru) a podle uvedeného schématu setkání k němu přiložte vstupní dílek.

► **Hlubiny** (viz str. 74): Do herní oblasti umístíte vstupní dílek tak, aby kolem něj byl dostatek místa pro následné rozšíření mapy bojiště. Na začátku bitvy bude mapu bojiště tvořit pouze tento vstupní dílek.

► **Katakomby** (viz str. 82): Uprostřed herní oblasti sestavte mapu bojiště podle uvedeného schématu.

2. Umístěte žetony skryší: U bitev typu šarvátka nebo katakomby umístíte na pole znázorněná ve schématu žetony skryší typu  nebo . U bitev typu hlubiny se při přípravě mapy bojiště žetony skryší **neumísťují**.

3. Nasadte nepřátele: U bitev typu šarvátka nebo katakomby si přečtěte pokyny pro daný typ bitvy, kde je uvedeno, jak vypočítat hodnotu zásoby nepřátel a jak nepřátele nasadit. U bitev typu hlubiny se při přípravě mapy bojiště nepřátelé **nenasazují**.

► **Šarvátka** (viz str. 71)

► **Katakomby** (viz str. 82)

4. Nasadte dobrodruhy: Postupně na vstupní dílek nasadte všechny dobrodruhy. Začněte tím, že si zvolíte dobrodruha, který si vezme žeton prvního hráče a nasadí svůj žeton dobrodruha na libovolné pole na vstupním dílku. Poté po směru hodinových ručiček postupně nasadte všechny ostatní dobrodruhy. Zvolené pořadí se po celý zbytek bitvy stává **trvalým** pořadím tahů dobrodruhů. Každý dobrodruh si při nasazení může zvolit svůj bojový styl a také si zvolit, které karty předmětů bude mít připravené a které v batohu.

► U bitev typu šarvátka nebo katakomby ignorujte symbol  na polích vstupního dílku. V bitvě typu hlubiny může dobrodruh nacházející se na kterémkoliv z těchto polí na začátku svého prvního tahu provést průzkum pole a rovnou tak připojit nový mapový dílek (viz Průzkum hlubin na str. 77).

5. Nasadte společníky: Pokud mají dobrodruzi nějaké jednotky společníků, které se mají nasadit během přípravy bitvy, nasadte je na vstupní dílek, pokud je to možné (viz Společníci na str. 90). Pokud má společníky nasadit více dobrodruhů, nasadte je postupně v pořadí hráčů.

► Pokud na vstupním dílku již nezbývá žádné neobsazené pole, umístíte nenasazené společníky vedle vstupního dílku, budou moci na mapu bojiště vstoupit během pozdějších kol (viz Průběh kola dále).

6. Nastavte počítadlo kol: Kostku představující počítadlo kol nastavte na hodnotu 1 a umístěte ji do čtvercového výřezu v držáku ukazatele dní a počítadla ZkB. Poté začíná první kolo bitvy. Spusťte dovednosti a schopnosti, které se mají spustit na začátku bitvy.

Kola bitvy

Bitvy probíhají v jednotlivých kolech. Během kola každý dobrodruh a každý společník provede jeden svůj tah. Poté, co celá vaše družina dokončila své tahy, provedou postupně své tahy všichni nepřátelé. Poté, co svůj tah dokončily všechny jednotky, kolo skončí a následuje další kolo. Kola budou následovat, dokud družina nesplní cíl bitvy, neustoupí z bitvy, nebo dokud není celá družina poražena. Cíle bitvy jsou podrobněji popsány na str. 86.

PRŮBĚH KOLA

1. Začátek kola: Zvyšte o 1 hodnotu na počítadle kol (*Důležité: během prvního kola bitvy hodnotu nezvyšujte a ponechte počítadlo na hodnotě 1*) a spusťte všechny schopnosti, které se mají spustit na začátku kola. Po 5. kole nastavte počítadlo kol na symbol kola únavy (). Pro kola únavy platí pravidlo, že pokud nedojde ke snížení hodnoty počítadla kol alespoň na 5, pak se až do konce bitvy bude každé následující kolo považovat za kolo únavy. U všech účinků závislých na čísle kola považujte všechna kola únavy za 6. kolo.

► **Poškození za únavu:** Na začátku každého kola únavy získá každý dobrodruh 1 kostku silné únavy. Poté je každému dobrodruhu uděleno tolik přímých poškození, kolik má celkem kostek silné únavy na své stupnici regenerace (viz Typy poškození na str. 63).

2. Tahy dobrodruhů: Počínaje prvním hráčem (a dále ve směru hodinových ručiček) odehraje každý dobrodruh jeden svůj tah (viz Tahy dobrodruhů na str. 59).

3. Tahy společníků: Pokud jsou v družině i jednotky společníků, nyní odehrají svůj tah všichni společníci. O pořadí tahů společníků rozhodne družina (viz Tahy společníků na str. 91).

► **Nenasazení společníci:** Pokud na začátku bitvy nemohl být některý ze společníků nasazen a na vstupním dílku se před jeho tahem nachází alespoň jedno neobsazené pole, nasadte společníka na vstupní dílek, poté může ihned odehrát svůj tah.

4. Tahy nepřátel: Počínaje nepřítelem nejvyšší úrovně až k nepříteli nejnižší úrovně každý nepřítel na mapě bojiště postupně provede jeden svůj tah (viz Průběh tahu nepřítel na str. 64). Pokud má více nepřátel stejnou úroveň, o pořadí jejich tahů rozhodne družina.

5. Konec kola: Spusťte všechny účinky, které se mají spustit na konci kola.

► Určete, zda bylo setkání splněno. Pokud ano, bitva skončí (viz Konec bitvy na str. 86).

► Družina v této chvíli může ustoupit z bitvy a setkání ukončit (viz Ústup z bitvy na str. 59).

Pojmy používané v mapách

Žetony na mapě provincie a jednotky na mapě bojiště musí u níže uvedených pojmů dodržovat následující pravidla:

Cíl, Zacílení

Jednotka může být určena jako cíl akce nebo schopnosti jiné jednotky, pokud se jedná o soupeřící jednotku, která je v dohledu a v dosahu této jednotky (viz „Počet cílů nepřítele“ a „Priorita“ v oddíle Popis žetonů nepřátel na str. 55 a Bojové styly na str. 61).

Dohled

Některé akce a schopnosti vyžadují, aby jednotka, která je vyhodnocuje, měla v dohledu jinou jednotku nebo pole na mapě bojiště. Jednotka má v dohledu jinou jednotku (nebo pole), pokud se obě jednotky nachází na polích stejného dílku nebo na vzájemně sousedících dílcích. Při bitvě typu šarvátka má například dobrodruh na vstupním dílku v dohledu nepřítele na dílku šarvátky i na vstupním dílku. Jednotka má sebe samu vždy v dohledu.

Dosah (vzdálenost)

Dosah (případně vzdálenost) od jednoho pole k druhému určuje nejmenší počet polí mezi počátečním a cílovým polem, včetně cílového pole (počáteční pole však nepočítejte), a to nehlédě na to, zda jsou tato pole obsazena. Dosah (vzdálenost) se měří při určování, jak daleko se jednotka (nebo žeton provincie) může přesunout, případně zda je nepřítel v dosahu, aby zaútočil na dobrodruhy, nebo zda dobrodruh ovlivní jinou jednotku účinkem své dovednosti. Jednotka má sebe samu vždy v dosahu. Viz také „Dosah“ v oddíle Popis žetonů nepřátel na str. 55 a Bojové styly na str. 61.

☞ Dosah dobrodruha určuje jeho právě používaný bojový styl. Dosah bojových stylů ☒ nebo ☒ odpovídá hodnotě dobrodruhovy výdrže, resp. magie, u ostatních je dosah omezen pouze na sousedící jednotky.

☞ Dosah nepřítele je uveden na jeho žetonu vlevo dole.

Nejbližší

Pokud se pravidlo nebo účinek odkazuje na nejbližší pole, prvek nebo žeton, myslí se tím, že cestu k tomuto prvku nebo komponentě tvoří nejmenší počet polí.

Nejvzdálenější

Pokud se pravidlo nebo účinek odkazuje na nejvzdálenější pole, prvek nebo žeton, myslí se tím, že cestu k tomuto prvku nebo komponentě tvoří největší počet polí.

Neprůchozí pole

Pole na mapě bojiště se považuje za neprůchozí, pokud to přímo uvádí určité pravidlo nebo pokud obsahuje neprůchozí překážku, například jiný dílek, který se považuje za překážku (viz Překážky na str. 70). U bitev typu šarvátka nebo katakomby mohou být na schématech přípravy vyobrazena červená pole, tato pole představují neprůchozí pole. Během přípravy mapy bojiště znázorníte neprůchozí pole tím, že mapu bojiště překryjete lícem dolů otočenými dílky, které tvarem odpovídají červené oblasti. Na neprůchozích polích se nesmí nacházet žetony jednotek ani žetony skrýší. Pokud se stane neprůchozím pole, na kterém se žeton již nachází, přemístěte jej na nejbližší neobsazené pole.

☞ Přes neprůchozí pole se jednotky nemohou přesouvat.

☞ Skrze neprůchozí pole nesmíte počítat vzdálenost ani dosah.

☞ Neprůchozí pole nemohou být určena jako cíl ani nemohou být ovlivněna schopnostmi.

Obsazené pole / Neobsazené pole

Pole se považuje za obsazené, pokud se na něm nachází žeton jednotky nebo žeton provincie. Pokud se na něm tyto komponenty nenachází, pole se považuje za neobsazené. Jednotka nesmí být nasazena na pole obsazené jinou jednotkou ani se na něj nesmí přesunout. Pole na mapě bojiště, na kterých se nenachází jednotky, ale nachází se zde žetony skrýší, se považují za neobsazená.

☞ Na rozdíl od jednotek na mapě bojiště se na mapě provincie mohou žetony provincie přesunout skrze pole obsazené jiným žetonem a mohou zde i ukončit přesun.

☞ Některé schopnosti jednotkám umožňují přesouvat se skrze obsazená pole. Jednotka však nesmí skončit svůj přesun na obsazeném poli. Pokud by jednotka byla donucena ukončit svůj přesun na obsazeném poli, umístěte ji místo toho na nejbližší neobsazené pole (pokud existuje více možností, družina se rozhodne, na které z polí jednotku umístíte).

Směrem k

Pokud pravidlo nebo účinek nařizuje jednotce (nebo žetonu provincie) přesunout se směrem k jednotce nebo k jiné komponentě, měla by se tato jednotka přesunout co nejbližší k dané komponentě po nejkratší možné cestě. Pokud je možné použít několik cest, družina si jednu z nich vybere.

Sousedící

Jednotlivá pole spolu vzájemně sousedí, pokud spolu sdílejí okraj. Pokud se žetony provincie, žetony jednotek, případně jiné komponenty či prvky nacházejí na sousedících polích, považují se za vzájemně sousedící. Mapové dílky se považují za sousedící, pokud alespoň jedno pole na jednom dílku sousedí s alespoň jedním polem na druhém dílku.

Ústup z bitvy

Družina se může na konci kteréhokoliv kola rozhodnout, že z bitvy ustoupí. Pokud družina z bitvy ustoupí, setkání okamžitě skončí. Pokud je pravděpodobné, že bude družina poražena, může tím tak zabránit zbytečné ztrátě času a cenných zdrojů. Družina v setkání ale selže a nezíská odměnu za splnění setkání (viz Výsledek setkání na str. 38). *Poznámka:* Výjimku tvoří bitvy typu hlubiny s cílem bitvy Odhalení, ve kterých družina naopak uspěje, pokud získá požadované nebeské úlomky a poté z bitvy ustoupí.

TAHY DOBRODRUHŮ

Během svého tahu můžete provést jednu či více akcí, mezi které patří přesun, útok, vyhodnocení schopnosti třídy nebo průzkum. Tah svého dobrodruha vyhodnoťte následovně:

1. **Začátek tahu:** Spusťte všechny schopnosti, které se mají spustit na začátku tahu vašeho dobrodruha.

2. **Zotavení:** Počínaje kostkami nejvíce nalevo odstraňte ze své stupnice regenerace tolik kostek, kolik udává vaše hodnota regenerace. Při odstraňování kostek přesouvajte zbývající kostky na stupnici doleva tak, abyste zaplnili všechna prázdná místa. Odstraněné kostky umístěte podle následujících pravidel.

► **Kostky dovedností:** Kostky dovedností obnovte a umístěte do příslušného výřezu na odpovídajícím řádku atributu.

► **Kostky únavy:** Kostky slabé únavy vraťte zpět do zásoby. V případě kostky silné únavy kostku odeberte, přesuňte zbývající kostky doleva a poté odebranou kostku silné únavy vložte zpět na stupnici regenerace na volné místo nejvíce vlevo.

► **Kostky stavů:** Kostky stavů vraťte zpět do zásoby.

3. **Akce dobrodruha:** Váš dobrodruh může v libovolném pořadí provést jednu či více níže uvedených akcí. Každou akci musíte zcela vyhodnotit dřív, než provedete další akci. Pamatujte, že některé akce dobrodruhovi zabrání provádět jiné akce, kromě tohoto omezení však neexistuje žádné omezení počtu akcí, které dobrodruh během svého tahu může provést.

► **Přesun:** Přesuňte svého dobrodruha až o tolik sousedících polí, kolik udává vaše hodnota výdrže (viz dále).

► **Útok:** Jednou nebo vícekrát během tahu hodte až tolika svými dostupnými kostkami dovedností, kolik udává vaše hodnota výdrže nebo magie (podle toho, jakou vlastnost daná dovednost využívá, viz dále).

✧ První akci útok ve svém tahu můžete provést bez jakéhokoliv omezení. Za každou následující akci útok ve stejném tahu však vždy musíte získat 1 kostku slabé únavy (2 kostky slabé únavy, pokud hrajete na úroveň obtížnosti Odborník). Počet akcí útok, které během jednoho tahu můžete provést, není omezen.

► **Schopnost třídy:** Jednou nebo vícekrát během tahu utratte požadovaný počet bodů houževnatosti a spusťte tak odpovídající schopnost třídy (viz str. 61).

✧ Každou schopnost třídy bez klíčového slova **trvajíc** můžete spustit pouze v uvedeném čase a vždy nejvýše jednou za tah.

► **Průzkum (pouze u bitev typu hlubiny):** Jednou během tahu prozkoumejte jedno pole, a to nejvýše z takové vzdálenosti, jakou udává vaše hodnota výdrže (viz Průzkum na str. 61 a Průzkum hlubin na str. 77).

4. **Konec tahu:** Spusťte všechny schopnosti, které se mají spustit na konci tahu vašeho dobrodruha. Poté odehraje svůj tah následující dobrodruh, společník nebo nepřítel v pořadí.

AKCE

Akce vašich dobrodruhů podléhají následujícím pravidlům:

Přesun

Pokud váš dobrodruh provádí akci přesun, může se přesunout až o tolik polí, kolik udává jeho hodnota výdrže. Pokud dobrodruhovi nějaká schopnost umožňuje mimo jeho akci přesun provést přesun zdarma o určitý počet polí, účinek této schopnosti se nepovažuje za akci přesun.

Za každé pole přesunu, o které se váš dobrodruh může přesunout, se můžete přesunout na sousedící neobsazené pole.

Akce přesun (nebo schopnost, která přesun vyvolala) skončí, jakmile se nemůžete dále přesunout, případně pokud se již dále přesouvat nechcete. Akci přesun můžete provést až dvakrát během jednoho tahu, v takovém případě však platí následující omezení:

✧ Pokud během právě probíhajícího tahu neprovedete žádnou akci útok, můžete po první akci přesun provést i druhou akci přesun. Jakmile provedete druhou akci přesun, nesmíte v tomto tahu provést akci útok (viz Útok níže).

✧ Pokud jste během právě probíhajícího tahu provedli akci průzkum, nesmíte provést akci přesun. Stejně tak nesmíte provést akci průzkum, pokud jste již v tomto tahu provedli akci přesun (viz Průzkum na str. 61).

✧ Přesun vašeho dobrodruha nesmí být přerušen jinými akcemi, může však být přerušen schopnostmi či určitými herními událostmi. Účinek, který přesun přerušil, vyhodnoťte ve chvíli, kdy se dobrodruh přesune na pole, na kterém je přerušení spuštěno. Pokud se např. přesunete na pole a spusťte tím průzkum nebo zkoušku páčení zámku, musíte tuto událost nejprve vyhodnotit a teprve poté pokračovat v přesunu. Průzkum je vysvětlen na str. 77–78, páčení zámku na str. 68–70.

Útok

Tato akce představuje využívání dovedností dobrodruha během bitvy. Dobrodruh může akci útok provést několikrát během jednoho tahu, je však limitován počtem kostek, kterými může hodit, a také kostkami únavy, které může získat. Akci přesun můžete provést před provedením nebo po provedení akce útok, nesmíte ji však provést zároveň před akcí útok a zároveň po akci útok.

Akci útok vyhodnoťte v následujícím pořadí. Podle stejných pravidel vyhodnocujte i schopnosti, které vašemu dobrodruhovi umožňují zaútočit mimo jeho akci útok.

1. **Získejte kostku únavy:** Pokud se jedná o vaši první akci útok v tomto tahu, tento krok přeskočte. Za každou následující akci útok ve stejném tahu však vždy musíte získat 1 kostku slabé únavy. Pokud hrajete na úroveň obtížnosti Odborník, musíte místo 1 kostky získat 2 kostky slabé únavy.

2. **Zvolte si bojový styl:** Zvolte si bojový styl, který použijete. Můžete i změnit bojový styl na jiný než ten, který právě používáte, v takovém případě vložte meč do výřezu nového bojového stylu.

Bojový styl určuje váš dosah a kostky, kterými můžete házet (viz Bojové styly na str. 61).

3. Zvolte si cíl: U kostek dovedností, které cílí vašeho útoku udělí poškození, si musíte zvolit cíl. Pokud schopnost neuvádí jinak, u každého útoku si za cíl můžete zvolit pouze 1 jednotku, cíl navíc musíte mít v dohledu a musí být v dosahu vašeho právě používaného bojového stylu (viz Zacílitelné jednotky na str. 89). Schopnosti a účinky, které se odkazují na cíl, se vyhodnotí až v kroku 5 (viz dále). Volba cíle během vaší akce útok je dobrovolná. Pokud si během akce útok dobrodruh zvolil cíl, v řeči pravidel to znamená, že dobrodruh na zacílenou jednotku útočí.

4. Vezměte si kostky a hodte jimi: Vezměte si libovolný počet kostek, se kterými budete házet. Počet kostek je omezen vaší hodnotou výdrže nebo magie (vlastnost, se kterou je daná dovednostní linie provázána, je vždy znázorněna na kartě dovednostní linie). Po každé, když útočíte, můžete hodit až tolika kostkami využívajícími výdrž, kolik udává vaše hodnota výdrže, resp. až tolika kostkami využívajícími magii, kolik udává vaše hodnota magie. Pokud mezi připravenými předměty máte alespoň jeden předmět typu **†**, jehož schopnost odpovídá vašemu právě používanému bojovému stylu, můžete si zvolit i schopnost jednoho z těchto předmětů, kterou také vyhodnotíte (viz Zbraně a bojové styly na str. 61). Poté hodte všemi kostkami dohromady.

► Pro hod můžete použít pouze kostky dovedností, které máte dostupné ve svých řádcích atributů a zároveň odpovídají vašemu právě používanému bojovému stylu, případně nemají uveden žádný symbol bojového stylu.

► Kostky dovednosti Souboj můžete pro hod použít s kterýmkoliv bojovým stylem s výjimkou **✱**.

► Pro hod můžete použít také kostky odpovídající jiným vlastnostem. V takovém případě platí u každého typu omezení dané vlastnosti. Můžete tedy například zároveň házet kostkami dovednostní linie Hůl ničení (která je provázána s vlastností magie a používá bojový styl **✱**) společně s kostkami dovednostní linie Akrobacie (která je provázána s vlastností výdrže a nemá symbol žádného bojového stylu).

► Pokud vám určitá schopnost zdarma přidává kostky dovednosti Souboj, místo běžných kostek dovednosti Souboj použijte soubojové kostky nepřátel. Tyto kostky se **nepočítají** do limitu hodnot vlastností výdrže či magie, pro ostatní účinky se však za kostky dovednosti Souboj počítají – např. pro účinky předmětů typu **†** (viz Typy předmětů na str. 29).

► I v případě, že si během tohoto kroku nevezmete žádné kostky, přesto vyhodnoťte zbývající kroky akce útok, mohou totiž spustit účinky určitých schopností.

5. Vyhodnoťte hod: Zkontrolujte si výsledek hodu. Poté postupujte v následujícím pořadí.

a. Určete, které výsledky hodu chcete vyhodnotit. Pokud některé výsledky nechcete vyhodnotit, nemusíte je vyhodnocovat. Některé schopnosti vám umožní upravit výsledek hodu tím, že znovu hodíte kostkou nebo kostku přímo otočíte na stranu s jiným výsledkem. Pokud chcete výsledek hodu upravit, musíte to provést nyní, dříve než vyhodnotíte schopnosti.

b. Vyhodnoťte kostky. Kostky vyhodnocujte v libovolném pořadí, vždy jednu po druhé.

✱ Pokud kostky udělují poškození, nejdřív sečtěte veškeré poškození, které má být jednotkám uděleno (ne dob-

rodruhům). Po vyhodnocení poslední kostky, která má jednotce udělit poškození, toto poškození udělte. Pokud některé z kostek umožňují jednotkám jiným než dobrodruhům poškození zabránit, při výpočtu výsledného poškození vezměte v potaz i tyto kostky. Jakákoliv omezení vztahující se k tomu, vůči které jednotce lze kostku vyhodnotit (např. pokud výsledek vyžaduje, aby jednotka souseděla), vemte v potaz ve chvíli, kdy je kostka vyhodnocena.

