

The Elder Scrolls

— ZRADA V DRUHÉM VĚKU —

VÝUKOVÝ PRŮVODCE

VERZE 1.0

JAK POUŽÍVAT TOHOTO PRŮVODCE

S pomocí Výukového průvodce se naučíte hrát hru *The Elder Scrolls: Zrada v druhém věku*. Byl navržen zejména pro nové hráče s cílem lépe vysvětlit a představit herní koncepty, které jsou podrobně popsány v Pravidlech hry. Významnou část Výukového průvodce tvoří rozšířené příklady prvního sezení družiny, které si můžete podrobně projít. Tento sešit vás seznámí s herními komponenty a provede vás přípravou herního sezení, jednotlivými fázemi hry a klíčovými herními mechanikami.

Pokud hru hrajete poprvé, doporučujeme vám přečíst si tohoto Výukového průvodce a v případě potřeby nakouknout do Pravidel hry (některé úryvky ze zde uvedených příkladů naleznete i tam). Jakmile odehrajete svoji první partii, doporučujeme vám přečíst si jednotlivé části Pravidel hry, které tento průvodce nepokrývá. Poté budete připraveni užít si hru v plném rozsahu.

PŘEHLED VÝUKOVÉ HRY

V tomto průvodci se příklady objevují v pořadí, v jakém se objevují v průběhu sezení. Pokud podle nich budete postupovat, projdete nejprve přípravou hry a následně prvními několika „dny“ herního sezení dvou hráčů. Výukového průvodce si buď jednoduše přečtete, nebo si připravte veškeré komponenty a společně s našimi vzorovými hráči odehrajte uvedené sezení. Na konci výukové hry budete znát vše potřebné, abyste mohli zahájit své vlastní sezení. Stejně tak ale můžete ve vzorovém sezení pokračovat a splnit uvedený úkol.

V příkladech jsou popsány výsledky událostí, které při běžné hře bývají určeny náhodně (např. pomocí hození kostkou či dobráním karty). Pokud budete respektovat uvedené výsledky, stav vaší hry bude odpovídat jednotlivým krokům ve výukové hře a lépe si tak osvojíte pravidla, jsou totiž s příklady pevně svázána.

Rozsah tohoto sešitu neumožňuje v příkladech bitev pokrýt více než prvních pár kol každé bitvy. Kompletní příklady bitev naleznete v Rozšířeném výukovém průvodci, který je o 20 stran delší, a naleznete jej jako PDF soubor na stránce <https://foxinthebox.cz/tes-botse>. Pro lepší osvojení pravidel bitev vám doporučujeme si uvedený soubor přečíst a uvedené příklady pomocí herních komponent simulovat.

Bethesda

zenimax
online

© 2024 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio, The Elder Scrolls
Online jsou ochranné známky skupiny ZeniMax group.
Všechna práva vyhrazena.

chiptheorygames.com

©2024 všechna práva vyhrazena
Chip Theory Games

foxinthebox.cz

Fox in the Box s. r. o.

**CHIP
THEORY
GAMES**

**FOX
BOX**

OBSAH

Herní komponenty.....	4-5
Příprava hry.....	6-9
Pravidla bitev.....	10-20

Fáze hry.....	21-27
Bitvy typu hlubiny	27-37
Splnění cechovního úkolu	38-39

HERNÍ KOMPONENTY

Výuková hra se odehrává v provincii Black Marsh. Karty v některých příkladech patří do této provincie. Všimněte si, že takové karty mají na spodním okraji zkratku BM.



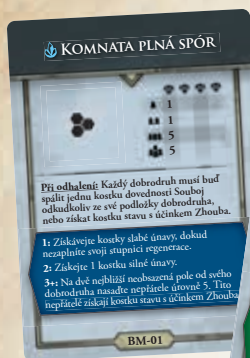
V některých příkladech se také setkáte s konkrétními kartami. Pro lepší přehled jsme karty rozdělili podle odpovídajícího typu a níže všechny uvedli. Tyto karty můžete buď rovnou vyhledat a podle dále uvedených pokynů pro přípravu hry je předem připravit, nebo je v odpovídajících balíčcích vyhledat až ve chvíli, kdy se v příkladu objeví.



Karty setkání: Níže vyjmenované karty obou typů na chvíli odložte stranou. Zbývající karty v balíčcích zvlášť zamíchejte. Poté tyto stranou odložené karty umístěte v následujícím pořadí navrch odpovídajících balíčků (první karta ze seznamu bude první kartou v balíčku):

Balíček mírových setkání: Bahenní horečka (BM-10), Nový plot, nový začátek (BM-15), Komu zvoní mince (GE-18), Kmen k pohledání (BM-16)

Balíček konfliktních setkání: Tajemství mrtvého piráta (BM-08), Nedobrovolné publikum (BM-07)

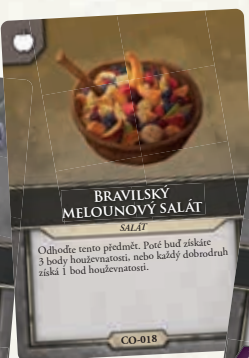


Karty hlubin:

Komnata plná spór, Potemnělá chodba

Karty cechů:

Cech mágů, Neohrožení, Psiický řád



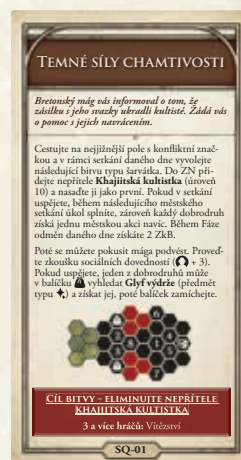
Karty běžných předmětů:

Falkreathská sekaná, Dubová hůl blesků, Bravilský melounový salát, Dýka ze živého stříbra



Karty legendárních předmětů:

Rarachomlat, Prsten kultu červa, Pečeť Magnusova požehnání



Karta vedlejšího úkolu:

Temné síly chamtivosti

PŘÍPRAVA HRY

Radim a Šárka si nejdříve vyčlení herní oblast o velikosti přibližně 90 x 120 cm, pak budou postupovat podle pokynů pro přípravu hry a příslušného schématu (viz Pravidla hry na str. 12-14).

Volba provincie

Radim a Šárka si nejprve prohlédnou všech 5 provincií ze základní hry – rozhodnou se pro provincii Black Marsh. Vezmou si odpovídající mapu a průvodce provincií a prozatím je odloží stranou.

Kostky, žetony a meče

Poté na levou stranu herní oblasti umístí pořadače s kostkami. Nalevo také umístí pořadač s žetony jednotek a na pravou stranu herní oblasti umístí pořadač se žetony zdraví. Zbylé žetony roztřídí a vloží do vlastního pořadače, který pak umístí poblíž pořadače s žetony jednotek. Meče prozatím nechají odložené stranou.