✱ Kostku dovednosti, na které je výsledkem symbol **○**, vyčerpajte – získáte 1 bod houževnatosti.

✱ Jakmile vyhodnotíte zdarma přidané soubojové kostky nepřátel, vraťte je do zásoby. Pokud právě používáte obranný bojový styl (**○**), nesmíte si tyto kostky umísťovat do výřezů pro aktivní kostky. Všimněte si také, že tyto kostky nemají na žádné straně symbol **○**.

✱ Nakonec vyčerpajte všechny kostky, které jste se rozhodli nevyhodnotit.

6. Reakce jednotek: Nepřátelé, dobrodruzi, případně i společníci mohou vyhodnotit schopnosti, které se spustí po vašem útoku. Pokud je to možné, nepřátelé takové schopnosti musí vyhodnotit.

VYHODNOCENÍ KOSTEK DOVEDNOSTÍ

Každá schopnost na kostkách dovedností má alespoň jednu z následujících zkratek, které určují, jak se schopnost vyhodnotí a kam pak musí být kostka umístěna. Některé dovednosti ovlivňují i jednotky, které nebyly cílem útoku. Pokud určitá schopnost požaduje, abyste kostku vyčerpali, tuto kostku musíte umístit na stupnici regenerace na volné místo nejvíce nalevo.

✱ **Aktivní kostka (A):** Tuto kostku dovednosti musíte umístit do jednoho ze svých výřezů pro aktivní kostky (u některých dovedností kostku umístíte do výřezu jiného dobrodruha). Schopnost kostky vyhodnoťte podle pokynů schopnosti, většinou jde o snížení hodnoty kostky, případně kostku z výřezu odstraníte. Pokud schopnost neuvádí jiný postup, vyčerpajte tuto kostku hned, jakmile ji odstraníte z výřezu.

✱ **Stupnice regenerace (R):** Tuto kostku dovednosti rovnou vyčerpajte. Schopnost kostky vyhodnoťte podle pokynů schopnosti, většinou se jedná o destrukční účinek, který platí, dokud kostka není ze stupnice regenerace odstraněna. Pokud se z jakéhokoliv důvodu rozhodnete výsledek schopnosti se symbolem **R** nevyhodnotit, umístíte ji na svoji stupnici regenerace stranou se symbolem **○** nahoru, aniž byste za ni získali body houževnatosti.

✱ **Spálená kostka (S):** Schopnost této kostky dovednosti okamžitě vyhodnoťte podle pokynů schopnosti. Poté kostku položte na kartu rasy svého dobrodruha. Tato kostka po zbytek bitvy není dostupná a považuje se za spálenou (viz Úklid po konci bitvy na str. 86).

✱ **Okamžitý účinek (I):** Schopnost této kostky dovednosti okamžitě vyhodnoťte podle pokynů schopnosti. Poté kostku vyčerpajte.

✱ **Účinek stavu (U):** Tuto kostku dovednosti umístíte podle uvedených pokynů (například na žeton nepřítele nebo na některé z polí), poté vyhodnoťte její schopnost. Pokud není v pokynech schopnosti uvedeno jinak, vyčerpajte tuto kostku hned, jakmile je kostka odstraněna ze svého místa. Pamatujte, že úkolové jednotky nemohou získávat kostky stavů pocházející ze schopností dobrodruhů (viz Kostky stavů na str. 67).

HOD KOSTKAMI DOVEDNOSTÍ MIMO BITVU

Některé schopnosti umožňují kostkami dovedností házet i během mírových setkání, nebo dokonce i mimo Fázi setkání. Pokud tímto způsobem můžete hodit alespoň jednou kostkou, postupujte podle pravidel uvedených u akce útok na str. 59–60 a daný hod vyhodnoťte. Při vyhodnocení však platí následující úpravy pravidel:

- ☞ Pokud není uvedeno jinak, ignorujte kroky 1–3 (Získejte kostku únavy, Zvolte si bojový styl, Zvolte si cíl).
- ☞ Vyhodnoťte všechny účinky, které nastanou v reakci na váš hod během kroku 6 (Reakce jednotek).

Tipy pro vyhodnocení hodů kostkami

Pokud symbol schopnosti neuvádí jinak, nemusíte vyhodnocovat všechny výsledky hodu. Pokud tedy například hodíte kostkou dovednosti Ničivý úder (kostka úrovně 1 z dovednostní linie Obouruční zbraň), na které vám padne výsledek 2 poškození, a vy si poté uvědomíte, že vámi zvolený nepřítel má dovednost Odsek, kvůli které mu nechcete poškození udělit, nemusíte výsledek této kostky vyhodnocovat. Nebo pokud například hodíte kostkou dovednosti Vdechnutí života (kostka úrovně 2 z dovednostní linie Světlo obnovy) a padne vám výsledek léčení dvěma kostkami místo léčení čtyřmi kostkami, můžete se rozhodnout léčivou schopnost této kostky nevyužít.

Pamatujte, že nevyhodnocené kostky musíte vyčerpat, a to i v případě, že by se při běžném použití její schopnosti kostka spálila nebo by byla umístěna jinak.

Schopnost třídy

Při provádění této akce dobrodruh utratí uvedený počet bodů houževnatosti, čímž spustí zvolenou schopnost třídy. Ještě před vyhodnocením schopnosti se dobrodruh může rozhodnout získat 1 kostku slabé únavy, a změnit tak svůj bojový styl. Každou schopnost třídy, která není trvající, můžete spustit pouze v uvedeném čase a vždy nejvýše jednou za tah.

Všimněte si, že některé schopnosti třídy nejsou akce. Takové schopnosti mají uvedeno klíčové slovo **trvající** a jedná se o dlouhodobé účinky, případně klíčové slovo **přerušení**, což jsou schopnosti, které musíte spustit v uvedeném čase (viz Spuštění schopností třídy na str. 25).

Průzkum

Tuto akci můžete provést pouze během bitev typu hlubiny. Proveďte ji tak, že si spočítáte vzdálenost k poli průzkumu, které máte v dohledu. Pokud je tato vzdálenost menší nebo rovna vaší hodnotě výdrže, můžete spustit průzkum daného pole. Dohled a vzdálenost jsou vysvětleny na str. 58 a Průzkum hlubin na str. 77–78.

Poznámka: Akce průzkum a samotný průzkum pole jsou sice vzájemně propojené koncepty, nejedná se však o stejné pojmy. Akce průzkum spouští průzkum pole, samotný průzkum pole však může být spuštěn i jinými způsoby, například přesunem dobrodruha na pole se symbolem .

Akci průzkum nesmíte provést, pokud jste již v tomto tahu provedli akci přesun, stejně tak nesmíte provést akci přesun, pokud jste již v tomto tahu provedli akci průzkum.

Bojové styly

Symbole bojových stylů se vyskytují u různých dovednostních linií, schopností a předmětů typu zbraň (). Bojový styl během akce útok určuje, kterými kostkami dobrodruh může házet, a také určuje jeho dosah (viz Pojmy používané v mapách na str. 58).

☞ **Lehká zbraň** (): *Dosah – pouze sousedící.* Tento styl představuje útok vedený na blízko. Využívá dovednosti jednoručních zbraní, např. dovednostní linie Jednoruční zbraň a štít.

☞ **Těžká zbraň** (): *Dosah – pouze sousedící.* Tento styl představuje útok vedený na blízko. Využívá dovednosti obouručních zbraní, např. dovednostní linie Obouruční zbraň.

☞ **Obrana** (): *Bez dosahu.* Tento styl představuje použití dovednosti Souboj, kterým dobrodruh neuděljuje poškození, naopak se mu snaží zabránit, případně se připravuje k využití jiných obranných dovednostních linií, jakými je např. Těžká zbroj.

☞ **Zbraň na dálku** (): *Dosah – nesousedící až po hodnotu výdrže.* Tento styl představuje útok vedený na dálku, který využívá dovednostních linií jako např. Luk. V tomto bojovém stylu nesmíte cílit na sousedící jednotky, dosah se však počítá stejně jako obvykle (viz Pojmy používané v mapách na str. 58). Dobrodruh používající tento bojový styl s výdrží o hodnotě 3 může například cílit na jednotky ve vzdálenosti 2 nebo 3 polí, ne však na přímo sousedící jednotky.

☞ **Magie** (): *Dosah – až po hodnotu magie.* Tento styl představuje útok vedený pomocí magie, např. dovednostní linií Hůl ničení. Při použití tohoto bojového stylu nesmíte ke svým hodům přidávat kostky dovednosti Souboj.

Poznámka: Pokud házíte kostkami z dovednostních linií bez požadavku na bojový styl, jejich dosah je uveden v textu schopnosti, případně pokud není uveden, musí odpovídat dosahu vámi právě používaného bojového stylu.

Zbraně a bojové styly

Zbraně () jsou typem karet předmětů, na kterých může být uveden jeden nebo více symbolů bojových stylů, zároveň mají v textu uvedené schopnosti. Během každé akce útok můžete použít nejvýše 1 předmět typu . Navíc platí následující:

- ☞ Symbol bojového stylu uvedeného u schopnosti musí odpovídat vašemu právě používanému bojovému stylu.
- ☞ Schopnost se musíte rozhodnout použít (včetně rozhodnutí, zda spustíte i související schopnost přesílení) během kroku 4 – Vezměte si kostky a hoďte jimi, a to ještě předtím, než kostkami hodíte (viz Klíčová slova předmětů na str. 29).

Příklad tahu dobrodruha

Poté, co Radim a Šárka připraví bitvu typu šarvátka z úvodního setkání Útěk z vězení, začíná první kolo bitvy. Ve hře nejsou žádné schopnosti, které by se měly spustit, zároveň se nejedná o kolo únavy, proto žádný z dobrodruhů nezíská kostku silné únavy ani neutrpí poškození za únavu (a to ani pokud by některý z nich již na své stupnici regenerace kostku silné únavy měl). Nastal čas, aby každý dobrodruh provedl svůj tah.

ŠARČIN TAH

Šárka (Argoniánka) si během přípravy bitvy vzala žeton prvního hráče, proto svůj tah odehraje jako první.

Zotavení

Předtím, než Šárka může provést jakoukoliv akci, musí vyhodnotit krok Zotavení. Její regenerace má hodnotu 2, to znamená, že by si v této chvíli ze své stupnice regenerace obnovila 2 kostky nejvíce vlevo, zatím zde však žádné kostky nemá.

Akce přesun

Šárka provede akci přesun. Její výdrž o hodnotě 3 jí umožňuje přesunout se až o tři pole směrem k Vznešenému elfovi lupiči na sousedící pole severovýchodně od něj, které se nachází ve vzdálenosti 4 polí od Argoniánské lupičky.

Akce útok

Šárka provede akci útok.

1. Používá právě bojový styl  a rozhodne se jej neměnit. Jelikož jí její bojový styl umožňuje cílit pouze na sousedící jednotky, může si za cíl zvolit pouze Vznešeného elfa lupiče, což také provede.
2. Se svojí výdrží o hodnotě 3 si může vzít nejvýše tři kostky dovedností, ty musí buď pocházet z dovednostních linií, které mají uveden symbol , nebo musí jít o kostky bez symbolu bojového stylu. Šárka si vezme dvě kostky dovednosti Práce se štítem (kostky úrovně 1 z dovednostní linie Jednoruční zbraň a štít). K nim přidá svoji dostupnou kostku dovednosti Souboj, protože tuto kostku může použít s jakýmkoliv bojovým stylem jiným než .
3. Šárce na obou kostkách Práce se štítem padne výsledek, kterým může nepříteli udělit 1 poškození. Na kostce dovednosti Souboj padl výsledek se symbolem . Šárka vyhodnotí oba výsledky na kostkách dovednosti Práce se štítem a udělí tak lupiči celkem 2 poškození.
4. Vznešený elf lupič má obranu o hodnotě 0, nemůže tedy tomuto poškození zabránit. Jeho dovednost Úhyb však snižuje udělené poškození o počet kostek dovedností, které během útoku neudělily poškození. Protože Šárčina kostka dovednosti Souboj neudělila poškození, lupič utrpí pouze 1 poškození a jeho počet BZ se sníží na 2. Šárka si obě kostky dovednosti Práce se štítem vloží do svých výřezů pro aktivní kostky, odkud je bude moci později použít, až se bude bránit útoku.
5. Poté Šárka vyčerpá kostku dovednosti Souboj a vyhodnotí tak výsledek symbolu . Umístí si kostku na svoji stupnici regenerace a přemístí meč na počítadle houževnatosti do výřezu s číslem 1.

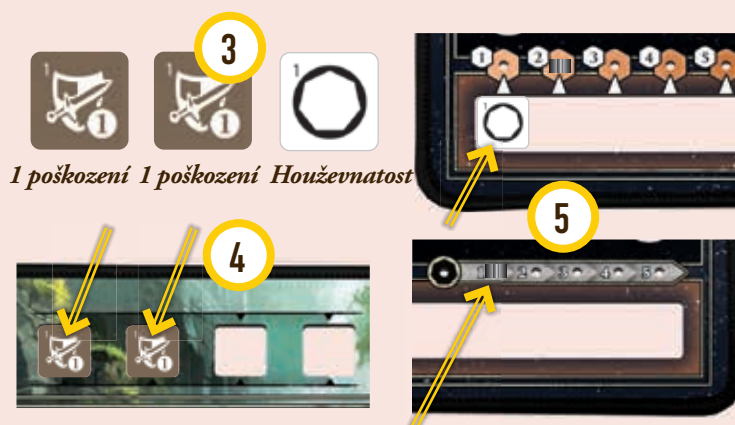
Konec tahu

Šárka už nemá žádné další kostky dovedností, kterými by mohla házet. Jelikož hraje úvodní setkání Útěk z vězení, nemá zatím žádnou třídu, proto nemůže utratit svůj bod houževnatosti k provedení schopnosti třídy. Jelikož nemůže provést žádné další akce, Šárka svůj tah ukončí.

V následujícím tahu by Šárka začala obnovením své vyčerpané kostky dovednosti Souboj ze své stupnice regenerace a vložila by ji zpět do výřezu v odpovídajícím řádku atributů. Pokud by jí před jejím tahem bylo uděleno poškození, kterému by zabránila vyčerpáním některé ze svých aktivních kostek dovednosti Práce se štítem, obnovila by si i tuto kostku (může si však obnovit pouze dvě kostky za tah, protože její regenerace má hodnotu 2).



Akce přesun



ZABRÁNĚNÍ POŠKOZENÍ

Jednotky mohou používat různé dovednosti či schopnosti, kterými zabrání poškození, které jim má být uděleno. Tyto schopnosti se na jednotlivých komponentech mohou lišit, vždy se proto řiďte pokyny v jejich popisu. Všechny však sdílejí základní pojmy uvedené níže a řídí se následujícími pravidly:

- ☞ Pokud schopnost jednotky zabrání určitému počtu poškození, odečtete od sebe tyto dvě hodnoty. Zbylé poškození tato jednotka utrpí a sníží si počet BZ.
- ☞ Poškození, kterému bylo zabráněno, se stále považuje za udělené poškození, nemůže však spustit schopnost, která se vztahuje k utrpěnému poškození.
- ☞ Pokud v textu schopnosti není uvedeno jinak, schopnosti zabraňující poškození můžete spustit pouze během bitvy.
- ☞ Pokud může být spuštěno více schopností zabraňujících poškození zároveň, pořadí spuštění schopností si volí hráč ovládající danou jednotku.

Příklad zabránění poškození

Během jiné bitvy v jiném sezení může Šárka použít schopnosti z dovednostních linií Jednoruční zbraň a štít a Těžká zbroj. Mezi aktivními kostkami má jednu kostku dovednosti Práce se štítem s hodnotou 2 (viz níže). Také má na své stupnici regenerace jednu kostku dovednosti Odhodlání s hodnotou 2. Nepřítel sousedící se Šárkou jí udělí 3 poškození. Šárka se rozhodne těmto 3 poškozením zabránit a následujícím způsobem použije své kostky dovedností:

1. Nejdříve se Šárka rozhodne vyhodnotit kostku dovednosti Odhodlání 2, čímž zabrání 2 poškozením. Jelikož se jedná o schopnost se symbolem R, kostka zůstane na její stupnici regenerace.
2. Poté Šárka využije aktivní kostku Práce se štítem 2, kterou zabrání zbývajícimu 1 poškození. Tuto kostku musí odstranit z výřezu pro aktivní kostky a vyčerpat ji.
3. Veškerému poškození bylo zabráněno, Šárka tedy nepřijde o žádné BZ. Pro účely herních účinků se stále považuje, že nepřítel udělil 3 poškození, Šárka však utrpěla 0 poškození.



*Práce
se štítem 2*



Odhodlání 2

Typy poškození

Jednotky a některé účinky na kartách **udělují** poškození jiným jednotkám tím, že spustí své schopnosti nebo aplikují účinky kostek. Jakmile je jednotce uděleno poškození, tato jednotka **utrpí** veškeré poškození, kterému nebylo zabráněno, a počet BZ jednotky se sníží o zbývajícimu počet poškození. Pro účely vyhodnocování pravidel a schopností (např. zabránění poškození) se veškeré poškození udělené jednotce během jedné akce považuje za společnou událost.

Ve hře existují dva typy poškození:

- ☞ **Fyzické poškození** je ve hře jednoduše označováno slovem „poškození“. Jedná se o nejčastější typ poškození, a pokud není výslovně uvedeno jinak, veškeré poškození ve hře odpovídá právě tomuto poškození.
- ☞ **Přímé poškození** udělují pouze určité účinky ve hře, například poškození za únavu (viz Průběh kola na str. 57). Pokud určitá schopnost výslovně neuvádí, že zabrání přímému poškození, nemůžete přímému poškození nijak zabránit, ani jej snížit. Přímé poškození ignoruje veškeré bonusové BZ a snižuje rovnou BZ jednotky (viz Bonusové BZ na str. 20).

TAHY NEPŘÁTEL

Poté co všichni dobrodruzi (a případně všichni společníci) provedli svůj tah, provedou svůj tah i nepřítelé, a to v pořadí od nejvyšší úrovně k nejnižší. Úkolové jednotky považujte ve všech setkáních za nepřátele s nejvyšší úrovní. Pokud má více nepřítel stejnou úroveň, družina se může v každém kole rozhodnout, v jakém pořadí vyhodnotí jejich tahy.

Průběh tahu nepřítelé

Tahy nepřátel vyhodnocujte v následujícím pořadí.

1. Začátek tahu: Spusťte všechny schopnosti, které se mají spustit na začátku tahu daného nepřítelé. Mezi takové schopnosti patří např. účinek kostky stavu na žetonu daného nepřítelé.

2. Přesun: Přesuňte nepřítelé až o 2 pole. Nepřítel se přesune, pouze pokud v dosahu nemá žádné jednotky, na které může zacílit svůj útok. Pokud se nepřítel musí přesunout, přesune se směrem k nejbližšímu poli, ze kterého by měl v dosahu a v dohledu alespoň 1 zacílitelnou jednotku (na stejném dílku nebo na sousedícím dílku). Podrobněji je přesun popsán dále, viz Přesun nepřítelé.

3. Útok: Pokud je to možné, nepřítel zaútočí na soupeřící jednotky. Postupujte podle následujících odrážek v uvedeném pořadí.

a. Zvolte cíl(e): Nepřítel zacílí až tolik soupeřících jednotek v dosahu a v dohledu, kolik symbolů postav se nachází v kolonce počtu cílů nepřítelé. Jednotky si nepřítel volí v pořadí symbolu priorit (viz Popis žetonů nepřátel na str. 55). Pokud má více jednotek stejnou prioritu, družina si cíl zvolí.

b. Vezměte kostky a hodte jimi: Hodte všemi soubojovými kostkami nepřátel. Pokud může nepřítel zaútočit na více cílů v dosahu, hodte kostkami pouze jednou, v následujícím kroku vyhodnotíte výsledek hodu zvlášť pro každý jeho cíl. Pokud si během akce útok nepřítel zvolil cíle, v řeči pravidel to znamená, že nepřítel na zacílené jednotky útočí. Pokud si v tomto kroku nepřítel nevezme žádné kostky (například proto, že má hodnotu souboje 0), tento krok přesto vyhodnoťte, může totiž vést ke spuštění účinku určitých schopností.

c. Vyhodnoťte hod: Vyhodnoťte výsledek hodu proti cíli nepřítelé a udělte mu výsledné poškození. Pokud má nepřítel cílů více, vyhodnoťte výsledek hodu postupně proti každému z nich, počínaje jednotkou s největší prioritou (například nejdříve proti nejsilnější jednotce, pak proti druhé nejsilnější atd.). Pokud mají zacílené jednotky stejný počet BZ, družina si u těchto jednotek pořadí zvolí.

d. Reakce jednotek: Dobrodruzi, společníci a nepřítelé mohou vyhodnotit schopnosti, které se spustí po tomto útoku. Pokud je to možné, nepřítelé takové schopnosti musí vyhodnotit.

4. Konec tahu: Spusťte všechny schopnosti, které se mají spustit na konci tahu daného nepřítelé. Poté svůj tah odehraje následující nepřítel v pořadí.

Přesun nepřítelé

Pokud se nepřítel musí přesunout, nejprve určete cílové pole, směrem ke kterému se přesune. Cílové pole musí být nejbližší pole, na kterém by nepřítel měl alespoň 1 zacílitelnou jednotku v dosahu a v dohledu. Aby se jednalo o legitimní pole, musí mezi ním a nepřítel být všechna pole neobsazená. Poté, co nepříteli určíte cílové pole, přesuňte jej směrem k němu po sousedících polích. Nepřítel se přesune, i když v tomto tahu neskončí až na samotném cílovém poli.

Pokud se nepřítel přesune na cílové pole, okamžitě zastaví svůj přesun, a to dokonce i v případě, kdy by se mohl přesouvat na další pole, odkud by měl v dosahu více jednotek.