Oba chtějí do hry vstoupit prostřednictvím úvodního setkání Útěk z vězení, žetony nepřátel proto zatím nechají odložené stranou.

Balíčky karet

Radim a Šárka sestaví balíčky, které budou pohánět mnohé herní události.

Nejprve zamíchají všechny karty vedlejších úkolů a výsledný balíček umístí do pořadače na karty. Pro lehčí orientaci v příkladech ponechte komponenty uvedené na str. 4 a 5 stranou. Jakmile na ně přijde řada, považujte je za karty dobrané z vrchu odpovídajícího balíčku

Poté vytvoří 2 balíčky setkání – balíček mírových setkání (☺) a balíček konfliktních setkání (☹). U každého z těchto dvou balíčků zamíchají všech 10 obecných karet (se zkratkou GE) odpovídajícího typu, doberou si z něj 4 karty a zbylých 6 karet vrátí zpět do krabice. Poté všech 8 karet provincie Black Marsh (odpovídajícího typu) zamíchají společně se 4 obecnými kartami, které před chvílí dobrali. Oba výsledné balíčky umístí do pořadače na karty.

Poté vytvoří balíček hlubin. Podívají se do průvodce provincií Black Marsh a zjistí, že musí stranou odložit zvláštní kartu hlubin s názvem Zaplavená komnata, což provedou. Poté zamíchají 7 obecných karet hlubin společně se zbývajících kartami hlubin provincie Black Marsh a výsledný balíček umístí do pořadače na karty.

Nakonec vytvoří 2 balíčky předmětů – balíček běžných předmětů (🗡) a balíček legendárních předmětů (🏰). U každého z těchto dvou balíčků zamíchají všechny jeho karty a umístí je do pořadače na karty.

Mapové dílky, deník kampaně a počítadlo ZkB s ukazatelem dní

Radim a Šárka roztřídí mapové dílky podle tvaru a zamíchají je. Pro úvodní setkání Útěk z vězení budou potřebovat dílek šarvátky a vstupní dílek, tyto dva dílky tedy nechají uprostřed herní oblasti.

Radim si k sobě vezme deník kampaně, zatím jej však nevyužije. Také sestaví počítadlo ZkB (zkušenostních bodů) a ukazatel dní. Počítadlo ZkB nastaví na hodnotu 1, jak je uvedeno v pokynech pro úvodní setkání Útěk z vězení. Ukazatel dní zatím ponechá bez konkrétní hodnoty.



*Ukazatel dní
(bez hodnoty)*



Počítadlo ZkB

Volba obtížnosti hry

Ačkoliv Radim i Šárka hrají hru poprvé, cítí se být připraveni na výzvu a rozhodnou se hrát na úroveň obtížnosti Znalec.

Radim se Šárkou nyní musí dokončit poslední kroky přípravy a vytvořit si dobrodruhy. Vytvoří si je tím, že odehrají úvodní setkání Útěk z vězení. Poté si budou muset zvolit svůj cechovní úkol.



Herní oblast 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 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.



Tvorba dobrodruhů

Jelikož se jedná o jejich první hru, musí si Radim se Šárkou vytvořit své dobrodruhy (viz Pravidla hry na str. 19).

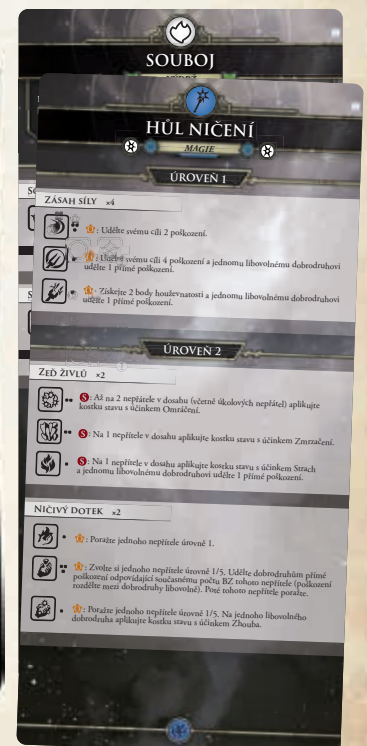
RADIM

- 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 nejdříve 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). Nakonec si vedle podložky dobrodruha umístí karty dovednostních linií Souboj a Hůl ničení.
- 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 dovednostních linií využívajících magický bojový styl (⊗), 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.



Radimova podložka dobrodruha po přípravě



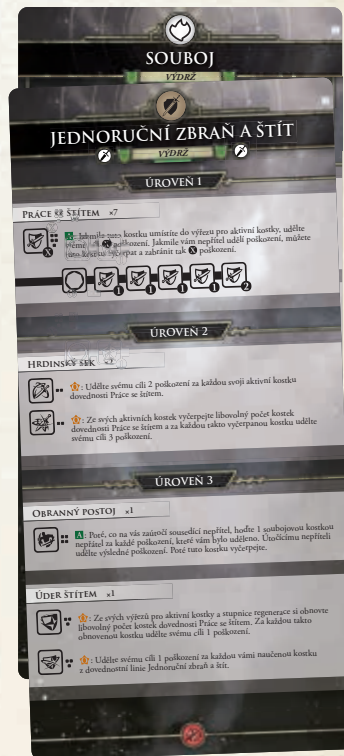
ŠÁRKA

- 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 rádků atributů následovně:
 - První rádek:** Žeton zdraví otočí na stranu s číslem 5, pak jej vloží do levého výřezu.
 - Druhý rádek:** Do levých výřezů vloží kulatý žeton výdrže a vedle něj 3 zelené čtvercové žetony.
 - Třetí rádek:** Do levých výřezů vloží kulatý žeton dovednostní linie Souboj a vedle něj 1 kostku dovednosti Souboj.
 - Čtvrtý rádek:** 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 rádku (naproti magii). Poté do sousedících čtvercových výřezů vloží 2 kostky dovednosti Práce se štítem (kostky dovednosti úrovně 1). Nakonec si vedle podložky dobrodruha umístí karty dovednostních linií Souboj a Jednoruční zbraň a štít.
- 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. Protože si oba dobrodruzi zvolili své počáteční dovednostní linie, Šárka vloží zbylé žetony dovednostních linií do sáčku učitelů.

Poznámka: Pokud následujete postup v tomto příkladě a chcete úvodní setkání Útěk z vězení přeskocit, 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.



Šárčina podložka dobrodruha po přípravě



PRAVIDLA BITEV

Radim a Šárka se rozhodnou zahrát si úvodní setkání Útěk z vězení, aby určili třídy svých dobrodruhů. Při hře se odkazují na sešit Pravidla hry, zejména na oddíl Pravidla bitev (str. 54-72) a Úvodní setkání Útěk z vězení (str. 92-94).

Úvodní setkání Útěk z vězení – Příprava bitvy typu šarvátky

Radim a Šárka připraví bitvu podle popisu v sešitě Pravidla hry na str. 92-93.

1. Podle pokynů úvodního setkání Útěk z vězení hráči do sáčku nepřátel úrovně 1/5 vloží následujících pět žetonů nepřátel úrovně 1: Vznešený elf lupič, Argoniánská lupička, Mládě kolčaváka, Kostlivec a Dryáda. Všechny ostatní žetony nepřátel zatím nechají stranou.
2. Podle obrázku níže připojí vstupní dílek k dílku šarvátky. Po umístění dílků umístí žeton běžné skrýše (🐾) na pole skrýše uvedené na schématu v Pravidlech hry.
3. Ve hře jsou 2 dobrodruzi a počítadlo ZkB je nastaveno na hodnotu 1, zásoba nepřátel (ZN) má tedy hodnotu 2. Hráči ze sáčku nepřátel postupně doberou dva nepřátele úrovně 1 a nasadí je na pole s čísly uvedená na schématu v Pravidlech hry. 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 dát žeton prvního hráče Šárce.
 - a. Šárka nasadí žeton svého dobrodruha (Argoniánky) jako první, umístí jej na vstupní dílek na nejsevernější pole levého sloupce (toho se dvěma poli). Svůj bojový styl ponechá na 🐉, aby mohla využít kostky ze své dovednostní linie Jednoruční zbraň a štít.
 - b. Radim pak nasadí žeton svého dobrodruha (Temné elfky) na vstupní dílek na nejsevernější pole pravého sloupce (toho se třemi poli). Svůj bojový styl ponechá na 🐉, aby mohl využít kostky ze své dovednostní linie Hůl ničení.



Šárčin bojový styl



Radimův bojový styl

5. Hráči nastaví kostku představující počítadlo kol na číslo 1. Nyní jsou oba hráči připraveni zahájit svoji první bitvu typu šarvátky!



Příprava první bitvy

Úvodní setkání Útěk z vězení – Tahy dobrodruhů

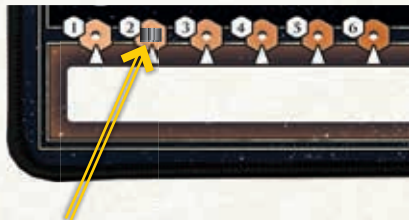
Na začátku prvního kola bitvy nejsou ve hře žádné schopnosti, které by se měly spustit. Nejedná se o kolo únavy, proto žádný z dobrodruhů nezíská kostku silné únavy ani neutrpí poškození za únavu (a to ani pokud by některý z nich již na své stupnici regenerace kostku silné únavy měl). Nastal čas, aby každý dobrodruh provedl svůj tah (viz Pravidla hry, oddíl Tahy dobrodruhů na str. 59-61).

ŠÁRČIN TAH

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

Zotavení

Před tím, 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.



Šárčina stupnice regenerace

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.



Šárčina akce přesun

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 z dovednostních linií 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 .



Šárčiny kostky dovedností a odpovídající karty dovednostních linií

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.



Výsledek Šárčina hodu

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.



Vznešený elf lupič s 2 BZ.



Šárčiny aktivní kostky dovedností.

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.



Šárčina vyčerpaná kostka dovednosti a získání 1 bodu houževnatosti

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.

Šárka odehrála první tah hry! Na seznamu úspěchů úvodního setkání Útěk z vězení tedy odškrtně odpovídající políčko a do řádku připiše své jméno, aby věděla, že tento úspěch patří jí.

- | | |
|--|--|
| ☐ Poražte nepřítele Vznešený elf lupič | ☐ Buďte první, kdo uteče |
| ☐ Poražte nepřítele Argoniánská lupička | ☒ Buďte první na tahu Šárka |
| ☐ 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 | |

Šárka si odškrtnla svůj první úspěch.

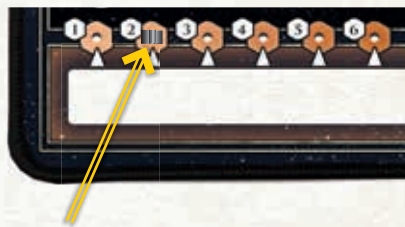
Svůj následující tah Šárka zahájí obnovením své vyčerpané kostky dovednosti Souboj ze své stupnice regenerace, tu pak vloží zpět do výřezu v odpovídajícím řádku atributů. Pokud by jí před jejím tahem bylo uděleno poškození, kterému by zabránila vyčerpáním některé ze svých aktivních kostek dovednosti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

RADIMŮV TAH

Radim odehraje svůj tah jako druhý.

Zotavení

Radim vyhodnotí svůj krok Zotavení. Jeho regenerace má hodnotu 2, zatím však na své stupnici regenerace žádné kostky nemá, proto přejde rovnou ke kroku Akce dobrodruha.



Radimova stupnice regenerace

Akce přesun

Radim provede akci přesun. Jeho výdrž o hodnotě 2 mu umožňuje přesunout se až o dvě pole. Svůj přesun ukončí na poli sousedícím se vstupním dílkem (směrem na severozápad). Nyní se nachází ve vzdálenosti 3 polí od Vznešeného elfa lupiče a 4 pole od Argoniánské lupičky.



Radimova akce přesun

Akce útok

Radim provede akci útok.

1. Se svojí magií o hodnotě 3 a bojovým stylem  má dosah 3. Jediný nepřítel v dosahu je Vznešený elf lupič, proto si jej zvolí za svůj cíl.
2. Radim si se svojí magií o hodnotě 3 může vzít nejvýše tři kostky dovedností, které musí pocházet z dovednostních linií se symbolem , nebo musí jít o kostky z dovednostních linií bez symbolu bojového stylu. Při použití bojového stylu  nemůže házet kostkami dovednosti Souboj. Vezme si tedy své dvě kostky dovednosti Zásah síly (kostky úrovně 1 z dovednostní linie Hůl ničení).



Radimovy kostky dovedností a odpovídající karta dovednostní linie

3. Radimovi na jedné kostce padne výsledek, kterým může nepříteli udělit 2 poškození, a na druhé kostce výsledek, kterým nepříteli sice může udělit 4 poškození, zároveň však musí udělit 1 přímé poškození některému z dobrodruhů.