Pokud můžete určit více cílových polí, použijte pole, odkud nepřítel může zacílit svoji prioritní jednotku. Pokud panuje shoda i v prioritě, družina si jedno z cílových polí zvolí. **Poznámka:** Nepřítel při svém přesunu nezohledňuje počet možných cílů.

Pokud na mapě bojiště není dostupné žádné vhodné cílové pole, nepřítel se přesune co nejbližší směrem k nejbližší soupeřící jednotce, nehlédě na to, jestli tuto jednotku může zacílit. V případě více nejbližších jednotek se přesune k jednotce dle své priority (viz Popis žetonů nepřátel na str. 55). Pokud panuje shoda mezi jednotkami s prioritou, družina si zvolí, ke které z nich se nepřítel přesune.

Dovednosti nepřátel

Většina nepřátel má alespoň jednu dovednost. Jedná se o schopnosti, jejichž popis a podmínky spuštění naleznete v přehledu dovedností nepřátel. Doporučujeme, abyste všechny hráče seznámili s dovednostmi nepřítelé ve chvíli, kdy na mapu bojiště nasadíte jeho žeton. Pokud nepřítel zaútočí na více cílů, dovednosti nepřítelé ovlivní všechny jeho cíle.



Příklad tahu nepřítele

Pokračujeme v příkladu z oddílu Příklad tahu dobrodruha na str. 62. Poté co oba dobrodruzi odehráli své tahy, zůstal na mapě bojiště už jen jeden nepřítel – Argoniánská lupička, která je právě na tahu. Pokud by se však na mapě bojiště nacházelo více nepřátel úrovně 1, hráči by rozhodli, v jakém pořadí nepřátelé své tahy odehrají.

1. Ve hře nejsou žádné účinky, které by se vyhodnocovaly na začátku tahu Argoniánské lupičky, proto nepřítel rovnou vyhodnotí svůj přesun. Ačkoliv má dosah 3, žádný z dobrodruhů není právě v dosahu, lupička se proto musí přesunout.

a. Argoniánská lupička nejdřív určí cílové pole, směrem ke kterému se přesune. Cílové pole musí být nejbližší pole, na kterém bude mít v dosahu alespoň jednu zacílitelnou jednotku. Pokud by se na toto pole nemohla přesunout, přesunula by se tak daleko, jak může, směrem k nejbližší soupeřící jednotce.

b. Nepřátelé se přesunují až o dvě pole. V této situaci existují dvě možná cílová pole, na kterých bude lupička v dosahu soupeřící jednotky. Jde o pole přímo na sever a pole na severovýchod od jejího současného pole.

c. Jelikož jsou obě cílová pole ve stejné vzdálenosti, musí se lupička přesunout směrem ke své prioritní jednotce, tou je nejsilnější soupeřící jednotka (tzn. jednotka s nejvíce BZ). Oba dobrodruzi však právě mají 4 BZ, hráči se proto rozhodnou, že se lupička přesune směrem k Šárce (tzn. k žetonu Argoniánky). Obě cílová pole jsou od Šárky stejně vzdálená, proto se hráči rozhodnou, že se lupička přesune o jedno pole na sever. Lupička se zde zastaví, protože má v dosahu alespoň jednu zacílitelnou jednotku.



2. Argoniánská lupička vyhodnotí svůj útok.

a. Nejprve si zvolí svůj cíl. Na žetonu má u cílů uveden symbol 2 postav a jako prioritu nejsilnějšího dobrodruha. S hodnotou dosahu 3 může zacílit na oba dobrodruhy, zacílí tedy na oba.



b. Radim za lupičku vezme 1 souborovou kostku nepřátel a hodí s ní. Na kostce padl výsledek **2** poškození, který nyní hráči vyhodnotí proti svým dobrodruhům v pořadí její priority, tedy počínaje nejsilnějším dobrodruhem. Jelikož mají oba dobrodruzi stejný počet BZ, hráči se rozhodnou, že výsledek hodu jako první vyhodnotí Šárka.

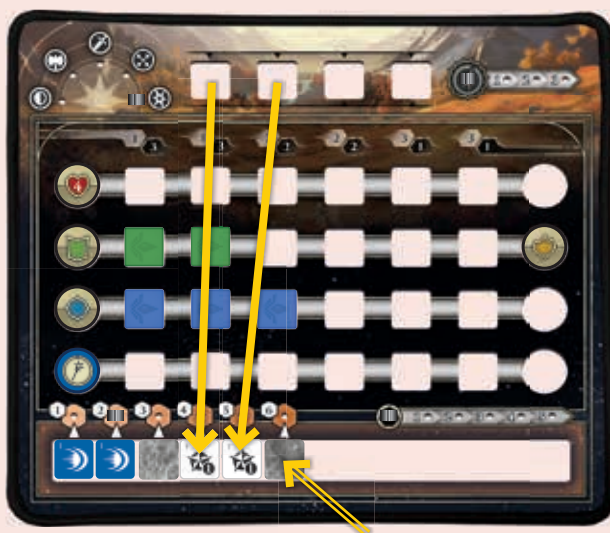


Výsledek hodu souborovou kostkou nepřátel

c. Šárka si vyčerpá jednu ze svých aktivních kostek dovednosti Práce se štítem, čímž zabráni 1 poškození. Poté utrpí zbývající 1 poškození a ztratí 1 BZ, má tedy nově pouze 3 BZ. Vyčerpanou kostku dovednosti umístí na svoji stupnici regenerace. K tomu si navíc na stupnici regenerace přidá 1 kostku slabé únavy, protože se vyhodnotí dovednost Oslabení 1 Argoniánské lupičky.



d. Radim vyčerpá obě své aktivní kostky dovednosti Soubor, čímž zabráni 2 poškozením, proto nepřijde o žádné BZ. Obě vyčerpané kostky umístí na svoji stupnici regenerace. Poté si také přidá 1 kostku slabé únavy na stupnici regenerace v důsledku dovednosti Oslabení 1 Argoniánské lupičky.



3. Argoniánská lupička provedla svůj útok a dobrodruzi nemají žádné dovednosti nebo schopnosti, které by se mohly v reakci na její útok spustit, její tah je tedy u konce.

Všichni dobrodruzi a nepřátelé vyhodnotili své tahy. Nyní je čas spustit všechny účinky, které se mají spustit na konci kola, ve hře však není žádný takový účinek. Jelikož nebyl splněn cíl bitvy, setkání neskončilo, končí tedy první kolo a začíná druhé kolo.

Porážka

Jednotka je poražena, pokud přijde o svůj poslední žeton BZ nebo pokud nějaký účinek výslovně uvádí, že má být poražena. Poraženou jednotku odstraňte z mapy bojiště a v závislosti na jejím typu ji podle následujících pravidel umístěte na příslušné místo. Poražená jednotka dále nemůže provádět své tahy.

PORAŽENÍ NEPŘÁTELÉ

Jakmile je žeton poraženého nepřítele odstraněn z mapy bojiště, umístěte jej poblíž mapy bojiště navrch zásoby poražených nepřátel. Pokud jde o prvního nepřítele poraženého v bitvě, jeho žeton bude prvním žetonem v zásobě poražených nepřátel. Pokud se jedná o úkolovou jednotku nebo o cílovou jednotku, jejich žeton se do zásoby poražených nepřátel neumísťuje, místo toho jej odložte stranou.

PORAŽENÍ DOBRODRUZI

Jakmile je žeton poraženého dobrodruha odstraněn z mapy bojiště, umístěte jej na jeho kartu rasy. Odstraňte a vyčerpejte všechny kostky, které má ve svých výřezech pro aktivní kostky. Kostky na stupnici regenerace poraženého dobrodruha zůstávají na svém místě. Dokud je dobrodruh poražen, nemůže provádět své tahy, nemůže získat kostky slabé ani silné únavy (dokonce ani v kolech únavy).

Připravené karty předmětů a karty předmětů v batohu dobrodruha zůstanou na svém místě, nemohou však být použity, dokud je dobrodruh poražen.

V bitvě může být poražený dobrodruh ovlivněn pouze přátelskými schopnostmi, které se výslovně odkazují na poraženého dobrodruha. Jakmile je počet BZ poraženého dobrodruha zvýšen nad hodnotu 0, dobrodruh je oživen a nadále se za poraženého nepovažuje. Pokud k tomu dojde během bitvy, oživeného dobrodruha nasadte na některé z neobsazených polí podle pokynů schopnosti, která jej oživila.

Porážka celé družiny

Pokud je poražena celá vaše družina a vy se rozhodnete nespustit výpomoc cechu (viz str. 51), setkání skončí na konci současného kola. Porážka celé družiny znamená, že družina v setkání selhala (viz Výsledek setkání na str. 38). V takovém případě postupujte následovně:

1. Na mapu provincie umístěte žeton družiny na pole s městem, které je nejbližší poli, na kterém se družina právě nacházela.
2. Vyhodnoťte Fázi odměn.
3. Krok Odpočinek dobrodruhů během Fáze konce dne vyhodnoťte jako obvykle. Pokud je celá družina poražena a vy hrajete na úroveň obtížnosti Odborník, každý dobrodruh si vyléčí 1 BZ i v případě, že neodhodí žádnou kartu předmětu, přesto však musí kartu předmětu odhodit, pokud si přeje obnovit kostku ze své stupnice regenerace.

Kostky stavů

Na každé kostce stavu se nachází šest různých stavů. Stavby jsou dočasné účinky, které jednotky mohou během setkání získat. Každý stav představuje odpovídající symbol na kostce. Stavby a jejich účinky naleznete v tabulce níže a na přehledu dovedností nepřátel.

Jakmile dobrodruh získá určitý stav, umístí si na svoji stupnici regenerace na volné místo nejvíce vlevo kostku stavu se symbolem odpovídajícího účinku nahoru (viz str. 23). Účinek stavu pro dobrodruha platí až do chvíle, kdy je kostka stavu obnovena, případně je z jeho stupnice regenerace odstraněna jiným způsobem. Pokud by měl dobrodruh získat stav, který již na své stupnici regenerace má, novou kostku stavu nezíská, místo toho odebere současnou kostku daného stavu z jejího místa, ostatní kostky posune doleva a vloží ji zpět.

Jakmile má určitý stav získat nepřítel nebo společník, umístěte na jeho žeton kostku stavu se symbolem odpovídajícího účinku nahoru. Tyto jednotky nemohou získat více kopií stejného stavu. Pamatujte, že pokud to není přímo uvedeno, **úkolové jednotky kostku stavu nemohou získat** (viz Úkolové jednotky na str. 54). Pokud nejsou z jednotek společníků nebo nepřátel kostky stavu odstraněny účinkem schopnosti nebo jiným účinkem, zůstává jim kostka stavu po celý zbytek bitvy, případně dokud není jednotka poražena.



Kostka stavu

ÚČINKY NA KOSTKÁCH STAVŮ



ZHOUBA: Tato jednotce je na začátku každého jejího tahu uděleno 1 přímé poškození.



OSLEPENÍ: Tato jednotka považuje všechny jednotky za soupeřící jednotky. Pokud tato jednotka útočí, může cílit pouze na nejsilnější sousedící jednotku.



OMŘÁČENÍ: Tato jednotka nemůže házet kostkami ve stejném tahu, ve kterém se přesunula, ani se nemůže přesunout ve stejném tahu, ve kterém házela kostkami. Na konci jejího tahu tuto kostku stavu odstraňte.



STRACH: U této jednotky ignorujte účinky jiných jejích dovedností než Souboj. Účinek tohoto stavu neplatí pro kostky dovedností, které se již nachází ve výřezech pro aktivní kostky nebo na stupnici regenerace.



ZMRZAČENÍ: Jakmile tato jednotka hodí kostkami dovedností Souboj, snižte výsledné poškození z těchto kostek na polovinu (zaokrouhleno dolů). Pro přímé poškození však účinek tohoto stavu neplatí.



PLÍŽENÍ: Na tuto jednotku mohou cílit pouze soupeřící jednotky, které s ní sousedily na začátku právě probíhajícího tahu. Jakmile tato jednotka udělí poškození, tuto kostku stavu odstraňte.

Žetony skryšů

Skryše představují uzamčené truhly nacházející se na mapách bojiště, které dobrodruzi mohou odemknout a získat tak karty předmětů. Každý žeton skryše typu  obsahuje 1 kartu běžného předmětu. Každý žeton skryše typu  obsahuje 1 kartu legendárního předmětu.

Jakmile se dobrodruh během svého tahu přesune nebo je umístěn na pole s žetonem skryše, může u této skryše spustit zkoušku páčení zámku (viz Páčení zámků níže a Přesun a umístění na str. 89). Zkouška páčení zámku využívá kód obtížnosti, který tvoří série čísel. Aby hráč skryš odemkl, musí mu tato čísla padnout na kostkách páčení zámku. Kód obtížnosti představují čísla na zadní straně vrchní karty odpovídajícího balíčku.

☞ Pokud je zkouška páčení zámku úspěšná, odstraňte žeton skryše z mapy bojiště – skryš byla odemčena. Dobrodruh si vezme kartu, jejíž zámek vypáčil, podívá se na ni a může si ji přidat do svého inventáře buď mezi připravené předměty, nebo do batohu. Pokud dobrodruh tuto kartu nechce získat, může ji odhodit (žeton skryše odstraňte nehledě na to, zda kartu získáte, nebo ji odhodíte).

☞ Pokud ve zkoušce páčení zámku selžete, žeton skryše z mapy bojiště odstraňte. Vezměte vrchní kartu předmětu z odpovídajícího balíčku a vraťte ji dospod balíčku.

☞ U některých setkání se zkouška páčení zámku u žetonu skryše používá pro určení, zda se spustí určitý účinek. V takovém případě předmět nezískáte. Místo toho pouze použitou kartu vraťte dospod odpovídajícího balíčku, nehledě na to, zda dobrodruh ve zkoušce uspěl, nebo selhal. Pokud není uvedeno jinak, po vyhodnocení zkoušky žeton skryše odstraňte.



Páčení zámků

Dobrodruzi často musí páčit zámky, aby odemkli skryše nebo zneškodnili pasti. Provedete to tak, že vyhodnotíte zkoušku páčení zámku proti kódu obtížnosti daného mechanismu. Pokud uspějete, zámek jste vypáčili, případně jste zneškodnili past (k tomu může dojít i v průběhu akce). Pokud selžete, zámek se vám nepodařilo vypáčit, případně spustíte účinek pasti.

Dobrodruh může během bitvy provést zkoušku páčení zámku, jakmile se přesune na pole se skryší nebo pastí. Páčení zámku může přerušit právě prováděnou akci – jakmile jej vyhodnotíte, dobrodruh může v akci pokračovat. Během městského nebo mírového setkání můžete zkoušku páčení zámku provést, pouze pokud je to přímo uvedeno v pokynech daného setkání.

KÓDY OBTÍŽNOSTI

Kód obtížnosti tvoří následující prvky. Nachází se na zadních stranách karet předmětů, případně v textech popisujících účinky pastí či na kartách hlubin.

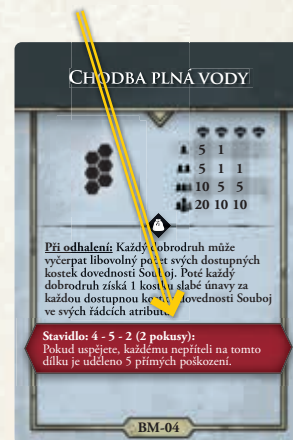
☞ **Počet pokusů:** Toto číslo udává, kolikrát může dobrodruh během zkoušky hodit kostkami páčení zámků (3 K6) ve snaze dosáhnout požadovaných hodnot.

► Počet pokusů k vypáčení zámku představuje vrchní číslo na zadní straně karty předmětu.



Počet pokusů k vypáčení zámku na kartách běžných a legendárních předmětů

► Počet pokusů k vypáčení zámku u pastí je uveden v popisu účinku pasti v závorce.



Počet pokusů k vypáčení zámku u pasti na kartě hlubin

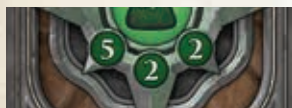
🎲 **Cílová čísla:** Jde o tři nebo čtyři čísla, která dobrodruh musí hodit na kostkách, aby ve zkoušce uspěl.

► Každé číslo může nabývat hodnot v rozmezí 1–6.

► **Klíčové číslo:** Číslo s trnitým orámováním představuje klíčové číslo. Toto číslo musí dobrodruh hodit jako první, až poté se může pokusit dosáhnout ostatních čísel. Klíčová čísla se nachází na kartách legendárních předmětů.



Klíčové číslo



Běžný předmět



Legendární předmět

Stavidlo: 4 - 5 - 2 (2 pokusy):

Past

Uvedený běžný předmět vyžaduje, aby hráči na kostkách v libovolném pořadí padla čísla 5, 2 a 2.

Uvedený legendární předmět má klíčové číslo 5. Toto číslo musí hráči na některé z kostek padnout jako první. Poté mu mohou na kostkách v libovolném pořadí padnout čísla 5, 1 a 2.

Uvedená past vyžaduje, aby hráči na kostkách v libovolném pořadí padla čísla 4, 5 a 2.

PRŮBĚH PÁČENÍ ZÁMKU

Zkoušky páčení zámku proti kódu obtížnosti vyhodnocujte podle následujícího postupu:

1. Hodte kostkami: Vezměte a hodte vámi zvoleným počtem kostek páčení zámku.

► Pokud se jedná o váš první pokus, **musíte** hodit všemi 3 kostkami páčení zámku.

Během následujících pokusů si před hodem můžete ponechat jeden nebo více výsledků ze svých **předchozích pokusů**. Tyto kostky odložte stranou, nebudete jimi během následujících pokusů házet.

► Pokud je v kódu obtížnosti uvedeno klíčové číslo (číslo s trnitým orámováním), musíte na některé z kostek nejprve spárovat toto číslo, teprve pak si můžete ponechat kostky s ostatními čísly. Pokud však během jednoho hodu spárujete klíčové číslo a zároveň spárujete i další čísla z kódu obtížnosti, můžete si rovnou ponechat stranou kostky s běžnými cílovými čísly. Kostku s klíčovým číslem si stranou nechávat nebudete, po jejím spárování s ní budete znovu házet během následujících pokusů.

2. Upravte výsledky: Pokud chcete, můžete čísla na kostkách upravit výměnou za získání kostek slabé únavy. Za každou kostku slabé únavy, kterou získáte, můžete k číslu na některé z kostek přičíst nebo od něj odečíst 1. Otočte kostku tak, aby ukazovala novou hodnotu. Nikdy však nesmíte změnit číslo 6 na číslo 1, ani naopak.

3. Vyhodnoťte pokus: Porovnejte výsledek svého hodu s kódem obtížnosti.

► Pokud čísla na vašich kostkách odpovídají všem číslům kódu obtížnosti, ve zkoušce jste uspěli.

► Pokud čísla na vašich kostkách neodpovídají všem číslům kódu obtížnosti, v tomto pokusu jste selhali. Pokud vám však zbývají další pokusy, můžete v hodech pokračovat.

► Pokud selžete v pokusu a žádné další pokusy vám už nezůstávají, případně pokud se rozhodnete, že už dál házet nechcete, ve zkoušce jste selhali a čísla na vašich kostkách nemají žádný význam.

Po vyhodnocení zkoušky páčení zámku pokračujte dál ve svém tahu.

Příklad páčení zámku u běžného předmětu

Během úvodního setkání Útěk z vězení se Šárka přesune na pole s žetonem skryše. Rozhodne se provést zkoušku páčení zámku.

1. Podívá se na zadní stranu vrchní karty z balíčku běžných předmětů 🎲. Na kartě jsou uvedeny 3 pokusy a kód obtížnosti s čísly 5-2-2. Šárka poprvé hodí kostkami páčení zámku, padnou jí čísla 1, 2 a 3.

2. Nyní může čísla na kostkách upravit, rozhodne se získat jednu kostku slabé únavy, což jí umožní upravit číslo na jedné z kostek o 1. Rozhodne se upravit číslo 3 na číslo 2.

3. Šárka spárovala čísla 2 a 2, zatím se jí však nepodařilo spárovat celý kód obtížnosti. Zbývají jí ještě 2 pokusy, ponechá si tedy obě spárované kostky stranou. Ve druhém pokusu hodí kostkou, na které padlo číslo 1 – tentokrát padne číslo 3.

4. Nyní může opět upravovat výsledky, rozhodne se tedy získat dvě kostky slabé únavy, což jí umožní dvakrát upravit číslo na kostkách. Číslo 3 upraví na číslo 5.

5. Šárce se nyní podařilo spárovat všechna čísla na kostkách s kódem obtížnosti, proto ve zkoušce páčení zámku uspěla a skryš byla odemčena! Žeton skryše se odstraní z mapy bojiště a Šárka si vezme vrchní kartu z balíčku běžných předmětů 🎲. Jedná se o předmět typu potraviny (🍷) – Falkreathská sekaná. Šárka si kartu nechá a přidá si ji ke svým připraveným předmětům.

6. Zkouška páčení zámku přerušila Šárčinu akci přesun. Protože se ale přesunula o 3 pole a nezbyl jí žádný další bod přesunu, nemůže se přesunout nikam dál. Pokud by jí však nějaké body přesunu zbyly, mohla by ve svém přesunu pokračovat.

Příklad páčení zámku u legendárního předmětu

Během bitvy typu hlubiny se Šárka přesune na pole s žetonem skříše typu . Rozhodne se provést zkoušku páčení zámku.

1. Šárka se podívá na zadní stranu vrchní karty z balíčku legendárních předmětů . Na kartě jsou uvedeny 4 pokusy a kód obtížnosti s čísly 6-5-2-3, první číslo 6 je však klíčové číslo. Šárka poprvé hodí kostkami páčení zámku, padnou jí čísla 4, 2 a 2.