Výsledek Radimova hodu

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. Proto se Radim rozhodne vyhodnotit obě kostky a udělí lupiči 6 poškození. Tím nepříteli sníží počet BZ na 0, takže jej porazí. Radim však schopnost musí vyhodnotit celou, a proto nyní musí některému z dobrodruhů udělit 1 přímé poškození. Rozhodne se udělit 1 přímé poškození Šárce. Vzhledem k tomu, že se jedná o přímé poškození, a také proto, že toto poškození nebylo uděleno nepřitelem, Šárka nemůže použít svoji aktivní kostku Práce se štítem, aby poškození zabránila. Šárka ztratí 1 BZ a nyní jí zbývají 4 BZ. Poté Radim obě kostky dovednosti Zásah síly vyčerpá a umístí je na svoji stupnici regenerace.



Vznešený elf lupič byl poražen a Šárka má nové 4 BZ.



Radim vyčerpá použité kostky dovednosti.

5. Radim porazil Vznešeného elfa lupiče! Na seznamu úspěchů úvodního setkání Útěk z vězení tedy odškrtně odpovídající políčko a do řádku připiše své jméno, aby věděl, že tento úspěch patří jemu.

☒ Poražte nepřítele Vznešený elf lupič Radim	☐ Buďte první, kdo uteče
☐ Poražte nepřítele Argoniánská lupička	☒ Buďte první na tahu Šárka
☐ 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	

Radim si odškrtnl svůj první úspěch.

Druhá akce útok

Radim si je vědom toho, že bude vzápětí čelit útoku zbývajícího neporaženého nepřítele, proto provede druhou akci útok s cílem zlepšit svoji obranu.

1. Aby mohl provést další akci útok, musí získat 1 kostku slabé únavy.



Radim získal kostku slabé únavy.

2. Jako součást akce útok může Radim změnit svůj bojový styl. Zbývají mu už jen kostky dovednosti Souboj, proto musí změnit bojový styl na jiný, který mu umožňuje těmito kostkami hodit. Změní svůj bojový styl na obranu (1).



Radimova podložka dobrodruha

3. Kostky dovednosti Souboj při použití bojového stylu 1 neuvádí žádný cíl, proto si Radim žádný cíl nevolí.
4. Výdrž o hodnotě 2 Radimovi umožňuje hodit oběma kostkami dovednosti Souboj, takže toho využije.
5. Radimovi na obou kostkách padne výsledek 1. Protože používá bojový styl 1, vloží si obě kostky do svých výřezů pro aktivní kostky. Pokud na něj bude později veden útok, může tyto kostky vyčerpat a zabránit tak poškození.



Radimovy aktivní kostky

Konec tahu

Radim nemá žádné body houževnatosti (O) ani schopnosti třídy, za které by je mohl utratit, proto se rozhodne svůj tah ukončit.

Následující tah Radim zahájí obnovením svých dvou vyčerpaných kostek dovednosti Zásah síly ze své stupnice regenerace, zůstane mu zde pouze jedna kostka slabé únavy.

Úvodní setkání Útěk z vězení – Tahy nepřátel

Poté, co oba dobrodruzi odehráli své tahy, zůstal na mapě bojiště už jen jeden nepřítel – Argoniánská lupička. Pokud by se však na mapě bojiště nacházelo více nepřátel úrovně 1, hráči by rozhodli, v jakém pořadí nepřátelé své tahy odehrají. V tomto případě tedy odehraje svůj tah Argoniánská lupička (viz oddíl Tahy nepřátel v Pravidlech hry na str. 64).

TAH ARGONIÁNSKÉ LUPÍČKY

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 se nenachází v jeho dosahu. Lupička se proto musí přesunout.

a. Argoniánská lupička nejdříve 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 co nejdále 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.



Argoniánská lupička se rozhodne přesunout o jedno pole směrem na sever.

2. Argoniánská lupička vyhodnotí svůj útok.

a. Nejprve si zvolí svůj cíl. Na žetonu má u cílů uveden symbol 2 postav a jako prioritu nejsilnější soupeřící jednotku. 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 padnul výsledek 2, který nyní hráči vyhodnotí proti svým dobrodruhům v pořadí priority nepřítel, tedy počínaje nejsilnějším dobrodruhem. Jelikož mají oba dobrodruzi stejný počet BZ, hráči se rozhodnou, že výsledek hodu jako první vyhodnotí Šárka.

c. Šárka si vyčerpá jednu ze svých aktivních kostek dovedností Práce se štítem, čímž zabrání 1 poškození. Poté utrpí zbývajících 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 po útoku vyhodnotí dovednost nepřítel Oslabení 1. Šárka jako první utrpěla poškození od nepřítel ze vzdálenosti alespoň 2 polí, proto si odškrtně svůj další úspěch!

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



Argoniánská lupička zacílí na oba dobrodruhy, pouze Šárka však ztratí 1 BZ.



Šárka vyčerpá jednu ze svých aktivních kostek dovedností a zabráni tak 1 poškození.



Šárka získá kostku slabé únavy.

- ☐ Buďte první, kdo uteče
- ☒ Buďte první na tahu **Šárka**
- ☐ Buďte poslední na tahu
- ☒ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 2+ **Šárka**
- ☐ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 1 (tzn. ze sousedícího pole)

Šárka si označí svůj úspěch.



Radim vyčerpá obě své aktivní kostky dovednosti Souboj a zabráni tak 2 poškozením.



Radim přemístí své kostky dovednosti Souboj na stupnici regenerace a získá kostku slabé únavy.

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.

Poznámka: Pokračování příkladu bitvy naleznete v PDF souboru Rozšířený výukový průvodce dostupném na adrese <https://foxinthebox.cz/tes-botse>.

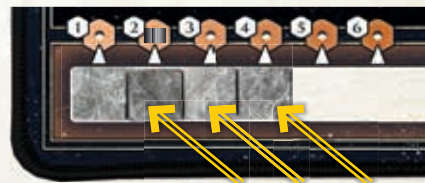
Úvodní setkání Útěk z vězení – Příklad páčení zámku

Později během úvodního setkání Útěk z vězení se Šárka přesune na pole s žetonem skryše. Rozhodne se provést zkoušku páčení zámku. *Poznámka k výukové hře:* Páčení zámku není samostatným herním krokem. Tento příklad popisuje situaci, která v rozšířeném příkladu bitvy nastala během přesunu Šárčina dobrodruha.

1. Šárka se podívá 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! Označí si v seznamu úspěchů úvodního setkání Útěk z vězení odpovídající odrážku, aby věděla, že se jedná o její úspěch. Žeton skryše odstraní z mapy bojiště a vezme si vrchní kartu z balíčku 🍷. 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.



Karta běžného předmětu se 3 pokusy a kódem obtížnosti 5-2-2



Šárka získala 3 kostky slabé únavy, aby upravila výsledky na kostkách páčení zámku – 1 po svém prvním hodu, 2 po svém druhém hodu.

Úvodní setkání Útěk z vězení – Úklid po konci bitvy

Během úvodního setkání Útěk z vězení proběhlo i druhé kolo bitvy, ve kterém dobrodruzi porazili i zbývajících nepřítelů. Tím byl splněn cíl bitvy a bitva na konci kola končí. Před tím, než si hráči začnou vybírat svoji třídu, musí bojiště uklidit (viz Pravidla hry na str. 86).

1. Každý hráč si vrátí žeton dobrodruha (včetně BZ) zpět na kartu rasy.
2. Šárce (Argoniánka) ve výřezu pro aktivní kostky zůstaly dvě kostky dovednosti Práce se štítem. Kostky tedy z výřezu odstraní a vyčerpá je (tzn. umístí na svoji stupnici regenerace). Kostky, které se již na stupnicích regenerace jednotlivých dobrodruhů nacházejí, zde zůstanou.
3. Nakonec hráči rozloží mapu bojiště. Žetony poražených nepřátel vrátí zpět do odpovídajících sáčků nepřátel. Poté vezmou všechny zbývajících žetony nepřátel úrovně 1/5, které během přípravy úvodního setkání Útěk z vězení odložili stranou, a vloží je do sáčku nepřátel úrovně 1/5. Stejně tak vezmou všechny žetony nepřátel úrovně 10/20, které odložili stranou, a vloží je do sáčku nepřátel úrovně 10/20. Nakonec vrátí žeton skryše a mapové dílky zpět do zásoby pro případné použití v některé z následujících bitev.

Úvodní setkání Útěk z vězení – Výběr třídy

Jakmile úvodní setkání Útěk z vězení skončí, hráči si vyberou svoji třídu. V budoucích bitvách v této chvíli přejdou na Fázi odměn, pro tuto chvíli se však každý dobrodruh podívá na své úspěchy dosažené během bitvy a určí, ze kterých tříd si může vybírat. Následně si jednu ze tříd vybere (viz Pravidla hry na str. 93).

RADIM

1. Radim (Temná elfka) porazil Vznešeného elfa lupiče, což mu umožňuje vybrat si třídu Kouzelník. Všimněte si, že kdyby hru hrál i s rozšířením Valenwood, mohl by si vybrat také třídu Arkanista. Protože Radim odehrál poslední tah v bitvě, mohl by si vybrat také třídu Léčitel.
2. Radim by si přál třídu zaměřenou zejména na používání magie a třída Kouzelník podle něj nejvíce odpovídá tomuto stylu hry. Vezme si tedy kartu třídy Kouzelník a umístí ji vedle pravého okraje své podložky dobrodruha.

ŠÁRKA

1. Šárka (Argoniánka) porazila Argoniánskou lupičku, což jí umožňuje vybrat si třídu Akrobat nebo Stopař. Šárka odehrála první tah v bitvě, mohla by si tedy vybrat i třídu Dračí rytíř. Navíc Šárka uspěla ve zkoušce páčení zámku u žetonu skryše, mohla by si tedy vybrat i třídu Lotr, a pokud by hru hrála i s rozšířením Valenwood, mohla by si také vybrat třídu Lupič. No, a jelikož Šárka jako první utrpěla poškození od nepřítele ze vzdálenosti alespoň 2 polí, mohla by si vybrat i třídu Lučičník.
2. Šárka se rozhodne, že mrštnost třídy Akrobat by mohla být docela zábavnou volbou, proto si vezme odpovídající kartu třídy a umístí ji vedle pravého okraje své podložky dobrodruha. Šárka si ponechá 1 bod houževnatosti, který získala během bitvy, a získaný předmět Falkreathská sekaná.

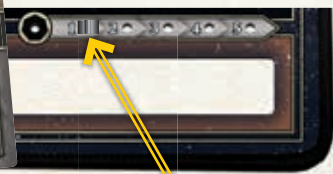
☒ Porazte nepřítele Vznešený elf lupič Radim	☐ Buďte první, kdo uteče
☒ Porazte nepřítele Argoniánská lupička Šárka	☒ Buďte první na tahu Šárka
☐ Porazte nepřítele Mladé kolčaváka	☒ Buďte poslední na tahu Radim
☐ Porazte nepřítele Kostlivec	☒ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 2+ Šárka
☐ Porazte nepřítele Dryáda	☐ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele ze vzdálenosti 1 (tzn. ze sousedícího pole)
☒ Uspějte ve zkoušce páčení zámku u žetonu skryše Šárka	

☒ Porazte nepřítele Vznešený elf lupič: Arkanista (VW), Kouzelník Radim	☐ Buďte první, kdo uteče: Bard, Hraničář (VW)
☒ Porazte nepřítele Argoniánská lupička: Akrobat, Stopař Šárka	☒ Buďte první na tahu: Dračí rytíř Šárka
☐ Porazte nepřítele Mladé kolčaváka: Noční čepel, Ochránce	☒ Buďte poslední na tahu: Léčitel Radim
☐ Porazte nepřítele Kostlivec: Nekromant, Zaklínač	☒ Buďte první, kdo utrpí poškození od nepřítele Šárka ze vzdálenosti 2+; Lučičník
☐ Porazte nepřítele Dryáda: Poutník, Templář Šárka	☐ 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	

Seznam úspěchů (nahore), Seznam tříd (dole)



Šárčin bod houževnatosti a karta předmětu



Radimův bod houževnatosti



Karty třídy Radima a Šárky

Úvodní setkání Útěk z vězení – Zbytek přípravy hry

Po skončení úvodního setkání Útěk z vězení a po výběru tříd mohou hráči dokončit přípravu hry (viz Pravidla hry na str. 12-13).

NASTAVENÍ UKAZATELE DNÍ A POČÍTADLA ZkB

Nejprve hráči nastaví počítadlo ZkB na hodnotu 2, což je výchozí hodnota pro začátek sezení, a stejně jako obvykle ponechají ukazatel dní bez nastavené hodnoty.

ODPOČINEK DOBRODRUHŮ

Následně mohou dobrodruzi odpočívat. Běžný krok Odpočinek dobrodruhů nastává na konci každého dne, v této chvíli však tvoří součást úvodního setkání Útěk z vězení. Nastane ještě před prvním dnem, než se družina vydá plnit cechovní úkol, a nemá stejný účinek jako pozdější kroky Odpočinek dobrodruhů. Každý dobrodruh se v této chvíli vyléčí do plného počtu BZ (takže Radimovi zůstanou 4 BZ a Šárka se vyléčí do počtu 5 BZ). Každý dobrodruh také odstraní všechny kostky ze své stupnice regenerace (včetně kostek únavy, které dobrodruzi získali během bitvy).