2. Nyní může čísla na kostkách upravit. Protože kód obtížnosti obsahuje klíčové číslo, musí nejprve spárovat toto číslo, než si bude moci ponechat zbývající kostky. Rozhodne se získat dvě kostky slabé únavy, což jí umožní dvakrát upravit čísla na kostkách. Rozhodne se upravit číslo 4 na číslo 6.

3. Šárka spárovala klíčové číslo 6, proto si nyní může ponechat stranou kostky se zbývajících cílovými čísly. V tomto hodu se jí podařilo spárovat číslo 2. Zatím se jí však nepodařilo spárovat celý kód obtížnosti.

4. Šárce stále zbývají 3 pokusy, proto si ponechá stranou kostku s číslem 2. Kostka s klíčovým číslem se stranou neponechává, touto kostkou bude Šárka házet během následujících pokusů. Šárka svůj druhý pokus zahájí hodem zbývajících dvěma kostkami (jedná se o kostky, na kterých padla čísla 6 a 2). Šárce tentokrát padnou čísla 5 a 4.

5. Nyní může Šárka opět upravit výsledky, rozhodne se získat jednu kostku slabé únavy, což jí umožní jednou upravit číslo na kostce. Upraví číslo 4 na číslo 3.

6. Šárce se nyní podařilo spárovat všechna čísla na kostkách s kódem obtížnosti, proto ve zkoušce páčení zámku uspěla a skříš byla odemčena! Žeton skříše se odstraní z mapy bojiště a Šárka si vezme vrchní kartu z balíčku legendárních předmětů . Jedná se o předmět typu zbraň () – Rarachomlat. Šárka si kartu nechá a přidá si ji ke svým připraveným předmětům.

7. Zkouška páčení zámku přerušila Šárčinu akci přesun. Přesunula se zatím pouze o 2 pole, takže se nyní může přesunout ještě o 1 pole. Přesune se tedy na sousedící prázdné pole a tím ukončí svoji akci přesun.

Překážky

Některé bitvy používají mapové dílky jako překážky, které brání přesunům skrze jejich pole. Tyto dílky se umísťují lícem dolů na jiné mapové dílky, obvykle během přípravy mapy bojiště. Tento typ překážek se ve hře vyskytuje nejčastěji a řídí se následujícími pravidly.

☞ Překážky se považují za **neprůchozí pole** (viz Pojmy používané v mapách na str. 58).

☞ Jakmile setkání využívá mapové dílky jako překážky, na schématu přípravy mapy bojiště jsou červenými poli znázorněny tvary dílků včetně jejich natočení a umístění. **Poznámka:** U některých setkání jsou dílky vyobrazeny modře. Toto rozlišení slouží k lepšímu přehledu, které dílky jsou potřebné k sestavení mapy bojiště. Modré dílky jinak nemají žádné zvláštní účinky ani pravidla.

Některá setkání používají jako překážky i jiné typy komponent. Tyto překážky jsou unikátní a řídí se pravidly uvedenými v pokynech setkání.



Šarvátka

Při bitvě typu šarvátka se mapa bojiště skládá ze dvou nebo více dílků umístěných během přípravy bitvy (některé šarvátky využívají dílky navíc jako překážky viz str. 70). Na rozdíl od jiných mapových dílků se na polích dílku šarvátky nenachází žádné symboly, tyto symboly jsou totiž vyobrazeny na schématu mapy bojiště, které se vždy nachází buď na odpovídajících kartách setkání, případně v odpovídajícím kroku úkolu. Dílek šarvátky je oboustranný, při přípravě mapy bojiště jej otočte libovolnou stranou nahoru podle toho, která strana se vám zdá být pro danou situaci tematičtější volbou.

ŠARVÁTKA – ZÁSoba NEPŘÁTEL

Bitvy typu šarvátka používají běžnou zásobu nepřátel (ZN), s jejíž pomocí během přípravy bitvy nasadíte nepřátele. Nejvyšší počet nepřátel, které v dané bitvě můžete nasadit, určuje nejen ZN, ale i počet očíslovaných polí na schématu mapy bojiště (viz Šarvátka – Popis setkání na str. 72 a Šarvátka – Příprava bitvy níže).

ŠARVÁTKA – PŘÍPRAVA BITVY

Při přípravě bitvy (viz str. 57) vyhodnoťte kroky 1–3 podle následujících pravidel. Potřebné informace a symboly naleznete na schématu mapy bojiště.

1. Připravte mapu bojiště: Doprostřed herní oblasti umístěte dílek šarvátky a případné další dílky uvedené na schématu.

2. Umístěte žetony skryší: Na odpovídající pole podle schématu umístěte žetony skryší. Ujistěte se, že je každý žeton otočen správnou stranou nahoru (podle toho, zda se jedná o skryš typu  nebo ).

3. Nasadte nepřátele: Vypočítejte hodnotu zásoby nepřátel (ZN). Poté po jednom dobírejte a nasazujte žetony nepřátel na očíslovaná pole schématu (počínaje polem s číslem 1), dokud nenasadíte všechny nepřátele daného setkání. Vždy si doberte žeton nepřátele s nejvyšší možnou úrovní, aniž byste překročili současnou hodnotu ZN. Poté jeho úroveň odečtete od hodnoty ZN a nasadte žeton odpovídající úrovni nahoru. Pokud se na schématu již nenachází další neobsazená pole s čísly, další nepřátele nenasazujte. Pokud v ZN zbyly nějaké body poté, co byla obsazena všechna pole nepřátel, tyto body propadnou a nebudou během této bitvy využity.

Poté vyhodnoťte kroky 4–6 podle pravidel v oddíle Příprava bitvy na str. 57.

Šarvátka – Popis mapy bojiště

1. Vstupní dílek: Tento dílek během přípravy setkání připojte k dílku šarvátky. Poté na něj nasadte všechny dobrodruhy, počínaje dobrodruhem s žetonem prvního hráče.

2. Dílek šarvátky: Tento dílek se při bitvách typu šarvátka používá téměř vždy, liší se pouze umístění vstupního dílku. Na tento dílek podle schématu mapy bojiště umístíte žetony skryší (pokud jsou zde uvedeny) a nasadíte nepřátele.



Šarvátka – Popis setkání

- Schéma mapy bojiště:** Jedná se o schéma, jak připravit bitvu typu šarvátka. Na dílku šarvátky jsou vyobrazeny symboly a čísla, která slouží k přípravě zbylých komponent. Pokud je u setkání uvedeno více možností s výsledkem ✕, u každé z nich připravte bitvu podle tohoto schématu (pokud není uvedeno jinak).
- Pole nepřátel:** Počínaje polem s číslem 1 na tato pole postupně nasazujte nepřátele. Ve vzestupném pořadí čísel nasazujte další nepřátele tak dlouho, dokud nevyčerpáte ZN nebo dokud nezaplníte všechna pole nepřátel (viz Zásoba nepřátel na str. 54).
- Pole skryší typu 1 a 2:** Na tato pole umístěte žetony skryší běžných (1) nebo legendárních (2) předmětů (viz Žetony skryší na str. 68).
- Vstupní dílek:** Na toto místo umístěte vstupní dílek a připojte jej k dílku šarvátky.
- Neprůchozí pole:** Červená pole se považují za neprůchozí (viz str. 58). Každou oblast s červenými poli překryjte dílkem s odpovídajícím tvarem, avšak otočeným lícem dolů (viz Pojmy používané v mapách na str. 58).
- Cíl bitvy:** Zde je uveden cíl, který musíte splnit, abyste v dané bitvě uspěli (viz Cíle bitev na str. 86). Cíl se nachází v jednom rámečku společně s modifikátorem obtížnosti (viz níže). Pokud je u setkání uveden pouze jeden rámeček s cílem bitvy, ale několik možností s výsledkem ✕, všechny možnosti využívají stejný cíl bitvy a modifikátor obtížnosti.
- Modifikátor obtížnosti pro hru 3/4 hráčů:** Některé bitvy zvýší početnějším družinám obtížnost tím, že do bitvy přidají zvláštní účinek. Pokud není uvedeno jinak, modifikátor zůstává aktivní až do konce setkání. Modifikátory mohou nepřítelům přidávat BZ, zvýšit hodnoty jejich vlastností, nebo dokonce otočit jejich žeton na stranu s vyšší úrovní.



Šarvátka – Příklad přípravy bitvy

Radim a Šárka se rozhodli zahrát si úvodní setkání Útěk z vězení, aby si určili třídy, ze kterých si jejich dobrodruzi budou moci vybírat. Bitvu připravili podle popisu setkání Útěk z vězení (viz str. 92–94).

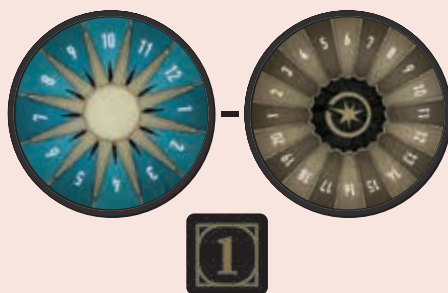
1. Jak je uvedeno v popisu setkání, hráči do sáčku nepřátel úrovně 1/5 vloží následující žetony nepřátel úrovně 1: Vznešený elf lupič, Argoniánská lupička, Mládě kolčaváka, Kostlivec a Dryáda. Všechny ostatní žetony nepřátel odloží stranou.
2. Následně podle schématu propojí dílek šarvátky se vstupním dílkem a poté umístí jeden žeton skryše běžného předmětu (👁️) na odpovídající pole.
3. Setkání se účastní dva dobrodruzi a počítadlo ZkB ukazuje hodnotu 1, zásoba nepřátel (ZN) má tedy hodnotu 2. Hráči postupně ze sáčku doberou dva nepřátele úrovně 1 a podle schématu je nasadí na očíslovaná pole. jako první doberou žeton nepřítele Vznešený elf lupič a nasadí jej na pole s číslem 1. Poté doberou žeton nepřítele Argoniánská lupička a nasadí jej na pole s číslem 2.
4. Hráči se rozhodnou, že si žeton prvního hráče vezme Šárka.
 - a. Šárka tedy nasadí žeton svého dobrodruha (Argoniánka) jako první. Umístí jej na nejsevernější pole v levém sloupci vstupního dílku (tzn. ve sloupci se 2 poli). Rozhodne se používat bojový styl lehká zbraň (🗡️), aby mohla používat své kostky dovedností z dovednostní linie Jednoruční zbraň a štít.
 - b. Radim nasadí žeton svého dobrodruha (Temná elfka) na nejsevernější pole v pravém sloupci vstupního dílku (tzn. ve sloupci se 3 poli). Rozhodne se používat bojový styl magie (🔮), aby mohl používat své kostky dovedností z dovednostní linie Hůl ničení.
5. Hráči nastaví počítadlo kol na číslo 1. Nyní jsou připraveni zahájit svoji první bitvu!



Schéma mapy bojiště



Připravená mapa bojiště



Radimův bojový styl



Šárčin bojový styl

Hlubiny

Bitvy typu hlubiny představují snahu dobrodruhů najít cestu skrze labyrintům podobné neprobádané prostory. Při tomto typu bitvy se mapa bojiště skládá z několika dílků, na kterých jsou vyznačeny symboly. Tyto symboly se řídí pokyny na odpovídajících kartách hlubin a používají se jako referenční body, jakmile dojde k odhalení následujících dílků (viz Průzkum hlubin na str. 77). Dobrodruzi se budou postupně přesouvat bojištěm a prozkoumávat nové místnosti, odemykat skryše a získávat nebeské úlomky (krystaly, ve kterých je uvězněn zdroj magie), které slouží ke sledování postupu družiny hlubinami.

HLUBINY – ZÁSoba NEPŘÁTEL

Zásobu nepřátel vypočítáte podle pravidel uvedených na str. 54, na rozdíl od ostatních typů bitev se však ZN nevypočítá pouze jednou na začátku bitvy, ale vypočítá se zvlášť pro každý nový dílek, který objevíte. Na každé kartě hlubin je uvedena tabulka obtížnosti, která určuje největší počet nepřátel, které můžete na nově odhalený dílek nasadit, společně s číslem udávajícím, jaké nejvyšší úroveň tito nepřátelé mohou nabývat. Počet nepřátel, které ve skutečnosti nasadíte, závisí zároveň na hodnotě ZN, zároveň na tabulce obtížnosti u dobrané karty hlubin a také na počtu polí se symbolem  na nově odhaleném dílku. Postup pro nasazování nepřátel během bitvy typu hlubiny je popsán v oddíle Průzkum hlubin na str. 77–78.

HLUBINY – PŘÍPRAVA BITVY

Při přípravě bitvy (viz str. 57) vyhodnoťte kroky 1–3 podle následujících pravidel.

1. Připravte mapu bojiště: Lícem dolů rozdělte dílky hlubin podle tvarů a vytvořte z nich oddělené hromádky. Poté do herní oblasti umístěte vstupní dílek a ponechte kolem něj dostatek místa, aby se mapa mohla rozšiřovat.

► V některých provinciích jsou pravidla pro přípravu bitvy typu hlubiny doplněna o další pokyny. Tato pravidla naleznete na začátku odpovídajícího průvodce provincií v oddíle Hlubiny provincie.

2. Umístěte žetony skryší: V této chvíli zatím žádné žetony skryší neumísťujte. Budete je umísťovat až ve chvíli, kdy objevíte další dílek mapy (viz str. 77).

3. Nasadte nepřátele: V této chvíli zatím žádné nepřátele nenasažujte. Budete je nasazovat až ve chvíli, kdy objevíte další dílek mapy (viz str. 77).

Poté vyhodnoťte kroky 4–6 podle pravidel v oddíle Příprava bitvy na str. 57.

Hlubiny – Příklad přípravy bitvy

Hráči se nachází ve Fázi setkání a připravují bitvu typu hlubiny (viz str. 57).

1. Hráči rozdělí dílky hlubin do příslušných hromádek. Poté umístí vstupní dílek na okraj herní oblasti tak, aby symbol  směřoval doprostřed herní oblasti.

2. V této bitvě se hráči rozhodnou dát žeton prvního hráče Radimovi.

a. Radim tedy nasadí žeton svého dobrodruha (Temná elfka) na vrchní pole pravého sloupce a změní svůj bojový styl na .

b. Šárka nasadí žeton svého dobrodruha (Argoniánka) jako druhá. Nasadí jej na spodní pole pravého sloupce. Používá právě bojový styl , se kterým je spokojená, takže jej nemění. Rozhodne se použít svůj předmět Bravilský melounový salát, který jí přidá 3 body houževnatosti, a následně tuto kartu odhodí (viz Karty předmětů na str. 28). Tím Šárka zvýšila svoji hodnotu houževnatosti na 5, což je maximum. Hráči nemají žádné jednotky společníků, které by mohli nasadit.

3. Hráči nastaví počítadlo kol na číslo 1. Bitva může začít.



Hlubiny – Popis mapy bojiště

1. **Vstupní dílek:** Tento dílek do herní oblasti umístíte během přípravy setkání. Poté na něj nasadíte celou družinu, počínaje hráčem s žetonem prvního hráče a dále ve směru hodinových ručiček.
2. **Dílky hlubin:** Tyto dílky tvoří mapu bojiště a připojují se k předchozím dílkům během průzkumu hlubin.
3. **Propojující pole:** Na každém dílku se nachází alespoň jedno pole se symbolem , které se používá k připojení ostatních dílků k mapě bojiště (viz Průzkum hlubin na str. 77). Všimněte si, že na vstupním dílku se symbol  nachází na hranici dvou polí – tato pole symbol sdílí. První dílek hlubin musíte vždy připojit tak, aby s oběma poli se symbolem  na vstupním dílku sousedilo pouze jedno z polí se symbolem  na nově objeveném dílku.
4. **Pole se symbolem **: Na některých dílcích se nachází pole se symbolem . Na dobrané kartě hlubin se mohou nacházet symboly skryší běžných () nebo legendárních () předmětů, které se na odhaleném dílku nachází. Vyobrazené žetony skryší odpovídajícího typu pak umístíte na pole se symbolem , dokud neumístíte všechny skryše uvedené na kartě hlubin, případně dokud se na dílku již nenachází žádné další symboly  (viz Průzkum hlubin na str. 77).
5. **Pole se symbolem **: Na tato pole mohou být nasazeni nepřátelé. Na dobrané kartě hlubin naleznete tabulku obtížnosti, ve které je uvedeno, kolik žetonů nepřátel máte celkem dobrat. Postupně doberte nepřátele z odpovídajících sáčků nepřátel a nasadte je na neobsazená pole se symbolem  na nově odhaleném dílku (viz Průzkum hlubin na str. 77).



Mapa bojiště v průběhu hry

Popis karet hlubin

Karty hlubin se během bitvy používají při průzkumu hlubin k objevení nových dílků mapy. Naleznete na nich následující prvky:

1. Nebeské úlomky (☁): Každý tento symbol, vyobrazený na kartě hlubin vedle jejího názvu, představuje jeden nebeský úlolek. Některé karty hlubin na sobě symboly nebeských úlomků nemají. Mapa bojiště se považuje za plně prozkoumanou ve chvíli, kdy družina získá všechny požadované nebeské úlomky.

► Pokud není v textu setkání uvedeno jinak, pro úplné prozkoumání mapy bojiště musíte získat 3 nebeské úlomky.

► V bitvách s cílem bitvy Odhalení družina ve Fázi odměn za každý získaný nebeský úlolek získá 1 ZkB, a to neohledně na to, zda bitvu úspěšně splní, nebo ne (viz Cíle bitev na str. 86).

2. Název.

3. Tvar dílku: Při odhalení této místnosti připojte k mapě bojiště dílek uvedeného tvaru.

4. Tabulka obtížnosti: V této tabulce je v závislosti na počtu dobrodruhů uvedena úroveň nepřátel, které můžete na právě odhalený dílek nasadit. Podrobnější pokyny k používání těchto tabulek naleznete na str. 78 v kroku Nasadte nepřátele v oddíle Dobráni karet a dílků.

5. Skryšje: Symboly 🏠 a 🏡 nad textem účinku znázorňují počet a typ žetonů skryšjí, které máte na odhalený dílek umístit na pole se symbolem 🏠.

6. Text účinku: V této části jsou popsány účinky, které lze spustit, případně trvalé účinky, které platí pro nově odhalený dílek nebo pro celou mapu bojiště. Na kartách hlubin mohou být uvedeny nejvýše dva účinky – účinek „při odhalení“ a jeden účinek některého z následujících typů:

► **Při odhalení:** Tyto účinky vyhodnoťte během připojování dílku a umísťování žetonů. Pokud může být určitá část účinku vyhodnocena až po umístění žetonů, vyhodnoťte ji až tehdy. Pokud se na kartě nenachází žádné další účinky (past, nebeský úlolek nebo prostředí), kartu hlubin po vyhodnocení tohoto účinku odhodte. Pokud není uvedeno jinak, účinky „při odhalení“ vyhodnocujte vůči dobrodruhovi, který kartu odhalil. Účinky uvedené na kartě však nevyhodnocujte, pokud musíte kartu odhodit ve chvíli, kdy odpovídající dílek nemůžete k mapě bojiště připojit.

► **Past (červený rámeček):** Tuto kartu položte vedle právě odhaleného dílku, zůstane zde, dokud se některý z dobrodruhů nepřesune (nebo není umístěn) na některé z polí tohoto dílku. Poté tento dobrodruh musí provést zkoušku páčení zámku proti mechanismu pasti (viz Pasti na str. 80 a Páčení zámků na str. 68). Po vyhodnocení pasti kartu odhodte.

► **Nebeský úlolek (modrý rámeček):** Tuto kartu položte vedle právě odhaleného dílku, zůstane zde, dokud se některý z dobrodruhů nepřesune na některé z polí tohoto dílku. Poté družina získá tolik nebeských úlomků (☁), kolik je symbolů na této kartě, a vyhodnotí účinek odpovídající počtu nebeských úlomků, které družina zatím získala (včetně nebeských úlomků z této karty). Pokud je na kartě uveden účinek nebeského úlomku, spustí se ve chvíli, kdy je tento nebeský úlolek získán, a **vyhodnotí se vůči dobrodruhovi, který se na tento dílek přesunul** (pokud není výslovně uvedeno jinak). Po získání nebeského úlomku kartu odložte stranou, avšak poblíž mapy bojiště, abyste měli přehled o celkovém počtu získaných nebeských úlomků v této bitvě.

► **Prostředí (zelený rámeček):** Tuto kartu položte vedle právě odhaleného dílku, představuje trvalý účinek tohoto dílku, platný až do konce bitvy.

7. Zkratka provincie a číslo karty: Zkratka označuje, zda karta hlubin pochází ze sady obecných karet (GE), nebo souvisí s konkrétní provincií.



PRŮZKUM HLUBIN

Během bitvy typu hlubiny dobrodruzi prozkoumávají mapu bojiště tím, že prozkoumávají pole se symbolem . Jakmile dobrodruh prozkoumá pole, dobere si kartu hlubin a odhalí nový dílek, který k mapě připojí. Připojením dílku rozšíříte mapu a objevíte další pole se symbolem , které můžete později prozkoumat.

Dobrodruh může průzkum pole spustit dvěma způsoby:

☞ **Přesun na pole průzkumu:** Během svého tahu se dobrodruh může rozhodnout spustit průzkum, jakmile se přesune nebo je umístěn na pole průzkumu, případně pokud na tomto poli začíná svůj tah. Pokud byla dobrodruhova akce přesun přerušena průzkumem, může po jeho vyhodnocení v přesunu pokračovat, takové prozkoumání pole se totiž nepovažuje za samostatnou akci průzkum. Pamatujte, že jednotky společníků pole prozkoumávat nemohou (viz Společníci na str. 90).