VOLBA POČÁTEČNÍHO ÚKOLU

Nakonec si hráči zvolí svůj počáteční úkol. Zamíchají všech 9 karet cechů a poté si z nich doberou 3 karty. Každý úkol je propojen s jiným cechem. První kroky těchto úkolů jsou popsány na následujících stránkách Průvodce provincií Black Marsh:

☞ **Cech mágů:** Nepřirozený výběr (str. 18).

☞ **Neohrožení:** Správci chaosu (str. 20).

☞ **Psiický řád:** Míza věků (str. 22).

Jakmile se hráči seznámili se svými třemi možnostmi, rozhodli se s ohledem na uvedenou obtížnost, že práce pro Neohrožené bude na začátek nejzábavnější a nevhodnější variantou, proto si jako svůj počáteční úkol zvolí úkol Správci chaosu. V prvním kroku úkolu se dozví, že jejich počáteční lokace je město Lilmoth, žeton družiny tedy umístí na pole s odpovídajícím názvem.



Volba cechovního úkolu a příprava mapy provincie

FÁZE HRY

Radim a Šárka jsou nyní připraveni zahájit svůj zvolený úkol. Při tom budou nahlížet do Pravidel hry (obzvláště do odílu Fáze hry na str. 34-51) a do Průvodce provincií Black Marsh.

1. den – Fáze nového dne a Fáze života v provincii

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.

1. den – Fáze setkání

Během prvního dne družina vyhodnocuje městské setkání ve městě Lilmoth, Radim a Šárka si tedy v průvodci provincií vyhledají záznam města Lilmoth (viz Průvodce provincií Black Marsh na str. 13).

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.



Stránka se záznamem města Lilmoth v Průvodci provincií Black Marsh

Po přípravě setkání může každý dobrodruh provést 2 městské akce (viz Pravidla hry na str. 39-40).

☞ Žádný z dobrodruhů zatím nezískal kostku únavy ani neztratil BZ, proto se oba rozhodnou neutrácet své osobní akce k návštěvě hostince.

☞ 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.

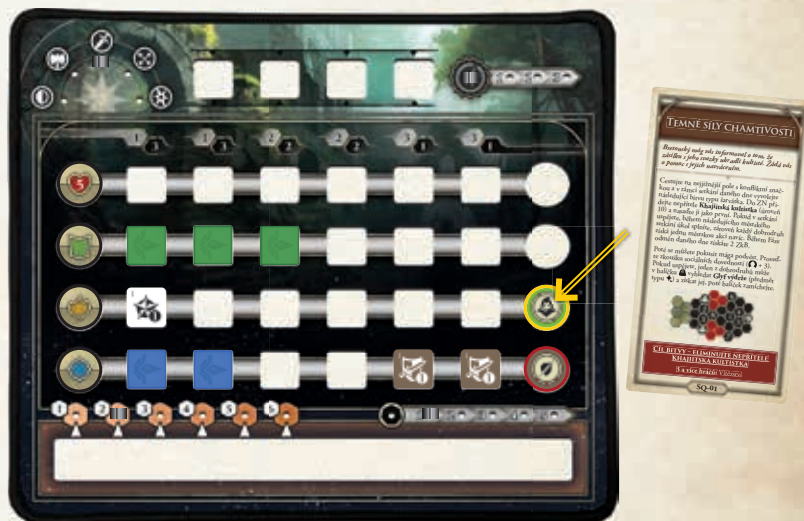
☞ Radim jako svoji druhou akci navštíví obchod. V nabídce je několik karet běžných předmětů, ze kterých si může vybrat. Naštěstí účinek města (Obchodní cesty přes Oliisovu zátoku) říká, že když dobrodruh navštíví obchod, může si vzít 2 předměty místo 1. Radim si vezme Dubovou hůl blesků a Bravilský melounový salát. Jelikož má zatím mezi připravenými předměty volné místo, rozhodne se přidat si oba předměty 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 úkoly Temné síly chamtivosti a Marnotratný lupič. Hráči si obě karty přečtou a shodnou se, že úkol Temné síly chamtivosti splní snáz, jelikož se nacházejí poblíž nejjihnější 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 pokračují Fází odměn.



Radimova volba předmětů a dovednostní linie



Šárčina volba vedlejšího úkolu a dovednostní linie

1. den – Fáze odměn

Městská setkání vám zřídka kdy přinesou ZkB, místo toho vám však umožní naučit se nové dovednostní linie a získat nové předměty. Počet ZkB družiny se tedy během prvního dne nenavýšil a dobrodruzi nemají žádné zkušenostní body, které by během této Fáze odměn mohli utratit. Budou k tomu však mít příležitost po následujícím setkání.

1. den – Fáze konce dne

Na začátku Fáze konce dne musí družina vyhodnotit účinek provincie (viz Pravidla hry na str. 45). Protože dobrodruzi vyhodnotili městské setkání, nedobrali si kartu mírového setkání. Musí si tedy dobrat vrchní kartu z tohoto balíčku, jde o kartu Bahenní horečka, která má na spodním okraji symbol provincie ☹.

Hráči si přečtou účinek provincie Black Marsh a zjistí, že musí upravit stav počasí na Déšť. Tím se základní hodnota přesunu družiny provincií sníží na 2 pole, což však družinu ovlivní až v následujících dni. Po úpravě stavu počasí družina vrátí dobranou kartu mírového setkání dospod odpovídajícího balíčku.

Po vyhodnocení kroku Aktivace účinku provincie následuje krok Odpočinek dobrodruhů. Dobrodruzi nepřišli o žádné BZ ani na své stupnici regenerace nepřidali žádné kostky, proto se nebudou léčit ani neodstraní kostky. Pokud by tomu tak bylo, vyléčil by si každý dobrodruh 1 BZ a odstranil si 1 kostku ze stupnice regenerace, protože hrají na úroveň obtížnosti Znalec.

Dobrodruzi si během kroku Odpočinek dobrodruhů mohou také vyměňovat předměty. Radim se rozhodne dát Šárce Bravilský melounový salát (předmět, který získal během městského setkání).

Poté je den u konce a začíná nový den.



***Protože se na kartě mírového setkání nachází tento symbol, upraví se počasí na déšť.
Hráči přesunou žeton provincie na pole s tímto symbolem.***

2. den – Fáze nového dne a Fáze života v provincii

Začíná druhý den a družina otočí ukazatel dní na číslo 2. Současný krok úkolu uvádí, že jej družina může splnit buď cestováním do Bouřné tvrže (pole nacházející se úplně na severu mapy), nebo cestováním do nedalekých Kamenných stok. Družina má také vedlejší úkol, který může splnit cestováním do vězení Černá růže, což je pole s nejjihnější konfliktní značkou (✖), které se ze zmíněných polí nachází nejbližší. Hráči se však zatím necítí být připraveni bojovat s nepřitelem úrovně 10.