☞ **Provedení akce průzkum:** Dobrodruh může také pole prozkoumat tím, že provede akci průzkum, kterou cílí na dané pole. Tuto akci provedete tak, že si zvolíte pole průzkumu (viz níže) v dohledu dobrodruha a změříte vzdálenost k tomuto poli. Pokud se pole nachází v dosahu přesunu dobrodruha (ten odpovídá jeho hodnotě výdrže), spustíte průzkum tohoto pole.

Pole průzkumu

Pole se symbolem  se považuje za pole průzkumu, pokud platí všechny následující podmínky:

☞ Jedná se o okrajové pole, což znamená, že alespoň jeden z okrajů tohoto pole nesousedí s jiným dílkem.

☞ Toto pole zatím nebylo prozkoumáno. Pole se symbolem  je prozkoumáno, pokud sousedí s polem se symbolem  na jiném dílku. Pamatujte, že některé účinky mohou z mapy bojiště dílky odstranit, proto se dříve prozkoumaná pole mohou opět stát neprozkoumanými.

☞ V tomto setkání zatím nebyly dobrány všechny karty s požadovanými nebeskými úlomky (viz Nebeské úlomky na str. 78). Jakmile se ve hře vyskytnou karty se všemi potřebnými nebeskými úlomky pro danou bitvu, hlubiny se považují za plně prozkoumané. Další dílky tedy odhalit nemůžete.

Pole průzkumu můžete prozkoumat neohledně na to, zda je právě obsazené, nebo ne.



Dobrání karet a dílků

Jakmile váš dobrodruh spustí průzkum pole, doberte si kartu hlubin, připojte k mapě bojiště vyobrazený dílek a nasadte na něj uvedené nepřátele a žetony skryší. Díky kombinacím karet a dílků hlubin budete v každé bitvě vytvářet různorodé situace a mapa bojiště bude mít pokaždé jiný tvar, také budete různě umisťovat žetony a měnit orientace jednotlivých dílků, proto budou možnosti interakce dobrodruhů s herním světem pokaždé jiné. Po dobrání karty hlubin postupujte podle následujících kroků:

1. Doberte dílek: Doberte si dílek, který tvarem odpovídá symbolu na kartě. Pokud se už v nabídce dílek uvedeného tvaru nenachází, odložte kartu lícem dolů k ostatním kartám s nebeskými úlomky, které jste během tohoto setkání získali – pro účely splnění této bitvy tuto kartu považujte za kartu s jedním symbolem nebeského úlomku. Průzkum je tímto u konce, nedobírejte si další kartu hlubin ani nevyhodnocujte žádný text na původně dobrané kartě. Pole můžete i nadále prozkoumat, pro dobrání další karty hlubin však budete muset spustit další průzkum. *Poznámka:* Pokud jste průzkum spustili přesunem na toto pole a chcete ve stejném tahu spustit další průzkum, musíte se z pole nejdříve přesunout jinam a poté se na něj znovu vrátit.

2. Spusťte účinky: Přečtěte si text na kartě a spusťte účinky „při odhalení“ a ostatní uvedené okamžité účinky.

3. Připojte dílek: Spárujte okraje polí nově odhaleného dílku tak, aby jedno z jeho polí se symbolem  sousedilo s polem, které právě prozkoumáváte. Nově umístěný dílek nesmí překrývat jiné dílky. Dodržte také následující pravidla:

► Obě pole se symboly  se musí vzájemně dotýkat podél společného okraje. Nový dílek můžete libovolně posunout nebo natočit, obě pole se však musí vzájemně dotýkat. Pokud je splněna tato podmínka, dílek můžete umístit i tak, že bude sousedit s ostatními dříve propojenými dílky.

► Pokud je to možné, dílek musíte připojit tak, aby alespoň jedno z jeho polí se symbolem  zůstalo prozkoumatelné. První dílek hlubin, který umístíte, musíte ke vstupnímu dílku připojit tak, aby pouze jedno z jeho polí se symbolem  sousedilo s oběma poli se symbolem  na vstupním dílku (tato pole totiž symbol  vzájemně sdílí).

► Pokud nový dílek nemůžete připojit, aniž by překrýval jiné dílky, odhoďte kartu hlubin a dílek vraťte zpět do zásoby pod ostatní dílky stejného tvaru. Průzkum je tímto u konce. Pokud však pro dané setkání zatím nebyly dobrány všechny nebeské úlomky (viz Nebeské úlomky na str. 78), můžete pole i nadále prozkoumat. *Poznámka:* Pokud jste průzkum spustili přesunem na toto pole a chcete ve stejném tahu spustit další průzkum, musíte se z pole nejdříve přesunout jinam a poté se na něj znovu vrátit.

Jakmile je dílek umístěn, považuje se za propojený se všemi dílky, se kterými sdílí sousedící pole, a to neohledně na to, zda se na těchto polích nachází symboly .

4. Umístěte žetony skryší: Umístěte co největší počet žetonů skryší vyobrazených na kartě. Nejdříve umisťujte žetony skryší typu  (pokud jsou na kartě uvedeny), až poté žetony skryší typu . První žeton skryše umístíte na pole se symbolem , které je od právě prozkoumaného pole nejdále. Každý následující žeton skryše umístíte na následující nejbližší pole se symbolem .

V případě stejné vzdálenosti dvou polí se symbolem  si jedno z polí vyberte. Pokud je na kartě uvedeno více skryší, než má dílek polí se symboly , zbývající žetony skryší neumísťujte.

5. Nasadte nepřátele: Postupně doberte a nasadte tolik žetonů nepřátel, kolik vám umožní zároveň ZN právě odhaleného dílku, tabulka obtížnosti a počet symbolů  na nově umístěném dílku (viz Hlubiny – Zásoba nepřátel na str. 74 a Popis karet hlubin na str. 76). Prvního nepřítele nasadte na pole se symbolem , které je od právě prozkoumaného pole nejdále. Každého následujícího nepřítele nasadte na následující nejvzdálenější pole se symbolem . V případě stejné vzdálenosti dvou polí se symbolem  si jedno z polí vyberte. Nepřátele přestaňte nasazovat, jakmile dojde k vyčerpání hodnoty ZN, pokud byli nasazeni všichni nepřátelé uvedení na kartě, případně pokud se na nově umístěném dílku nenachází žádná další neobsazená pole se symbolem  (a to i v případě, že ZN nebyla zcela vyčerpána). Při nasazení nepřátel postupujte podle tabulky obtížnosti následovně:

► Na levé straně každého řádku se nachází symbol odpovídající počtu dobrodruhů v družině.

► Každé pole s číslem napravo od symbolu počtu dobrodruhů představuje nepřítele, kterého musíte nasadit (pokud je to možné), a jeho nejvyšší možnou úroveň. Pokud je uvedená hodnota vyšší než zbývající hodnota ZN, doberte nepřítele nejvyšší možné úrovně, aniž by došlo k překročení hodnoty ZN.

► V příslušném řádku dobírejte žetony nepřátel zleva doprava. Hodnotu úrovně dobraného nepřítele odečtete od hodnoty ZN. Poté nepřítele nasadte na jedno z polí se symbolem  na nově umístěném dílku.

► Pokud je v tabulce obtížnosti uvedeno více nepřátel, než je na nově umístěném dílku polí se symbolem , zbývající nepřátele z tabulky obtížnosti nenasazujte. Pokud vyčerpáte ZN, žádné další nepřátele nenasazujte, a to ani v případě, že v tabulce obtížnosti zbývají další nepřátelé.

6. Položte kartu hlubin poblíž dílku: Pokud je na kartě uveden symbol nebeského úlomku, účinek prostředí nebo past, které se vztahují k nově umístěnému dílku, položte kartu lícem nahoru vedle tohoto dílku. V opačném případě kartu odhodte.

Nebeské úlomky

Nebeské úlomky představují zdroj éterické magie uvězněný v krystalech, které dopadly na planetu Nirn. Tyto úlomky jsou rozptýleny po celém Tamrielu a nacházejí se většinou na skrytých místech. Nebeské úlomky představují symboly na některých kartách hlubin. Dílky, které do hry pomoci takové karty vstoupí, jsou považovány za lokace s nebeskými úlomky (viz Popis karet hlubin na str. 76). Hlubiny plně prozkoumáte, jakmile odhalíte všechny požadované nebeské úlomky. V takovém případě další dílky odhalovat nesmíte. Pro úspěšné splnění setkání nestačí úlomky odhalit, musíte je také získat. Pokud není u setkání uvedeno jinak, musíte získat 3 nebeské úlomky. Ty představují symboly nebeských úlomků na vámi získaných lícem nahoru otočených kartách hlubin a počet lícem dolů otočených karet hlubin, které se za nebeské úlomky považují.

Získ nebeských úlomků

Jakmile se dobrodruh přesune na pole dílku s nebeským úlomkem, okamžitě získá všechny nebeské úlomky uvedené v názvu karty a vyhodnotí účinek nebeských úlomků tohoto dílku. Dojde tím k přerušení dobrodružovy akce, podobně jako u zkoušky páčení zámku se však akce neukončí (viz Popis karet hlubin na str. 76).

Kartu se získaným nebeským úlomkem odložte stranou poblíž mapy bojiště, abyste mohli sledovat celkový počet nebeských úlomků, které družina zatím získala. Některé karty mají uveden více než jeden nebeský úlomek. Pokud tyto nebeské úlomky navíc překročí požadovaný počet nebeských úlomků pro dané setkání, ignorujte je.



Hlubiny – Příklad průzkumu pole

Pokračujeme v příkladu z oddílu Hlubiny – Příprava bitvy na str. 74. Na začátku prvního kola bitvy hráči nemají žádné schopnosti, které by mohli spustit. Nejedná se o kolo únavy, proto žádný z dobrodruhů nezíská kostku silné únavy ani neutrpí poškození za únavu, pokud by na své stupnici regenerace nějaké kostky silné únavy měl. Každý dobrodruh nyní odehraje svůj tah.

Radim má žeton prvního hráče, proto svůj tah odehraje jako první.

Začátek tahu a průzkum pole

Na začátku svého tahu Radim používá bojový styl magie (⚡), proto spustí svoji vrozenou schopnost třídy Kouzelník a získá 1 bod houževnatosti, čímž dosáhne hodnoty 3.

Radim se nachází na vstupním dílku na jednom z polí průzkumu, která sdílí symbol 🏰, proto se rozhodne spustit průzkum. Nejedná se o akci, protože na poli průzkumu zahájil svůj tah (viz Průzkum hlubin na str. 77).

1. Radim si dobere vrchní kartu z balíčku hlubin, je to karta Komnata plná spór. Na kartě je vyobrazen dílek se třemi poli, vezme si tedy dílek odpovídajícího tvaru.

2. Na kartě jsou uvedeny dva účinky:

a. Nejdříve je vyhodnocen okamžitý účinek „při odhalení“. Každý dobrodruh musí buď spálit kostku dovednosti Souboj odkudkoliv ze své podložky dobrodruha, nebo získat kostku stavu s účinkem Zhoub. Radim se rozhodne, že pro tuto bitvu může postrádat jednu kostku dovednosti Souboj, proto ji odstraní z výřezu a umístí ji na svoji kartu rasy. Šárka si na volné místo nejvíce vlevo na své stupnici regenerace umístí kostku stavu otočenou na symbol Zhoub.

b. Na kartě je také modrý rámeček s účinkem nebeského úlomku. Očíslované účinky v tomto rámečku budou spuštěny až později, jakmile se některý z dobrodruhů přesune na některé z polí tohoto dílku, čímž také získá nebeský úlomek (☁), který se v této místnosti nachází.

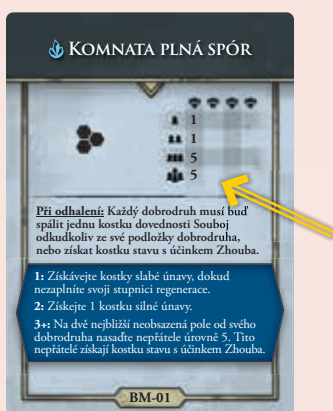
3. Radim nový dílek připojí ke vstupnímu dílku. Pamatuje si, že jej musí připojit tak, aby s oběma poli se symbolem 🏰 na vstupním dílku sousedilo pouze jedno z polí se symbolem 🏰 na novém dílku (viz krok Připojte dílek v oddíle Dobráni karet a dílků na str. 77).

4. Na kartě není vyobrazen ani symbol skryše typu 🏠, ani symbol skryše typu 🏡, proto se na pole se symboly 🏠 a 🏡 žádný žeton skryše neumístí.

5. Tabulka obtížnosti v řádku pro dva dobrodruhy (👤👤) uvádí pouze jednoho nepřítele úrovně 1. Družinu tvoří 2 dobrodruzi a počítadlo zkušeností družiny ukazuje hodnotu 4 ZkB (ZN má tedy hodnotu 8), podle tabulky obtížnosti však může být nasazen nepřítel nejvýše úrovně 1. Dobrodruzi tedy doberou žeton nepřítele úrovně 1 (Dryáda) a nasadí jej na nově umístěný dílek na pole se symboly 🏠 a 🏡. Přestože ZN nebyla vyčerpána, další nepřítelé se nenasadí, protože v tabulce obtížnosti nejsou uvedeni další nepřátelé a zároveň se na novém dílku nenachází žádná další pole se symbolem 🏠.

6. Radim kartu položí lícem nahoru vedle nově umístěného dílku, protože se na ní nachází symbol nebeského úlomku, který zatím nikdo nezískal.

Dílek byl připojen, čímž byl průzkum vyhodnocen, aniž by to Radima stálo akci. Radim by během následujícího kroku Akce dobrodruha mohl také prozkoumat vzdálené pole průzkumu na dílku Komnata plná spór, a to buď tím, že se na toto pole se symbolem 🏰 přesune, nebo provedením akce průzkum.



Tip: Hlubiny a velikost herní oblasti

Doporučujeme, abyste si pro bitvu typu hlubiny ponechali uprostřed herní oblasti co nejvíce prostoru, tento typ bitev totiž může na stole zabrat velké množství místa. Pokud vám během bitvy dojde místo na stole, můžete postupovat následovně:

☞ Posuňte všechny právě odhalené dílky tak, abyste si vytvořili prostor pro nově umístěný dílek. Dejte však pozor, ať tím nezměníte rozložení mapy bojiště. Tento postup je vhodný zejména na konci bitvy, když vám zbývá připojit posledních pár dílků.

☞ Umístěte nový dílek na jinou část stolu, kde máte více prostoru. Pomocí nepoužitých žetonů provincie označte, která pole jsou na obou dílcích vzájemně propojena. Tento postup však vyžaduje větší obezřetnost při práci s mapou bojiště, proto je vhodné tímto způsobem mapu rozdělit nejvýše jednou.

PASTI

Pasti představují zraňující mechanické či magické účinky. Na kartách hlubin jsou pasti vždy představovány červeným rámečkem (viz str. 76). Pasti mají uvedeny následující údaje:

- ☞ Název.
- ☞ Kód obtížnosti a počet pokusů v závorce (viz Páčení zámků na str. 68).
- ☞ Text s vyhodnocením účinku.

Jakmile se dobrodruh během svého tahu přesune nebo je umístěn na některé z polí na dílku s pastí, musí tuto past spustit. Nepřátelé ani společníci pasti nespouští, mohou však být pastmi ovlivněni, pokud je to v účinku pasti uvedeno.



Past na kartě hlubin

Průběh spuštění pasti

Jakmile je past spuštěna, vyhodnoťte ji podle následujících kroků. Zkouška páčení zámku u pasti a její účinek musí být vyhodnocen dříve, než se vyhodnotí jakýkoliv jiný účinek, který se spustí přesunem dobrodruha na dané pole (například pokus o odemčení skryše).

1. Dobrodruh, který past spustil, musí provést zkoušku páčení zámku proti kódu obtížnosti uvedenému u dané pasti (viz Páčení zámků na str. 68).
2. Vyhodnoťte účinek pasti. Účinek pasti uvádí, zda se spustí, pokud dobrodruh ve zkoušce uspěje, nebo selže. Pokud není uvedeno jinak, jakmile je účinek pasti vyhodnocen, past již nadále není aktivní a nemůžete ji znovu spustit.

► Pokud se past nachází na kartě, na které již nejsou další účinky, které by se mohly vyhodnotit, kartu odhodte.

► Pokud past neuvádí, které jednotky ovlivní, její schopnost vyhodnoťte pouze vůči dobrodruhovi, který ji spustil. Pokud máte past vyhodnotit vůči několika jednotkám, vyhodnoťte ji vůči každé jednotce, a to v pořadí, které určí dobrodruh, který past spustil.

Katakomby

Při bitvě typu katakomby připravíte mapu bojiště předem, bude se skládat z několika dílků, které mohou zahrnovat dílky hlubin, případně i dílky šarvátky. Při bitvě však ignorujte symboly vytištěné na jednotlivých polích. Nepřátelé a další komponenty budete na mapu bojiště umisťovat podle schématu přípravy bitvy a podle zvláštních pravidel uvedených v průvodci provincií.

KATAKOMBY – ZÁSoba NEPŘÁTEL

Bitvy typu katakomby používají běžnou zásobu nepřátel (ZN), s jejíž pomocí během přípravy bitvy nasadíte nepřátele, stejně jako je tomu u bitev typu šarvátka. Nejvyšší počet nepřátel, které v dané bitvě můžete nasadit, určuje nejen ZN, ale i počet očíslovaných polí na schématu mapy bojiště (viz Katakomby – Popis setkání na str. 81 a Katakomby – Příprava bitvy na str. 82).

Katakomby – Popis setkání

1. Cíl bitvy: Zde je uveden cíl, který musíte splnit, abyste v dané bitvě uspěli (viz Cíle bitev na str. 86). Pamatujte, že cíl bitvy je unikátní pro každé setkání odehrávající se v těchto katakombách a je vždy popsán v textu setkání, nikoliv u záznamu katakomb v průvodci provincií.

Jakmile získáte + 1 nebeských úlomků, okamžitě přejděte na krok úkolu B17, aniž byste ukončili současné setkání.

CÍL BITVY – ZVLÁŠTNÍ

2. Pravidla: Tato pravidla naleznete v záznamu katakomb v odpovídajícím průvodci provincií. Jsou zde uvedeny délky potřebné pro sestavení mapy bojiště a zvláštní pravidla pro setkání v těchto katakombách.

POTŘEBNÉ DÍLKY:

vstupní dílek
dílek šarvátky
3× dílek se 3 poli
3× dílek se 6 poli
1× dílek se 7 poli

PRAVIDLA:

Dílký, na kterých jsou pole se symboly ★, představují vězeňské cely. Jakmile nasazujete nepřátele do cel na pole se symboly ★, nasadíte je s 0 BZ. Dokud mají 0 BZ, neprovádějí své tahy a nemohou být zacílení ani ovlivnění jakýmkoliv účinkem. Dokud není cela odemčena, žádná jiná jednotka se na její pole nesmí přesunout. V pokynech setkání je vždy uvedeno, jakým způsobem se cela odemkají. Jakmile je cela odemčena, jednotky mohou na její pole vstoupit a všechny jednotky, které se v ní nacházejí, získají svůj plný počet BZ a provádějí tahy jako obvykle.

3. Schéma mapy bojiště: Toto schéma naleznete v záznamu katakomb v odpovídajícím průvodci provincií. Je zde vyobrazen tvar každého použitého dílku, celkové rozložení sestavené mapy bojiště a v některých případech také označení zvláštních oblastí. Na schématu naleznete následující prvky a symboly, které slouží k přípravě daného setkání.

- Vstupní dílek:** Zde je znázorněno, ke kterému dílku máte vstupní dílek připojit.
- Pole s písmeny:** U každého setkání je popsáno, jaký mají tato pole význam. Obvykle se využívají k umístění cílových jednotek, mohou však také představovat klíčové interaktivní lokace (například místa, odkud se můžete přemísťovat mezi jednotlivými úseky mapy).
- Pole s čísly:** Většina setkání využívá k nasazování nepřátel běžnou zásobu nepřátel. Žetony nepřátel dobírejte a nasazujte na očíslovaná pole počínaje polem s číslem 1 a následně ve vzestupném pořadí.
- Pole s hvězdami:** Tato pole nemají žádná všeobecná pravidla, u každého setkání je však popsáno, jaký mají tato pole význam. Mohou sloužit k umístění jednotek, případně představují určité interaktivní lokace.
- Pole se skryšemi typu a .** Na každé z těchto polí umístíte odpovídající žeton skryše (viz Žetony skryši na str. 68).





Katakomby – Příprava bitvy

Při přípravě bitvy (viz str. 57) vyhodnoťte kroky 1–3 podle následujících pravidel. Potřebné informace a symboly naleznete na schématu mapy bojiště.

- 1. Připravte mapu bojiště:** Sestavte mapu bojiště tím, že podle schématu doprostřed herní oblasti umístíte všechny dílky.
- 2. Umístěte žetony skryší:** Na odpovídající pole podle schématu umístěte žetony skryší.
- 3. Nasadte nepřátele:** Nejdříve na označená pole podle schématu nasadte všechny cílové jednotky (a případné další komponenty) uvedené v textu setkání. Poté podle následujících pravidel nasadte nepřátele na očíslovaná a zvláštní pole:

► **Pole s čísly:** Vypočítejte zásobu nepřátel (ZN). Poté postupně dobírejte a nasazujte žetony nepřátel nejvyšší možné úrovně v rámci ZN na následující pole s číslem na schématu (počínaje polem s číslem 1). Po dobrání nepřítele odečtěte hodnotu jeho úrovně od hodnoty ZN a nasadte jeho žeton odpovídající stranou nahoru. Pokračujte v nasazování nepřátel tak dlouho, dokud nevyčerpáte ZN, případně do chvíle, kdy se na schématu již nenachází žádná další neobsazená pole s čísly. Po obsazení všech polí nepřátel zbylé body v ZN propadnou a nejsou v této bitvě využity.

► **Zvláštní pole:** Podle pokynů setkání nasadte nepřátele (případně jiné komponenty) na pole s hvězdami nebo písmeny. Pokud se na mapě nachází více polí s hvězdami nebo písmeny, na která by mohl být nepřítel nasazen, družina si zvolí, na které pole nepřátele nasadí. Pokud dostanete pro nasazení těchto nepřátel pokyn vypočítat další zásobu nepřátel, postupujte podle stejných pravidel jako pro nasazení nepřátel na očíslovaná pole (uvedených v předchozí odrážce).

Poté vyhodnoťte kroky 4–6 podle pravidel v oddíle Příprava bitvy na str. 57.

Katakomby – Příklad přípravy bitvy

Během jiného herního sezení družina Jiřího a Martiny na mapě provincie přesune svůj žeton družiny na pole Vězení Černá růže, aby splnili krok B13 u svého cechovního úkolu Zásah v Černé růži. Tím u cechovního úkolu zahájí krok C14 a spustí tak úkolové setkání, které vyvolá bitvu typu katakomby, hráči tedy připraví bitvu:

1. Nejprve hráči rozmístí všechny dílky podle schématu mapy bojiště Vězení Černá růže nacházejícího se na str. 45 v průvodci provincií Black Marsh.
2. Následně hráči na vyobrazená pole rozmístí 3 žetony skryší typu .
3. Poté hráči podle zvláštních pokynů pro přípravu setkání nasadí cílové a ostatní jednotky. Úkolovou jednotku Zirík nasadí bez žetonů BZ na pole s písmenem A. Poté v odpovídajícím sáčku nepřátel vyhledají žeton nepřítele Vznešená elfka nekromantka (úroveň 10) a nasadí jej s plným počtem žetonů BZ na pole s písmenem B.
4. Nakonec hráči vypočítají hodnotu zásoby nepřátel, s jejíž pomocí na očíslovaná pole nasadí ostatní nepřátele.
 - a. Jelikož se jedná o setkání, které v daném cechovním úkolu představuje poslední bitvu sezení, místo počítání běžné hodnoty ZN (pomocí počítadla ZkB družiny) se hráči podívají do tabulky Zásoby nepřátel poslední bitvy sezení na str. 56 a najdou zde odpovídající hodnotu ZN. Jedná se o první sezení družiny, které hrají 2 dobrodruzi na úrovni obtížnosti Znalec, hodnota ZN pro tuto bitvu je tedy 32 (16 ZkB).
 - b. Úroveň Ziríka ani Vznešené elfky nekromantky hráči od hodnoty ZN neodečítají, protože Zirík je úkolová jednotka (tedy nemá žádnou úroveň) a Vznešená elfka nekromantka byla již nasazena v rámci pokynů pro přípravu bitvy, takže netvoří součást ZN nasazovaných na očíslovaná pole.
 - c. Hráči si postupně náhodně doberou následující nepřátele a počínaje polem s číslem 1 je nasadí na očíslovaná pole. Zásobu nepřátel tím zcela vyčerpají:
 - Argoniánský behemot – nepřítel úrovně 20 (pole s č. 1).**
 - Císařský vymahač – nepřítel úrovně 10 (pole s č. 2).**
 - Redguardská lupička – nepřítel úrovně 1 (pole s č. 3).**
 - Křídlosek – nepřítel úrovně 1 (pole s č. 4).**



d. Podle pokynů setkání hráči nehlédě na vyčerpání ZN pokračují v dobírání nepřátel úrovně 1, dokud neobsadí všech šest očíslovaných polí.

Císařský lupič – nepřítel úrovně 1 (pole s č. 5).

Blátokrab – nepřítel úrovně 1 (pole s č. 6).



5. Podle pokynů setkání hráči vypočítají druhou zásobu nepřátel. S pomocí této ZN nasadí nepřátele na pole se symbolem ★, která se nachází na dílcích představujících vězeňské cely.

a. Družina pro ZN opět použije hodnotu 32.

b. Hráči si postupně náhodně doberou následující nepřátele a nasadí je na pole se symbolem ★. Nejdříve musí do každé cely nasadit jednoho nepřítele, až poté budou moci na dílky nasadit i druhého nepřítele. Pravidla pro Vězení Černá růže také uvádí, že máte do vězeňských cel nepřátele nasazovat bez žetonů BZ. Hráči se rozhodnou nepřátele nasadit následovně:

Bretonský arcimág – nepřítel úrovně 20 (nejsevernější pole se symbolem ★ v cele se 7 poli).

Redguardský žoldák – nepřítel úrovně 10 (nejjižnější pole se symbolem ★ v západní cele se 3 poli).

Lesní elf lupič – nepřítel úrovně 1 (nejjižnější pole se symbolem ★ v jižní cele se 3 poli).

Orkská lupička – nepřítel úrovně 1 (nejzápadnější pole se symbolem ★ v severní cele se 3 poli).



6. Hráči nasadí své dobrodruhy na vstupní dílek.
- a. Hráči se rozhodnou dát žeton prvního hráče Jiřímu, ten proto nasadí svého dobrodruha jako první, a to na nejsevernější pole vstupního dílku. Rozhodne se změnit svůj bojový styl na ☘.
 - b. Martina je další ve směru hodinových ručiček, proto nasazuje svého dobrodruha jako druhá. Nasadí jej na nejvýchodnější pole vstupního dílku. Právě používá bojový styl ☘ a rozhodne se, že jej měnit nebude.
7. Hráči po nasazení dobrodruhů nasazují své společníky. Ve druhém kroku cechovního úkolu získali za společníky 2 žoldáky, proto na vstupní dílek nasadí jednotky Vznešená elfka nájezdnice a Nordský nájezdník (oba úrovně 5), hráči se rozhodnou umístit je na pole vedle svých dobrodruhů.
8. Nakonec hráči nastaví počítadlo kol na číslo 1 a bitva může začít!



Cíle bitev

Aby hráči uspěli v bitvě, musí jejich dobrodruzi splnit cíl bitvy. Bitvy typů šarvátky a hlubiny obvykle mají jeden z následujících běžných cílů:

☞ **Vítězství:** V bitvě s tímto cílem musí družina porazit nebo jinak odstranit všechny nepřátele z mapy bojiště. U bitev typu šarvátky je tento cíl bitvy nejčastější, příležitostně se může objevit i u bitev typu katakomby.

☞ **Eliminujte X:** Některé bitvy se odkazují na určitou cílovou jednotku. Jedná se o žeton konkrétního nepřítele, který je popsán v textu setkání. Tento cíl bitvy splníte, pokud uvedenou cílovou jednotku (nebo jednotky) porazíte nebo jinak odstraníte z mapy bojiště.

☞ **Průzkum:** V bitvě s tímto cílem musí družina plně prozkoumat mapu bojiště tím, že získá všechny požadované nebeské úlomky. Výchozí počet požadovaných nebeských úlomků je 3, některá setkání však mohou uvádět jiný počet. Pokud družina nezíská všechny požadované nebeské úlomky, v setkání selže. Tento cíl bitvy je nejčastější u bitev typu hlubiny, vyvolaných cechovními úkoly.

☞ **Odhalení:** Podobně jako u cíle bitvy Průzkum musí družina v bitvě s tímto cílem plně prozkoumat mapu bojiště tím, že získá všechny požadované nebeské úlomky (výchozí počet jsou opět 3), kromě toho však poté musí navíc ustoupit z bitvy. Pokud družina ustoupí z bitvy dříve, než plně prozkoumá mapu bojiště, v setkání selže. Na rozdíl od ostatních cílů bitvy však družina získá ZkB za každý nebeský úlomek, který během bitvy získala (nejvýše však za požadovaný počet nebeských úlomků). Výjimkou je situace, kdy je celá družina poražena, v takovém případě družina žádné ZkB nezíská. Výše uvedené platí i v případě, kdy družina ustoupí z bitvy dříve, než získá všechny požadované nebeské úlomky (viz Ústup z bitvy na str. 59).

Bitvy typů šarvátky a hlubiny mohou mít i zvláštní cíl bitvy, který upravuje, nebo dokonce nahrazuje běžný cíl bitvy. Příkladem je zvláštní cíl v bitvě úvodního setkání Útěk z vězení (viz str. 92). Bitvy typu katakomby jsou jedinečné a obvykle má každá svůj vlastní zvláštní cíl, může se však stát, že budou mít i některý z výše uvedených běžných cílů bitvy.

Konec bitvy

Bitva skončí na konci kola, ve kterém nastane některá z následujících událostí:

- ☞ Družina splnila cíl bitvy / setkání.
- ☞ Družina ustoupila z bitvy.
- ☞ Všichni dobrodruzi byli poraženi.

Jelikož bitva skončí až na úplném konci kola, ve kterém nastane některá z výše uvedených událostí, bitva nemusí nutně skončit okamžitě po poražení posledního nepřítele, a to dokonce ani v případech, kdy je cílem bitvy Vítězství.

ÚKLID PO KONCI BITVY

Poté, co bitva skončí (ať už úspěchem, či selháním družiny), postupujte podle následujících kroků. Poté přejděte k Fázi odměn.

1. Všichni dobrodruzi si odstraní všechny své zbývající bonusové BZ a všechny BZ, které překračují jejich hodnotu zdraví. Poté si každý hráč umístí svůj žeton dobrodruha i se zbývajících BZ zpět na svoji kartu rasy na obrázek dobrodruha. Pokud má družina trvalé jednotky společníků, které se mohou objevit v pozdějších bitvách, umístěte jejich žetony poblíž podložek dobrodruhů a odstraňte z nich všechny kostky stavů a BZ překračující jejich hodnotu zdraví (viz Společníci na str. 90).

2. Každý dobrodruh si odstraní a vyčerpá všechny kostky ze svých výřezů pro aktivní kostky, a poté si obnoví všechny své spalené kostky dovedností. *Poznámka:* Kostky, které se na konci bitvy nachází na dobrodruhově stupnici regenerace, zde zůstanou do následující bitvy, nebo dokud nebudou odstraněny jiným způsobem, například během Fáze konce dne nebo v rámci městské akce návštěvou hostince (viz Zázemí města na str. 40).

3. Rozložte mapu bojiště.

► Žetony nepřátel vraťte zpět do odpovídajících sáček nepřátel a žetony skryší vraťte zpět do zásoby.

► Mapové dílky roztřídte podle tvaru. Pokud jste používali dílky hlubin, lícem dolů je zamíchejte. Poté všechny dílky vraťte zpět na odpovídající místo v zásobě.

► Posbírejte karty hlubin a odložte stranou karty se zkratkou „SP“ a karty, které jsou uvedeny na začátku průvodce provincií v oddíle Hlubiny provincie. Poté balíček hlubin zamíchejte a vraťte jej zpět na své místo.

Tento úklid nastává pouze po bitvě, nikdy ne po mírovém setkání.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Dodatečná pravidla.....88

Hod K688

Odhoďte / Odstraňte88

Časování účinků88

Pojmy uvedené u schopností.....88

 Léčení88

 Zisk bonusových BZ.....88

 Obnova kostky.....88

 Odstranění jednotek88

 Poražené jednotky na dílcích88

 Poražení jednotek.....89

 Přesun a umístění.....89

 Schopnosti a akce „zdarma“89

 Tah89

 Trvalé účinky89

 Zacílitelné jednotky89

 Zvýšení / Snížení.....89

Vyhodnocení symbolu houževnatosti.....89

 Příklad zisku houževnatosti v důsledku schopnosti.....89

Dočasná úprava hodnot vlastností.....90

Zisk a ztráta bodů zdraví (BZ)90

Zaokrouhlování90

Rozdělení jednotek90

 Nepřátelé90

 Družina90

 Dobrodruzi.....90

 Společníci90

 Oslovení hráčů na kartách90

Tahy společníků.....91

 Průběh tahu společníka.....91

 Dovednosti společníků.....91

 Schéma rozdělení jednotek.....91

Úvodní setkání Útěk z vězení.....92

DODATEČNÁ PRAVIDLA

V tomto oddíle jsou podrobně popsána pravidla, která ovlivňují zbylé části hry. Nejlépe vám poslouží jako přehled pro lepší pochopení, jak vyhodnotit schopnosti či pokyny uvedené u některých setkání.

Hod K6

Zkratka K6 je českým ekvivalentem anglické zkratky D6, která označuje šestistěnnou kostku. Pokud dostanete pokyn hodit určitým počtem K6, měli byste k tomuto hodu použít kostky používané pro zkoušky páčení zámku (viz str. 68). Pokud takový hod provádíte mimo zkoušku páčení zámku, nesmíte využívat dovednosti či jiné účinky, které upravují hodnoty na kostkách během zkoušky páčení zámku.

Odhodte / Odstraňte

Pokud dostanete pokyn odhodit nebo odstranit nějakou kartu, kostku, nebo žeton, postupujte následovně:

☞ Pro každý typ karet vytvářejte zvlášť odhazovací balíček, kam budete karty odhazovat. Každou odhozenou kartu umístěte navrch odpovídajícího balíčku. Pokud není uvedeno jinak, jakmile odhodíte poslední kartu daného typu, lícem dolů zamíchejte odpovídající odhazovací balíček a vytvořte tak nový dobírací balíček.

☞ Kostky odstraňujte tak, že je vrátíte zpět do zásoby mezi kostky odpovídajícího typu.

☞ Žetony nepřátel poražených v bitvě odstraňujte tak, že z nich vytvoříte zásobu poražených nepřátel. V ostatních případech jejich žetony vracete zpět do odpovídajících sáčků nepřátel, případně zpět do zásoby mezi žetony odpovídajícího typu.

Časování účinků

Některé schopnosti uvádějí účinky, které jsou závislé na jiných účincích, případně se skládají z více účinků. Takové schopnosti vyhodnocujete podle následujících pravidel:

☞ Účinky musíte vyhodnocovat vždy jeden po druhém. Každý účinek musí být plně vyhodnocen dříve, než začnete vyhodnocovat následující účinek.

▶ Účinek se slovy „jakmile/pokud/když“ vyhodnoťte ve chvíli, kdy nastane událost, která účinek spouští.

▶ Účinek se slovy „poté co/po“ vyhodnoťte okamžitě po události, která účinek spouští.

▶ Účinek se slovy „před tím než/před“ vyhodnoťte před tím, než nastane událost, která účinek spouští.

☞ Pokud máte vyhodnotit více účinků se stejným časováním, hráči rozhodnou o pořadí, ve kterém tyto účinky vyhodnotí.

☞ Některé schopnosti mají několik účinků se stejným časováním, například dovednost Očištění z dovednostní linie Světlo obnovy. Pokud můžete vyhodnotit pouze některé z těchto účinků a jiné ne, vyhodnoťte pouze ty účinky, které vyhodnotit můžete. Účinky, které nemůžete vyhodnotit, ignorujte.

Pojmy uvedené u schopností

U schopností se budete setkávat s následujícími pojmy. Při vyhodnocování schopností s některým z následujících pojmů postupujte podle následujících pravidel.

LÉČENÍ

Účinek léčení umožňuje jednotce vrátit si uvedený počet žetonů BZ. Jednotky však léčením nikdy nemohou překročit svoji hodnotu zdraví.

Jakmile člen družiny vyhodnotí účinek, který vyléčí jiného člena družiny o určitý počet BZ, může si jednotka vyhodnocující tento účinek určit počet BZ, které se ve skutečnosti vyléčí. Tento počet může být i menší než uvedená hodnota (nejméně však 0). Totéž platí pro účinky, které členovi družiny umožní získat určitý počet bonusových BZ (viz níže).

Zisk bonusových BZ

Účinek, který uvádí, že dobrodruh získá bonusové BZ, mu umožňuje získat žetony BZ navíc nad rámec jeho maximální hodnoty zdraví. Dobrodruzi musí mít zásobu svých bonusových BZ oddělenou od své zásoby běžných BZ (bonusové BZ umísťujte na podložku daného dobrodruha). **Jiné jednotky než dobrodruzi bonusové BZ získat nemohou.**

OBNOVA KOSTKY

Pokud schopnost nebo účinek uvádí, že si má dobrodruh obnovit kostku, může si obnovit pouze některou kostku ze své stupnice regenerace. Spálené kostky můžete obnovit pouze schopnostmi, které výslovně zmiňují spálené kostky.

ODSTRANĚNÍ JEDNOTEK

Některé schopnosti se odkazují na odstranění jednotky z mapy bojiště jinou jednotkou. Odstranění jednotky není totéž co poražení jednotky, proto dodržujte následující pravidla:

☞ Nepřítele, který byl z mapy odstraněn pomocí schopnosti (místo toho, aby byl poražen), vložte zpět do odpovídajícího sáčku nepřátel (místo umístění navrch zásoby poražených nepřátel).

☞ Tímto způsobem odstranění nepřátel nespouští žádné účinky, které se vztahují k poražení nepřítelů.

PORAŽENÉ JEDNOTKY NA DÍLCÍCH

Některá pravidla setkání či schopnosti se odkazují na poražené jednotky zůstávající na dílcích mapy bojiště. Pro takové jednotky platí následující pravidla.

☞ Žeton jednotky zůstává na jejím poli, dokud jej nějaký účinek neodstraní. Dokud není žeton z mapy bojiště odstraněn, dané pole se považuje za obsazené.

☞ Dokud se její žeton nachází na mapě bojiště, nemůže poražená jednotka provádět své tahy a její žeton nemůže být zacílen akcemi útoku či jinými schopnostmi (pokud text výslovně neuvádí jinak). Pro účely vyhodnocování schopností se žeton této jednotky považuje za poraženou jednotku odpovídajícího typu.

PORAŽENÍ JEDNOTEK

Některé schopnosti se odkazují na poražení jednotky jinou jednotkou, a to buď jako součást určitého účinku, nebo pro účely spuštění jiného účinku. Pro tyto schopnosti platí následující pravidla:

☞ Dobrodruh (nebo společník) porazí nepřítele, pokud nastane některá z následujících podmínek:

▶ Nepřítel přišel o svůj poslední žeton BZ v důsledku dobrodruhoviny (společnickovy) akce útok nebo v důsledku schopnosti, kterou dobrodruh (společník) vyhodnotil.

▶ Dobrodruh (společník) vyhodnotil schopnost, ve které je uvedeno, že je daný nepřítel poražen.

☞ Nepřítel porazí jednotku, jakmile tato jednotka přijde o svůj poslední žeton BZ v důsledku jeho akce útok nebo v důsledku schopnosti, kterou nepřítel vyhodnotil.

☞ Pokud je jednotka poražena účinkem stavu (např. Zhoubu), považuje se za poraženou, nedojde však ke spuštění žádných účinků, které vyžadují, aby tato jednotka byla poražena určitou jednotkou.

PŘESUN A UMÍSTĚNÍ

Některé schopnosti vám umožní získat přesun navíc, který může nastat i mimo běžnou akci přesun. Také existují schopnosti, které jednotku někam umísťují, což není totéž jako přesun. Umístění jednotky vyhodnotíte tak, že ji odeberete z mapy bojiště (případně ji odeberete z oblasti mimo mapu) a umístíte ji na pole uvedené v pokynech schopnosti. Jednotka, která je na určité pole umístěna v důsledku účinku schopnosti, se pro účely spuštění účinků **nepovažuje** za jednotku, která se na toto pole přesunula.

SCHOPNOSTI A AKCE „ZDARMA“

Některé schopnosti jednotkám umožňují provádět útok navíc, během útoku házet kostkami navíc, případně se přesunout o pole navíc. Pokud je potřeba situaci upřesnit, je u těchto schopností občas uvedeno slovo „zdarma“. Takové schopnosti se řídí následujícími pravidly:

☞ **Akce:** Pokud vám nějaká schopnost umožní provést akci útok nebo jinou akci navíc a váš dobrodruh ji během svého tahu vyhodnotí, akce navíc se nepočítá do limitu počtu akcí dobrodruha. Stejně tak se nepočítá do limitu počtu akcí aktivního dobrodruha, pokud je akce vyhodnocena během tahu jiného dobrodruha. Pokud není u schopnosti uvedeno jinak, za akci útok provedenou navíc dobrodruh nezíská kostku slabé únavy, a to ani v případě, že se nejedná o první akci útok v jeho tahu.

☞ **Kostky:** Kostky navíc nejsou ovlivněny hodnotami výdrže nebo magie daného dobrodruha ani hodnotami Souboje u ostatních jednotek. Kostky navíc mohou být k hodů dobrodruha přidány dokonce i v případě, že dobrodruh nemá naučenou danou dovednostní linii nebo kostku dovednosti. Jakmile kostky navíc vyhodnotíte, vraťte je zpět do zásoby (tyto kostky se nevyčerpávají a nepřidávají se na stupnici regenerace dobrodruha). Soubojové kostky nepřátel, které se přidávají k hodu jako kostky navíc, nesmíte vkládat do výřezů pro aktivní kostky na podložkách dobrodruhů ani s jejich pomocí nemůžete získat body houževnatosti.

☞ **Přesun:** Přesun navíc není ovlivněn dobrodruhovou hodnotou výdrže ani hodnotami přesunu u ostatních jednotek.

TAH

Během jednoho kola bitvy provede každá jednotka na mapě bojiště svůj tah. Některé schopnosti mají uvedeno omezení na určitý počet

použití za tah. Toto omezení se obnovuje na začátku tahu každé jednotky (nikoliv pouze na začátku tahu jednotky, která danou schopnost může vyhodnotit).

TRVALÉ ÚČINKY

Některé schopnosti nebo účinky jsou trvalé. To znamená, že ve hře zůstávají do chvíle uvedené v pokynech účinku, případně do konce právě probíhajícího sezení. Karty s trvalým účinkem ponechte poblíž herní oblasti jako připomínku. Trvalé účinky pocházející odjinud (například z kroků úkolů) si zaznamenávejte do deníku kampaně, a jakmile takový účinek pomine, škrtněte jej.