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.



Protože se družina rozhodla zastavit se na poli se symbolem ☆, musí hodit kostkou nestability. Výsledkem hodu je dobrání karty z balíčku mírových setkání.

2. den – Fáze setkání

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 (viz Pravidla hry na str. 36).

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 Argoniánci pomohli a získali by za odměnu 2 ZkB, ale zároveň by každému dobrodruhu buď byla udělena 2 přímá poškození, nebo by si na stupnici regenerace musel každý dobrodruh přidat 3 kostky slabé únavy, kromě toho by navíc ve Fází konce dne museli přeskočit 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 Fází odměn.

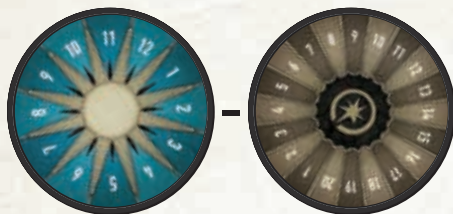


Protože se družina na mapě nachází na poli se značkou nestability, musí si zvolit nestabilní možnost (označenou červeným kolečkem).

2. den – Fáze odměn

Druhý den dobrodruzi po vyhodnocení setkání pokračují Fází odměn (viz Pravidla hry na str. 43).

1. Nejprve družina získá odměnu za úspěšně splnění 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.

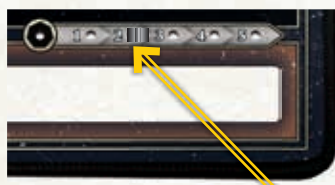


Radim si upraví počet ZkB.

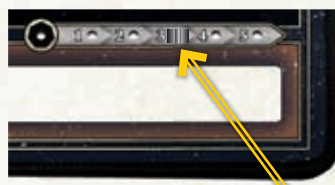


Šárka si upraví počet ZkB.

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 výřez, 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.

2. den – Fáze konce dne

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.

- Radimovi nyní zbývají 2 BZ. Ponechá si jednu kostku slabé únavy, kterou během dne získal za přesun provincií s únavou.
- 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 mírového setkání znamená, že se počasí změní z deště na slunečno. Hráči přesunou žeton provincie na pole s tímto symbolem.

3. den – Fáze nového dne a Fáze života v provincii

Začíná třetí den a družina o 1 zvýší číslo na ukazateli dní. Ukazatel počasí se nachází na poli Slunečno, družina se tedy jako obvykle smí přesunout až o 3 pole. Hráči vidí, že se nachází 4 pole od Kamenných stok a zároveň sousedí s vězením Černá růže. Do Kamenných stok by se dostali, pokud by využili přesun s únavou, nicméně ke splnění současného kroku cechovního úkolu potřebují alespoň 2 legendární předměty (🔱) a obchod v daném městě má v nabídce pouze 1 legendární předmět. Zároveň se však necítí být připraveni na spuštění bitvy typu šarvátka u svého vedlejšího úkolu.

Hráči nechtějí, aby den proběhl bez setkání, proto se přesunou o 2 pole směrem na severozápad, poté o 1 pole směrem na sever a zastaví se na značce nestability (⚡) 1 pole jižně od Poutníkovy vyhlídky.

Družina nespustila úkolové ani městské setkání, proto musí hodit kostkou nestability a určit tak, jaký typ setkání se na poli ⚡ spustí. Hráčům padne výsledek 🎲, což znamená, že si musí dobrat vrchní kartu z balíčku konfliktních setkání – je to karta Tajemství mrtvého piráta.

Po přečtení příběhu kartu otočí na opačnou stranu a vidí, že mají 2 možnosti: vyvolání bitvy typu hlubiny (🌊), ve které budou hledat poklad plný legendárních předmětů, a mírový výsledek setkání (🕒), za který každý dobrodruh může získat jeden běžný předmět. Zdá se, že se jim naskytla vynikající příležitost, jak získat legendární předměty, které potřebují ke splnění současného kroku úkolu! Nachází se však na poli ⚡ a karta setkání říká, že musí upravit stav počasí na Záplavy. Protože jsou záplavy, musí poté navíc nastavit počítadlo kol na číslo 2. Nyní, když už dobrodruzi získali své třídy, mají více schopností, než měli během své první bitvy. Proto se navzdory zvýšenému riziku rozhodnou zkusit své štěstí a vrhnou se do bitvy.



Dobrodruzi cestují na další značku nestability, což vyústí v dobrání výše uvedené karty konfliktního setkání. Dobrodruhy zvolená možnost setkání upraví počasí ze slunečného na záplavy – hráči přesunou žeton provincie na odpovídající symbol.

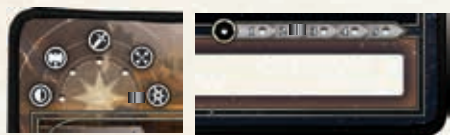
BITVY TYPU HLUBINY

Radim a Šárka se připraví na odehrání své první bitvy typu hlubiny. Tento typ bitvy zahrnuje oproti bitvám typu šarvátka (se kterou se hráči setkali při úvodním setkání Útek z vězení) další pravidla, proto si hráči v sešitě Pravidla hry přečtou oddíl Hlubiny (str. 73-79).

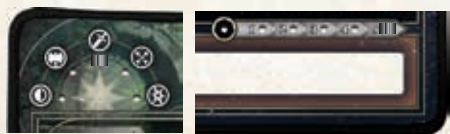
3. den – Příprava bitvy

Hráči pokračují Fází setkání, ve které připraví bitvu typu hlubiny (viz str. 73).

- Hráči rozdělí dílky hlubin do příslušných hromádek. Poté umístí vstupní dílek na okraj herní oblasti tak, aby symbol směřoval doprostřed herní oblasti.
- V této bitvě se hráči rozhodnou dát žeton prvního hráče Radimovi.
 - Radim tedy nasadí žeton svého dobrodruha (Temná elfka) na vrchní pole pravého sloupce a změní svůj bojový styl na .
 - 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.
- Vzhledem ke zvláštnímu pravidlu této bitvy (uvedenému na kartě Tajemství mrtvého piráta) hráči nastaví počítadlo kol na číslo 2. Bitva může začít.



Radimův bojový styl a body houževnatosti



Šárčin bojový styl a body houževnatosti



Počítadlo kol



Členové družiny připravení na svoji první bitvu typu hlubiny

3. den – Tahy dobrodruhů

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.

RADIMŮV 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 sdílejí symbol 🏠, proto se rozhodne spustit průzkum. Nejedná se o akci, protože na poli průzkumu zahájil svůj tah (viz Průzkum hlubin v Pravidlech hry na str. 77).