ZACÍLITELNÉ JEDNOTKY

Jednotka je pro jinou jednotku zacílitelná, pokud se nachází v jejím dosahu a dohledu a zároveň nepodléhá žádnému účinku, který by bránil v jejím zacílení. Dosah dobrodruha je omezen jeho právě používaným bojovým stylem (viz str. 61). Dosah nepřítele je omezen jeho hodnotou dosahu. Některé schopnosti mohou na zacílitelné jednotky aplikovat účinky i mimo akci útok, případně jednotce umožňují zacílit i své spojence. Některé schopnosti mohou také jednotkám udělit poškození, aniž by byly zacíleny.

ZVÝŠENÍ / SNÍŽENÍ

Pokud schopnost zvyšuje nebo snižuje hodnotu kostky, otočte tuto kostku na jinou stranu tak, aby ukazovala hodnotu odpovídající uvedenému zvýšení nebo snížení. Hodnoty na kostkách nemůžete zvýšit ani snížit mimo rámec hodnot vytištěných na kostkách.

Vyhodnocení symbolu houževnatosti

Některé schopnosti mohou vyvolat navíc hod kostkami, na kterých může padnout symbol ○, případně určitému dobrodruhu umožní jiným způsobem získat body houževnatosti. Dobrodruh může body houževnatosti získat **pouze** z výsledků kostek, kterými hodil během akce útok, a to neohledně na to, v čím tahu hod provedl. Dobrodruzi nezískávají žádné body houževnatosti, pokud dostanou pokyn kostku vyčerpát, ani pokud mají kostku umístit na svoji stupnici regenerace se symbolem houževnatosti nahoru.

Příklad zisku houževnatosti v důsledku schopnosti

Během jiného herního sezení sledujeme Lukáše s Bárou při setkání, které vyústilo v bitvu. Na konci svého tahu Lukáš vyhodnotí schopnost Provázaná výzbroj z dovednostní linie Daedrické vyvolávání, což Báře umožní provést akci útok a hodit až dvěma svými kostkami dovedností. Bára používá bojový styl ☒ a rozhodne se proti zacílenému nepříteli hodit jednou ze svých dostupných kostek dovednosti Souboj a jednou ze svých dostupných kostek dovednosti Přesný zásah.

Báre na kostce dovednosti Souboj padne symbol ○ a na kostce dovednosti Přesný zásah výsledek s poškozením 2. Když Bára tyto výsledky vyhodnocuje, udělí poškození ze své kostky dovednosti Souboj. Přestože jí výsledek se symbolem houževnatosti padl během tahu Lukáše, Lukáš žádné body houževnatosti nezíská.

Dočasná úprava hodnot vlastností

Některé účinky mohou jednotkám dočasně upravit jejich hodnoty vlastností. Pokud takový případ nastane, považujte tuto nově upravenou hodnotu za celkovou hodnotu vlastností. Pokud jste tento účinek vyhodnotili u dobrodruha, nepřidávejte ani jinak neupravujte žetony na jeho podložce dobrodruha.

Zisk a ztráta bodů zdraví (BZ)

Některé účinky mohou určité jednotce upravit hodnotu zdraví, případně její počet žetonů BZ.

☞ Pokud účinek jednotce zvýší hodnotu zdraví, tato jednotka získá tolik žetonů BZ, kolik činí rozdíl těchto dvou hodnot. Pokud účinek jednotce sníží hodnotu zdraví na nižší hodnotu, než je současný počet žetonů BZ jednotky, odstraňujte žetony BZ, dokud jich nebude mít tolik, kolik činí nová hodnota zdraví.

☞ Pokud účinek jednotce přidává žetony BZ, které by překročily její hodnotu zdraví, ale nedojde ke změně samotné hodnoty zdraví, tyto žetony jednotce zůstanou do nadcházejícího kroku Úklid po konci bitvy. Pamatujte, že jednotka může BZ nad rámec její hodnoty zdraví získat jedině, pokud to účinek výslovně umožňuje.

Zaokrouhlování

Pokud herní účinek vyžaduje, aby hráči určitou hodnotu zaokrouhlili, ale neuvádí, jakým směrem, pak vždy zaokrouhluje dolů.

Rozdělení jednotek

Jednotkou se rozumí každý žeton ve hře, který splňuje následující parametry:

☞ Jednotka má uvedeny hodnoty vlastností, schopnosti, případně oboje zároveň.

☞ Jednotka na mapě bojiště buď provádí svůj vlastní tah, nebo je ovládána během tahu jiné jednotky.

Poznámka: Žetony, které tyto charakteristiky nesplňují (např. žetony skryší, žetony provincie apod.), se za jednotky nepovažují.

Každá jednotka patří do jedné ze dvou skupin, buď se jedná o jednotku družiny, nebo jednotku nepřátel. Tyto dvě skupiny spolu navzájem soupeří, proto se vzájemně označují jako **soupeřící jednotky**. Pokud to není určitým účinkem výslovně povoleno, jednotky nemohou zacílit jiné než soupeřící jednotky.

NEPŘÁTELE

Všechny jednotky soupeřící s družinou se považují za nepřátele, nehledě na jejich úroveň. V důsledku určitých herních účinků se mohou dočasně stát vašimi nepřáteli i jednotky, které jinak patří k vaší družině. V takovém případě se tyto jednotky chovají podle pokynů daného účinku.

DRUŽINA

Družina zahrnuje zároveň jednotky dobrodruhů i jednotky společníků. Všechny jednotky, které patří k družině, jsou hromadně označovány jako **členové družiny**. Schopnosti, které ovlivňují členy družiny, mohou ovlivňovat jednotky dobrodruhů i jednotky společníků.

Dobrodruzi

Každý hráčem vytvořený dobrodruh je člen družiny, ať už se jedná o vašeho dobrodruha, nebo dobrodruha jiného hráče. Pokud je hodnota nějakého účinku upravena pomocí symbolu počtu dobrodruhů (☉), symbol se vztahuje pouze k počtu dobrodruhů v družině, společníky do této hodnoty nepočítejte.

Společníci

Společník je jednotka, kterou ovládá buď celá družina, nebo konkrétní dobrodruh. Jednotky společníků můžete získat v průběhu setkání nebo pomocí schopností dobrodruhů. Může se dokonce stát, že se vašimi společníky stanou vaši nepřátelé či úkolové jednotky.

Dokud je společník součástí družiny, řídí se následujícími pravidly:

☞ Společníci jsou členové družiny, nejedná se však o dobrodruhy. Nejsou ovlivněni schopnostmi, které se vztahují na dobrodruhy, ani se **nepočítají** do počtu dobrodruhů v družině (viz Velikost družiny na str. 36).

☞ Pokud není uvedeno jinak, jednotky společníků začínají každou bitvu s plným počtem BZ.

☞ Pokud je společník poražen, je natrvalo odstraněn z družiny. V opačném případě společníci zůstávají s dobrodruhem nebo družinou, dokud nejsou odstraněni jiným účinkem.

☞ Žeton poraženého společníka umístěte k ostatním nenasazeným žetonům odpovídajícího typu. Například žeton nepřítele, který se stal společníkem, po jeho poražení vraťte zpět do odpovídajícího sáčku nepřátel.

☞ Pokud je poražen dobrodruh, který společníka ovládá, společník zůstává ve hře a odpovídající hráč pokračuje v ovládání společníka.

☞ Pokud jsou všichni dobrodruzi poraženi, setkání skončí a všichni zbývající společníci jsou odstraněni z mapy bojiště. Takoví společníci se však nepovažují za poražené – to je důležité například při rozhodování, zda mají být odstraněni z družiny.

Oslovení hráčů na kartách

V textech na kartách, účincích a obecně v pravidlech se hráčům zásadně vyká. Způsob oslovení hráčů může v závislosti na kontextu znamenat různé věci.

☞ Na kartách setkání, kartách vedlejších úkolů a v krocích úkolů se vykáním oslovuje celá družina. Pokud je například v kroku úkolu uvedeno „cestujte na pole“, myslí se tím přesun žetonu družiny na mapě provincie.

☞ Na kartách třídy, kartách předmětů, u dovedností a jim podobných účinků se vykáním oslovuje konkrétní dobrodruh. V případě účinků uvedených na těchto komponentech rozhoduje hráč hrající za daného dobrodruha.

Tahy společníků

Společníci odehrají své tahy okamžitě poté, co svůj tah odehráli všichni dobrodruzi. Družina v každém kole rozhodne, v jakém pořadí společníci provedou své tahy. Pokud je uvedeno, že společníka ovládá družina, zvolí si družina hráče, který bude tohoto společníka během jeho tahu ovládat.

Během svého tahu se společník obvykle přesune, vyhodnotí své dovednosti a zaútočí podle níže uvedeného postupu. Případná další pravidla naleznete v pokynech účinku, který tuto jednotku za společníka označil.

PRŮBĚH TAHU SPOLEČNÍKA

V následujícím postupu za jednotku společníka rozhoduje hráč, který jej ovládá. Provedení přesunu a útoku je volitelné.

- 1. Začátek tahu:** Spusťte schopnosti, které se mají spustit na začátku tahu společníka, například účinky kostek stavů nebo kostek dovedností na žetonu společníka.
- 2. Přesun:** Společníka můžete libovolně přesunout až o 2 pole, neplatí pro něj pravidla priority jako u nepřátel.
- 3. Útok:** Pokud je to možné, společník může zaútočit na soupeřící jednotky. Útok vyhodnotíte v následujícím pořadí.
 - a. Zvolte cíl(e):** Zkontrolujte společníkův dosah a počet symbolů postav v kolonce počtu cílů. Podle nich si zvolte, na které jednotky společník zacílí. Zvolit můžete pouze zacílitelné jed-

notky v dosahu a v dohledu společníka. Ignorujte společníkův symbol priority.

b. Vezměte kostky a hodte jimi: Hodte tolika souborovými kostkami nepřátel, jakou má společník hodnotu souboje. Pokud může společník zaútočit na více cílů v dosahu, hodíte kostkami pouze jednou a v následujícím kroku vyhodnotíte výsledek hodu pro každý jeho cíl.

c. Vyhodnoťte hod: Vyhodnoťte výsledek hodu proti každému cíli společníka.

d. Reakce jednotek: Dobrodruzi, společníci a nepřátelé mohou vyhodnotit schopnosti, které se spustí po tomto útoku. Pokud je to možné, nepřátelé takové schopnosti musí vyhodnotit.

4. Konec tahu: Spusťte schopnosti, které se mají spustit na konci tahu společníka. Poté, pokud ve hře zbývají další společníci, odehraje svůj tah následující společník.

DOVEDNOSTI SPOLEČNÍKŮ

Většina společníků má alespoň jednu dovednost (jejich popis naleznete v přehledu dovedností nepřátel). Na rozdíl od přesunu nebo útoku není vyhodnocení dovednosti společníka volitelné. Pokud je to možné, musíte v uvedeném čase vyhodnotit společníkovu dovednost. Pokud společník zaútočí na více cílů, dovednosti společníka ovlivní všechny jeho cíle.

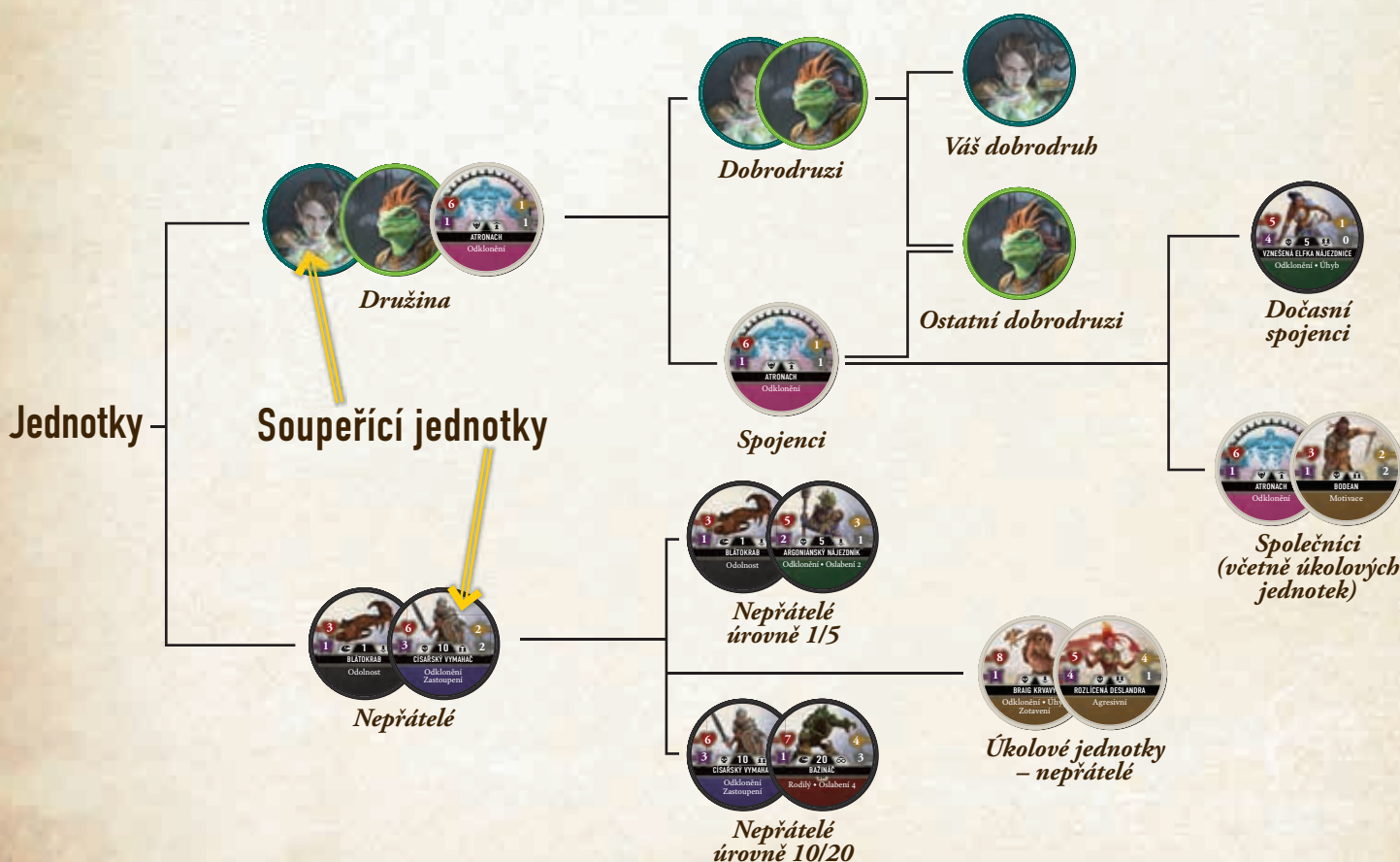


Schéma rozdělení jednotek

Úvodní setkání Útěk z vězení

Probudíte se v temné zadržovací cele s hrubými stěnami, nacházející se kdesi v Tamrielu. Byli jste uvězněni za přestupek, který jste neprovedli. I když jste protestovali, že jste nevinní, nebylo vám to nic platné a zdá se, že jste tu prozatím zkejsli. Když už se pomalu smíříte s tím, že si chvíli posedíte v chládku, přistoupí k vám větrem ošlehaný Redguard, svírající v ruce klíč. Posadíte se, abyste mu dali najevo, že získal vaši pozornost.

„Hej, vy,“ zašeptá drsným hlasem. „Poslyšte, mé jméno je Bodean. Jsem představitel cechu podobně smýšlejících jednotlivců. Říkáme si Strážci opomíjených. Jsme malá skupina, která se raději drží v ústraní, ale usilujeme o zlepšení podmínek všech komunit po celém Tamrielu. Pomáháme lidem bránit se proti bezpráví, vypomáháme na místech, která to potřebují, odhalujeme korupci politiků a mnoho dalšího.“

Díváte se na něj pohledem bez výrazu. Koneckonců jste ve vězeňské cele a tohoto člověka jste nikdy před tím neviděli.

„Chápu,“ řekne, když si to uvědomí. „Jsem tu, protože Strážci věří, že máte... potenciál. Až moc velký potenciál na to, abyste byli zamčení tady v té díře na bohové vědí jak dlouho a snášeli rozmary zkorumpovaných žalárníků.“

Ted' už vážně dáváte pozor.

„Pustím vás odsud,“ pokračuje a ukáže vám klíč. „Co budete dělat potom, je na vás. Strážci v těchto dnech potřebují velkou pomoc. Zběhla nám totiž jedna naše členka, Lesní elfka zvaná Deslandra. Umanula si, že Strážci uvažují v příliš malém měřítku, že jediným řešením, aby v Tamrielu opravdu zavládla spravedlnost, je úplně se zbavit magie. Věří, že to bude ten velký milník, který vyrovná misky vah a zabrání těm, kteří vládnu magií, aby se živil na úkor slabších. Neřeší při tom, o co vše bychom tím nenávratně přišli. Pokud ji máme zastavit, budeme potřebovat pomoc, má totiž značné zdroje, ale neholdáme vás do ničeho tlačit. Tohle je,“ zasměje se, „bezpodmínečné propuštění.“

Otočí klíčem v zámku a najednou je pryč. Zvážíte jeho slova, ale než se rozhodnete, jak dále pokračovat na své pouti Tamrielem, musíte nejdřív utéct.

Hráči se mohou rozhodnout zahájit hru způsobem, který se pro hry ze série *The Elder Scrolls* stal tradicí, tedy probíjováním si cesty skrz ve snaze uniknout svému uvěznění. Toto setkání hráče uvede do pravidel bitev a zároveň poslouží jako poslední krok při tvorbě vašeho dobrodruha. Úspěchy, které vaši dobrodruzi v této bitvě dosáhnou, pak určí několik tříd, ze kterých si hráči budou moci vybrat tu, která jim nejvíce vyhovuje. Pokud byste se pravidla chtěli naučit čtením strukturovaného průchodu tímto scénářem, můžete se rovnou ponořit do příkladu, který naleznete ve Výukovém průvodci.

V průběhu této bitvy si dle potřeby přečtěte následující pravidla:

- ☞ Podložky dobrodruhů, vlastnosti, dovednosti, stupnice regenerace a výřezy pro aktivní kostky dovedností jsou vysvětleny na str. 18–24.
- ☞ Pravidla bitev začínají na str. 54.
- ☞ Skryše a páčení zámků jsou vysvětleny na str. 68–70.

Příprava bitvy

Úvodní setkání Útěk z vězení vám představí bitvu typu šarvátka, odehrávající se na mapě bojiště, kterou tvoří dva dílky znázorněné na schématu níže. Bitvu připravíte následovně:

1. Postupujte podle jednotlivých kroků z oddílu Postup přípravy hry (viz str. 12–13), avšak s následujícími výjimkami:
 - ▶ Do sáčku nepřátel úrovně 1/5 vložte **pouze** následujících pět nepřátel úrovně 1: Vznešený elf lupič, Argoniánská lupička, Mládě kolčaváka, Kostlivec a Dryáda.
 - ▶ Zatím nenastavujte ukazatel počtu dní, den 1 začne až po této bitvě!
 - ▶ Nastavte počítadlo ZkB družiny na hodnotu 1 místo 2.
2. Doprostřed herní oblasti umístěte dílek šarvátky a podle schématu k němu připojte menší vstupní dílek. Poté podle schématu na pole se symbolem  umístěte žeton skryše.



3. Za každého dobrodruha ve hře doberte a nasadte 1 žeton nepřítele ze sáčku nepřátel úrovně 1/5 (jde o ekvivalent výpočtu zásoby nepřátel u družiny s 1 ZkB, jak je popsáno na str. 54). Žetony nepřátel nasazujte podle schématu vždy na následující očíslované pole (počínaje polem s číslem 1) stranou s úrovní 1 (černé pozadí) nahoru. Každého nepřítele nasazujte s plným počtem BZ (tzn. s počtem odpovídajícím jeho hodnotě zdraví).

4. Postupně nasadte všechny dobrodruhy na jednotlivá pole na menším vstupním dílku. Nejprve zvolte dobrodruha, který si vezme žeton prvního hráče a nasadí svůj žeton dobrodruha. Následně ve směru hodinových ručiček nasadte i ostatní žetony dobrodruhů. Každý dobrodruh si při nasazení určí svůj bojový styl (viz str. 57 a 61).

5. Nastavte kostku představující počítadlo kol na číslo 1, bitva může začít!

Průběh bitvy

Úvodní setkání Útěk z vězení má unikátní cíl bitvy: Dobrodruzi musí buď porazit všechny nepřátele na mapě bojiště, **nebo** musí všichni neporažení dobrodruzi utéct. Dobrodruh může utéct na začátku svého tahu, pokud se nachází na některém z tmavě zelených polí na západní straně dílku šarvátky (viz schéma na str. 92). V takovém případě odstraňte žeton dobrodruha z mapy bojiště, jeho tah okamžitě skončí a v této bitvě nebude provádět žádné další tahy.

Bitva skončí na konci kola, ve kterém byl poražen poslední nepřítel, poražen poslední dobrodruh, nebo ve kterém utekl poslední neporažený dobrodruh.

Poté, co bitva skončí, si zkontrolujte, zda jste si u každého dobrodruha zaznamenali všechny úspěchy, kterých během bitvy dosáhl. Poté vyhodnoťte oddíly Úklid po konci bitvy a Výběr třídy popsané níže!

Seznam úspěchů

V průběhu úvodního setkání Útěk z vězení si u následujících úspěchů zaznamenejte, který dobrodruh jich dosáhl. Někteří dobrodruzi mohou dosáhnout i více úspěchů, stejně tak se však může stát, že se některým dobrodruhům nepodaří dosáhnout žádného z úspěchů:

- | | |
|--|--|
| ☐ Poražte nepřítele Vznešený elf lupič | ☐ Buďte první, kdo uteče |
| ☐ Poražte nepřítele Argoniánská lupička | ☐ Buďte první na tahu |
| ☐ Poražte nepřítele Mládě kolčaváka | ☐ Buďte poslední na tahu |
| ☐ Poražte nepřítele Kostlivec | ☐ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 2+ |
| ☐ Poražte nepřítele Dryáda | ☐ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 1 (tzn. ze sousedícího pole) |
| ☐ Uspějte ve zkoušce páčení zámku u žetonu skryše | |

Poznámka: U každého úspěchu vždy napište jméno dobrodruha, který jej dosáhl. Úspěchy si můžete odškrtnávat přímo v tomto seznamu, případně si tento seznam můžete stáhnout a vytisknout z odkazu www.foxinthebox.cz/tes-botse.

Úklid po konci bitvy

Poté, co bitva skončí, proveďte jednotlivé kroky úklidu po konci bitvy, popsané na str. 86. Pamatujte však, že místo pěti žetonů nepřátel, které jste použili při této bitvě, musíte do sáčku nepřátel úrovně 1/5 umístit všechny žetony nepřátel úrovně 1/5. Do druhého sáčku pak umístíte žetony nepřátel úrovně 10/20.

Nezapomeňte odstranit a vyčerpát všechny kostky dovedností ze svých výřezů pro aktivní kostky a obnovit si všechny spálené kostky dovedností. Všechny kostky dovedností, stavů, slabé únavy a silné únavy na stupnicích regenerace dobrodruhů však ponechejte na svých místech. Pokud se rozhodnete vybrat si třídu na základě dosažených úspěchů, zůstanou vám všechny body houževnatosti a karty předmětů, které jste během bitvy získali (viz níže). V opačném případě je budete muset odhodit.

Po vyhodnocení tohoto kroku jste připraveni vybrat si svoji třídu!

Výběr třídy

Po bitvách dobrodruzi obvykle vyhodnotí Fázi odměn, ve které získají ZkB za splnění setkání a následně je mohou utratit. Odměnou za tuto bitvu však nejsou ZkB. Místo toho dostane každý dobrodruh na výběr z několika tříd podle toho, jakých úspěchů během bitvy dosáhl. Seznam tříd je společně s úspěchy uveden na následující straně. Doporučujeme však, abyste se na tento seznam nedívali, dokud bitva neskončí.

Jakmile se dobrodruh na základě dosažených úspěchů pro jednu z nabízených tříd rozhodne, vezme si odpovídající kartu třídy a umístí ji vedle své podložky dobrodruha. Pamatujte, že některé z těchto tříd jsou pro vás dostupné, pouze pokud vlastníte rozšíření Valenwood (VW).

Dobrodruh, který si vybírá z méně než 2 tříd, musí počkat, než si svoji třídu vyberou všichni ostatní dobrodruzi. Poté tento dobrodruh odloží stranou kartu třídy, kterou získal za dosažený úspěch, a zamíchá všechny zbývající karty tříd (tzn. nepoužité karty tříd včetně těch, které si ostatní dobrodruzi nevybrali). Dobrodruh si dobere tolik karet tříd, aby společně se svou odloženou kartou měl 2 karty třídy, ze kterých si nakonec jednu třídu vybere. Pokud si z méně než 2 tříd vybírá více dobrodruhů, mohou se rozhodnout, v jakém pořadí výše uvedený postup vyhodnotí.

Pokud byli **všichni** dobrodruzi poraženi, zamíchejte všechny karty tříd. Poté si každý dobrodruh dobere dvě karty tříd a jednu z nich si vybere.

- | | |
|---|--|
| ☐ Poražte nepřítele Vznešený elf lupič: Arkanista (VW), Kouzelník | ☐ Buďte první, kdo uteče: Bard, Hraničář (VW) |
| ☐ Poražte nepřítele Argoniánská lupička: Akrobat, Stopař | ☐ Buďte první na tahu: Dračí rytíř |
| ☐ Poražte nepřítele Mládě kolčaváka: Noční čepel, Ochránce | ☐ Buďte poslední na tahu: Léčitel |
| ☐ Poražte nepřítele Kostlivec: Nekromant, Zaklínač | ☐ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 2+: Lučištník |
| ☐ Poražte nepřítele Dryáda: Poutník, Templář | ☐ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 1 (tzn. ze sousedícího pole): Rytíř |
| ☐ Uspějte ve zkoušce páčení zámku u žetonu skryše: Lupič (VW), Lotr | |

Výběr ze zbylých tříd

Pokud se některému dobrodruhu nezamlouvá žádná z tříd navržených v důsledku dosažených odměn, může si poté, co si své třídy vybrali ostatní dobrodruzi, vybrat některou z tříd, které zbyly. V takovém případě dobrodruh přijde o všechny body houževnatosti a musí odhodit všechny karty předmětů, které během bitvy získal.

Zbytek přípravy hry

Po skončení bitvy a výběru třídy si každý hráč vytvořil svého dobrodruha. Podle následujících pokynů pokračujte ve zbytku přípravy hry.

Nastavte ukazatel dní a počítadlo ZkB

Nyní můžete připravit ukazatele jako obvykle:

- ☞ Ukazatel dní ponechte nepřipravený.
- ☞ Nastavte počítadlo ZkB družiny na číslo 2 (počítadla ZkB jednotlivých dobrodruhů ponechte na čísle 0).

Odpočinek dobrodruhů

Ať už jste si svoji cestu na svobodu probojovali, utekli jste, nebo jste prostě nehybně leželi tak dlouho, až vaši žaláři opustili vaše zdánlivě mrtvé tělo, podařilo se vám uniknout z vězení. Rozhodnete se vydat do rušného centra města a hledat zde příležitost, jak uplatnit své dovednosti. Přijmete nabídku práce pro jeden z cechů, který vám na oplátku poskytne zásoby a místo, kde si můžete krátce odpočinout.

Když se probudíte, začíná první den vašeho nového úkolu. Nastal čas vyrazit mu vstříc.

Po každém setkání dobrodruzi obvykle odpočívají. Během odpočinku si každý dobrodruh vyléčí určitý počet BZ a odstraní si libovolnou 1 kostku ze své stupnice regenerace (viz Fáze konce dne na str. 45).

Nicméně po úvodním setkání Útěk z vězení dobrodruzi našli dočasné útočiště u svého nového cechu. Toto útočiště jim nabídlo podobné zázemí jako hostinec, který dobrodruzi budou běžně navštěvovat během městských setkání (viz str. 40). Všichni dobrodruzi se tedy nyní vyléčí do plného počtu BZ a ze své stupnice regenerace si odstraní všechny kostky.

Gratulujeme, právě jste dokončili úvodní setkání Útěk z vězení!

Zvolte si počáteční úkol

Vraťte se na str. 13 a pokračujte krokem 7 (Připravte cechovní úkol). Odtud pokračujte dále ve čtení a zahajte tak úkol pro své první sezení podle popisu v oddílu Fáze hry, který začíná na str. 34.



PODĚKOVÁNÍ

S rozvojem Chip Theory Games se produkční týmy našich titulů rozrostly natolik, že nelze pokračovat v dřívější tradici uvést všechny členy týmu na krabici. S ohledem na to jsme od této praxe upustili ve prospěch kompletního seznamu všech zaměstnanců CTG, kteří se podíleli na tom, aby tato hra byla taková, jaká je, se zvláštním uznáním pro ty jednotlivce, kteří se podíleli nad rámec svých povinností.

Vydavatelé

Adam Carlson
Josh Carlson

Design a vývoj hry

Josh Carlson
Michael Gernes
Logan Giannini
Ryan Howard
Andrew Santoro
Salem Scott
Shannon Wedge
Josh Wielgus

Další herní koncepty

Jacob Wielgus

Ilustrace

Chris Beck
Yoann Boissonnet
Anthony LeTourneau
Federico Pompili

Grafický design

Chris Beck
Shaun Boyke
Moriah Gorman
Melonie Lavelly
Chelzee Lemm-Thompson
Bree Lindsoe

Tvůrčí texty

Ryan Howard
Salem Scott

Pravidla

Michael Gernes

Konzultant a editor

Liz Davidson

Licencování hry v zahraničí

Luke Warren

Testování hry, korektury a další důležitá spolupráce

Carter Barton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda Gehrke, Morgan Godat, Angela Grandell, Jillian Green, Jessica Johnson, Brent Keith, Heather Kilber, Stacey Poirier, Heather Swartz, Pam van Muijen, Brandon Wandersee, Michael Zenke, Tom Aroune, Anthony Barnes, Calvin Thomas Brown, Jennifer L. Brown, Mark Buxton, Chris Carvalho, Eric Christensen, Riccardo Civiero, Simone Conti, Dakotah Cote, Jeffrey Delbert, Sylvain D'Hondt, Netanel Esman, Isaac Evans, Jorge García, Amanda Hasler, Kyle

Hasler, Gordon Helle, Jared Hodges, Marc Hogreve, Dale Hopkins, Darren Isnor, Juan Yih Lee, Derek Lieberman, Prince Mack Sr., Brendan Mayhugh, Ryan McClenahan, Dale Miller, Marco Mewes, Ian Olson, Melanie Owen, Pocky Plays, Jonas Robertsson, Jonathan Sadler, Ryan Sherburne, Howard Sherman, Alec Steers, Lindy Stewart, William Sweett, James „Tayz“ Taylor, Jared Tolman, Julian „J.M.M.“ Vermeulen, Gabriel William Vattendahl Vidal, Harm Wieringa, Elizabeth Young, Y'shtola

Zvláštní uznání

Salem Scott: Hra a příběh

Salem se do této hry pustil s opravdovou vášní a donekonečna analyzoval a upravoval každý prvek hry, dokud si nebyl jistý, že funguje, jak má. Jeho vášně pro to, aby hra byla nejen zábavná, ale také věrná duchu série *The Elder Scrolls*, byla pro úspěch výsledného produktu zásadní. Význam nesčetných hodin, které do tohoto projektu vložil, ať už šlo o spolupráci na tvorbě úkolů, řízení testování hry, nebo přepracovávání schopností, dokud nebyly dokonalé, nejde dostatečně ocenit.

Bree Lindsoe: Grafický design

Bree se významně podílela na utváření estetiky této hry. Její práce spojila ikonické prvky Tamrielu, charakteristický vizuální styl studia Chip Theory a jedinečné potřeby hry a vytvořila nádherný finální produkt, který se prostě dobře hraje. Po celou dobu tohoto procesu se přizpůsobovala měnícím se potřebám hry, vždy s chutí spolupracovat a s nekonečnou zásobou dobré nálady. Důležitost její práce na tomto projektu je nezpochybnitelná a klíčová.

Ryan Howard: Řízení projektu a výprava

Čas a úsilí, které Ryan věnoval průzkumu a výpravě přesvědčily společnost Bethesda a Zenimax, že s jejich světem zacházíme způsobem, kterému mohou věřit. Ryanova pozornost věnovaná detailům v příbězích a tematickým herním mechanikám vedla k tvorbě pohlcujícího zážitku, který překvapí a pobaví jak znalce série *The Elder Scrolls*, tak i úplné nováčky. Díky jeho organizačním schopnostem a tvrdé práci se v průběhu spousty měsíců vývoje a testování podařilo tuto zdaleka nejrozsáhlejší hru, kterou jsme kdy vytvořili, udržet na správné cestě.

Michael Gernes: Herní mechaniky a text pravidel

Michael začal tuto bláznivou cestu s CTG v roce 2021 a po celé tři roky byl důležitou součástí vývoje této hry. Svou analytickou mysl zaměřenou na detaily uplatnil při plnění nejrůznějších úkolů, od výpočtu, kolik procent času by hráči měli interagovat s jednotlivými herními prvky, přes katalogizaci mnoha změn ve hře až po působivý a komplexní soubor pravidel. Michael si zaslouží obrovskou pochvalu za své úsilí, působení a neutuchající vytrvalost při realizaci této hry.

ČESKÁ EDICE: FOX IN THE BOX

Vedoucí překladu: Mário Šafárik

Překladatelé: Mário Šafárik, Lukáš Weisner, Míla Brtník

Grafické úpravy a sazba: Karolina Hanáčková, David Hanáček

Redakce: Petr Pospíšil, Jiří Maršík, Mário Šafárik, Míla Brtník

Korektury: Eliška Pospíšilová

REJSTŘÍK

A

akce	
městská akce	39
průzkum	61
přesun	59
schopnost třídy	61
útok	59
aktivní kostka A (kostky dovedností)	60
alchymistická stanice (zázemí města)	40

B

batoh (předměty v inventáři)	18, 28
běžný předmět	28
bojový styl	61
dovednostní linie	22
herní oblast	18
karta předmětu	30
krok Vezměte si kostky a hoďte jimi (útok)	60
bonusové BZ	20
BZ (body zdraví). Viz <i>zdraví</i>	

C

cechovní stánek (zázemí města)	40
cíl	
bitvy	86
cechovního úkolu	46, 47
nepřítele	55, 64
útoku	60
zacílení (v boji)	58
zacílitelné jednotky	89
žeton cíle	55
časování účinků	88

D

den	12, 34, 45, 46
dobrodruh	90
herní oblast	18
porážka	67
tah	59, 62
tvorba	19, 26
dohled	58
dosah (vzdálenost)	58
dovednost	21, 22
hod kostkami dovedností mimo bitvu	61
nepřítel	55, 64
odnaučení	43
útok	59
vyhodnocení kostek dovedností	60
zisk žetonu dovednostní linie nebo kostky dovedností (vylepšení atributu)	31

E

eliminujte (cíl bitvy)	86
------------------------	----

H

hlubiny (typ bitvy)	74-80
hodnota obtížnosti (zkouška sociálních dovedností)	42

hostinec (zázemí města)	40
houževnatost	18, 25. Viz také <i>třída, zkouška sociálních dovedností</i>
zvýšení houževnatosti	31, 89. Viz také <i>značka nestability</i>

I

inventář	18, 28
----------	--------

J

jednotka (definice a rozdělení)	90
---------------------------------	----

K

K6 (házení)	88. Viz také <i>páčení zámeků</i>
kampaň	49-51
deník kampaně	49
závěrečné sezení	51
katakomby (typ bitvy)	80-85
klíčová slova	
předměty	29
schopnosti třídy	25
úkoly	43, 46, 50
kočovní karavany	38
kód obtížnosti (páčení zámeků)	30, 68
kolo (bitvy)	57
komponenty bez omezení počtu	21
komponenty omezené počtem	21
konec	
bitvy	86
sezení	49
závěrečné sezení	51
konfliktní	
setkání	34, 37
značka	34
konstelace (kategorie dovednostních linií)	22, 38
kostka stavu	23, 67

L

léčení	89
hostinec (zázemí města)	40
krok Odpočinek dobrodruhů	45. Viz také <i>úrovně obtížnosti</i>
legendární předmět 28	
lektvar  (typ předmětu)	29, 40

M

Mág. Viz <i>konstelace (kategorie dovednostních linií)</i>	
magie	20
zisk kulatého žetonu magie	31
město	34, 36, 38-39
mírová (setkání / značka)	34, 36, 37, 45
modifikátor obtížnosti	37, 47, 72
můžete. Viz <i>základní pravidla</i>	

N

náměstí (zázemí města)	40
nasazení	54, 57
nejbližší	58
nejvzdálenější	58

nebeský úlomek	76, 78
cíl bitvy	86
účinek	76
nemůže / nesmí. Viz <i>základní pravidla</i>	
neobsazené pole	58
neprůchozí pole	58
nepřítel	54
porážka	67
přesun	64
tah	64, 65
typ	55
nestabilní	34. Viz také <i>značka nestability</i>
městské setkání	38
výsledek setkání	37
neúspěšné. Viz <i>úspěšné</i>	

O

obchod (zázemí města)	40
obnova kostky	23, 40, 51, 86, 89
obsazené pole	58
očarování (typ předmětu)	29
odborník. Viz <i>úrovně obtížnosti</i>	
odhalení (cíl bitvy)	86
odhoďte / odstraňte	88
odměna	37, 43, 47, 48, 93. Viz také <i>vylepšení</i>
odnaučení	43. Viz také <i>magie</i>
Odpočinek dobrodruhů	45
odstranění	
jednotek	89
kostek	18, 23, 24, 45. Viz také <i>úrovně obtížnosti</i>
kostek dovedností a čtvercových žetonů vlastností. Viz také <i>odnaučení</i>	
okamžitý účinek  (kostky dovedností)	60
omezení počtu komponent	21
oslovení hráčů na kartách	90
osobní městská akce	39

P

páčení zámeků	68. Viz také <i>past</i>
past	80
účinek pasti	76
pole průzkumu	77
porážka	67, 88
poslední bitva sezení	13, 56
poškození	63
za únavu (na začátku kola)	57
zabránění poškození	63
potravinu  (typ předmětu)	29
priorita (symbol)	55, 64
propojující pole 	57, 75, 77
prostředí (účinek)	76
průzkum	
akce	61
cíl bitvy	86
pole	77, 79
předměty	28, 30. Viz také <i>obchod (zázemí města)</i>
výměna. Viz <i>krok Odpočinek dobrodruhů</i>	
žetony skryší	68. Viz také <i>páčení</i>

překážka	80
přerušení (klíčové slovo)	25, 61
přesílení (předmětu)	29
přesun. <i>Viz také zdarma</i>	

akce	39
krok Přesun družiny	34
nepřítel	64
přesun a umístění (pojmy u schopností)	89
při odhalení (účinek)	76
přímé poškození	20, 63
příprava	
bitvy	57
hry	12, 14
kampaně	49
závěrečné sezení	51
připravený předmět (inventář)	18, 28

R

regenerace (stupnice a hodnota)	23
stupnice regenerace  (kostky dovedností)	60
zvýšení hodnoty regenerace	31

Ř

řádky atributů	18, 19
vylepšení	31

S

setkání	
městské	38
spuštění	34
úkolové	34
v provincii	34, 37
vyhodnocení	36
silná únava .. 23, 34, 57. <i>Viz také stupnice regenerace</i>	
skupinová městská akce	39
slabá únava	23. <i>Viz také stupnice regenerace</i>
směrem k	58
snížení hodnoty kostky	89
Souboj (dovednostní linie) .. 22. <i>Viz také bojový styl</i>	
soubojová kostka nepřítel 55, 60. <i>Viz také zdarma</i>	
soupeřící jednotka	90
sousedící	58
spálená kostka  (kostky dovedností) 23, 60, 86, 89	
společník (jednotka)	57, 90. <i>Viz také velikost družiny</i>
spotřebování (předmětu)	29
stupnice regenerace. <i>Viz regenerace</i>	
světové strany (mapa provincie)	35
symbol provincie	34, 37, 45

Š

šarvátka (typ bitvy)	71-73
----------------------------	-------

T

tah	
dobrodruhů	59
nepřítel	64
společníků	91
trvající (klíčové slovo)	25, 61
trvalé (schopnosti nebo účinky)	49, 89

třída	25
povyšení karty třídy (otočení)	31
schopnost třídy (akce) 61. <i>Viz také předměty</i>	
výběr třídy po úvodním setkání Útěk z vězení. 93	

U

učeň. <i>Viz úroveň obtížnosti</i>	
účinek provincie	45
účinek stavu  (kostky dovedností)	60
učitelé (zázemí města)	40
úkol	
cechovní úkol	13, 46
krok úkolu	48
nesplnění vedlejšího úkolu	48
selhání v cechovním úkolu	50
úkolová jednotka	54, 55
úkolové setkání	34
vedlejší úkol	48
únava	23
kolo únavy	57
přesun s únavou	34
výřezy pro aktivní kostky	24
úroveň obtížnosti... 13, 56. <i>Viz také zásoba nepřítel</i>	
úspěšný	
cechovní úkol	46. <i>Viz také kampaň</i>
páčení zámek	69
setkání (výsledek)	36-38
sezení	49
vyhodnocení pastí	80
závěrečné sezení	51
zkouška sociálních dovedností	42
útok	
akce a její kroky	59
dosah	55. <i>Viz také bojový styl</i>
nepřítel	64

V

Válečník. <i>Viz konstelace (kategorie dovednostních linií)</i>	
velikost družiny	36, 90. <i>Viz také společník</i>
vítězství (cíl bitvy)	86
vlastnosti	19
dočasná úprava hodnot vlastností	90
přidání čtvercového žetonu vlastnosti (vylepšení atributu)	31
vrozená schopnost	
rasy	24
třídy	25
vyčerpání	23, 60
výdrž	20
vylepšení	31
výpomoc cechu	51
výřez pro aktivní kostku	24, 60
vývěska s úkoly (zázemí města)	40

Z

základní hodnota přesunu družiny provincií	34
základní pravidla	10
zaokrouhlování	90
zásoba nepřítel (ZN)	54, 56, 71, 74, 80
zbraň  (typ předmětu) 29, 61. <i>Viz bojový styl</i>	

zbroj  (typ předmětu)	28, 29
zdarma (schopnosti a akce)	88
kostky dovednosti Souboj	60
přesun	59
zdraví (žetony BZ)	20, 55
zisk a ztráta	90
ZkB (zkušební body)	12, 43, 47, 92.
<i>Viz také zásoba nepřítel</i>	
bonusové ZkB	43
herní oblast	18
nebeské úlomky (cíl bitvy – odhalení)	86
zkouška sociálních dovedností	42
zkratky provincií	15
Zloděj. <i>Viz konstelace (kategorie dovednostních linií)</i>	
značka nestability	34, 43
znalec. <i>Viz úroveň obtížnosti</i>	
Zotavení	59
zvýšení hodnoty kostky	89

Ž

žetony	
dovednostní linie	22
provincie	35
skryše	57, 68, 72, 76, 81
vlastnosti	12, 19. <i>Viz také vlastnosti</i>

Bethesda

zenimax
online

© 2024 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio, The Elder Scrolls
Online jsou ochranné známky skupiny ZeniMax.
Všechna práva vyhrazena.

chiptheorygames.com

©2024 Všechna práva vyhrazena Chip Theory Games

foxinthebox.cz

Fox in the Box s. r. o.

**CHIP
THEORY
GAMES**