1. Radim si dobere vrchní kartu z balíčku hlubin – jde o kartu 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 Zhouba. 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 Zhouba.
 - 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 družina 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 v Pravidlech hry na str. 77).
4. Na kartě není vyobrazen ani symbol běžné skrýše (🏠), ani symbol legendární skrýše (🏡), proto se na pole se symboly 🏠 a 🏡 žádný žeton skrýše 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 nepřítel se nenasadí, protože v tabulce obtížnosti nejsou uvedeni další nepřítelé 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 přejde ke kroku Zotavení.



Radimova spálená kostka dovednosti Souboj



Šárčina stupnice regenerace s kostkou stavu s účinkem Zhouba



Mapa bojiště a karta hlubin Komnata plná spór

Krok Zotavení

Radim vyhodnotí svůj krok Zotavení. Jeho regenerace má hodnotu 2 a na stupnici regenerace mu stále zbývá 1 kostka slabé únavy ze druhého dne, tuto kostku nyní odstraní. Poté přejde ke svému kroku Akce dobrodruha.

Akce útok

Radim se nachází ve vzdálenosti 2 polí od nepřítele nasazeného na nově prozkoumaném dílku Komnaty plné spór, proto se nejdříve rozhodne provést akci útok.

1. Radim používá bojový styl ☸, nemusí jej tedy měnit.
2. Za svůj cíl si zvolí Dryádu na dílku Komnaty plné spór. Může to provést, protože se nepřítel nachází na sousedícím dílku, což znamená, že jej dobrodruh má v dohledu. Zároveň se nachází v dosahu Radimova bojového stylu ☸ (dosah odpovídá jeho hodnotě magie), proto si může vzít své kostky dovednosti Zásah síly z dovednostní linie Hůl ničení.
3. Radimova dovednostní linie Světlo obnovy také využívá bojový styl ☸ a jeho nová kostka dovednosti Očištění nevyžaduje volbu cíle, proto s ní Radim může hodit během stejné akce. Mohl by také hodit kostkou Rychlá modlitba ze stejné dovednostní linie, ale rozhodne se nechat si ji na později (navzdory tomu, že oba dobrodruzi již ztratili 2 BZ).
4. Radim si může vzhledem ke své magii s hodnotou 3 vzít nejvýše 3 kostky dovedností, proto si vezme své 2 kostky dovednosti Zásah síly a 1 kostku dovednosti Očištění. Rád by ze své akce vytěžil maximum, proto se také rozhodne použít svoji zbraň Dubová hůl blesků s účinkem, který mu umožňuje znovu hodit jednou z kostek dovedností.
5. Radimovi na kostkách dovednosti Zásah síly padnou následující výsledky: jeden výsledek udělující 2 poškození a jeden výsledek, díky kterému může získat 2 body houževnatosti, ten však vyžaduje, aby bylo některému z dobrodruhů uděleno 1 přímé poškození. Na kostce dovednosti Očištění mu padne aktivní (A) výsledek, který mu umožňuje jednomu členovi družiny odstranit jednu kostku stavu a vyléčit 1 BZ. Radim by rád Dryádu porazil rychle, aby nemohla použít svoji dovednost Zhoubu. Využije účinek své Dubové hole blesků a hodí znovu kostkou dovednosti Zásah síly, na které padl výsledek s 2 body houževnatosti. Po novém hoďu mu padne výsledek udělující 4 poškození. Radim by také mohl u zbraně využít účinek Přesílení a otočit 2 své kostky na libovolné strany, nerad by však zbraň zatím odhazoval, proto ji nevyužije.
6. Radim vyhodnotí výsledky na kostkách. Jedná se o složitější akci než při jeho první bitvě, proto si společně s ním zkontrolujeme každý jednotlivý krok.
 - a. Radim se rozhodne vyhodnotit všechny výsledky na kostkách.
 - b. Nejdříve vyhodnotí obě své kostky dovednosti Zásah síly, čímž Dryádě udělí celkem 6 poškození. Protože vyhodnotil výsledek se 4 poškozeními, musí také některému dobrodruhovi udělit 1 přímé poškození, rozhodne se toto poškození udělit Šárce. Poté obě kostky dovedností vyčerpá a umístí je na svoji stupnici regenerace. Také vyhodnotí výsledek kostky dovednosti Očištění. Provede to tak, že kostku umístí do výřezu pro aktivní kostky.
 - c. Dryáda má obranu 1, proto z první kostky dovednosti Zásah síly utrpí 1 poškození (zabránila 1 udělenému poškození) a další 4 poškození z druhé kostky – tím se její počet BZ sníží na 0. Dryáda je poražena – její žeton hráči umístí do zásoby poražených nepřátel.



7. Radim vyhodnotil akci útok, než však bude pokračovat, rozhodne se vyčerpat svoji aktivní kostku dovednosti Očištění a odstranit tak ze Šárčiny stupnice regenerace kostku stavu s účinkem Zhoubu a vyléčit Šárce 1 BZ. Pokud by Radim tímto způsobem nepoužil svoji kostku dovednosti Očištění, Šárka by vždy na začátku každého svého tahu (dokud by jí kostka stavu s účinkem Zhoubu zůstala na stupnici regenerace) utrpěla 1 přímé poškození. Radim kostku stavu odstraní a kostku dovednosti Očištění umístí na svoji stupnici regenerace.



Radimova stupnice regenerace

Akce průzkum (druhý Radimův průzkum)

Radim se rozhodne, že místo přesunu do Komnaty plné spór raději provede akci průzkum, čímž prozkoumá následující pole se symbolem . Tuto akci může provést, protože se zatím ve svém tahu nepřesunul. Navíc se po vyhodnocení této akce již nebude smět přesunout. Také ji může provést, protože se průzkum, který spustil na začátku svého tahu, nepovažuje za akci průzkum (viz oddíl Průzkum v Pravidlech hry na str. 61).

1. Radim má v dohledu neprozkoumané pole se symbolem  na dílku Komnaty plné spór. Pole se nachází ve vzdálenosti 2, což odpovídá jeho dosahu průzkumu, který určuje jeho výdrž s hodnotou 2. Dobře si kartu hlubin Potemnělá chodba, na které je vyobrazen dílek se 6 poli.
2. Radim si dobře odpovídající dílek. Nachází se na něm pole se symboly  a , pole se symbolem , dvě pole se symbolem  a jedno pole se symbolem .
3. Na kartě jsou uvedeny 2 účinky:
 - a. Účinek „Při odhalení“ je okamžitě vyhodnocen – dokud se některý z dobrodruhů nepřesune na některé z polí na tomto dílku, nebudou nasazeni žádní nepřátelé.
 - b. Na kartě se nachází také účinek prostředí v zeleném rámečku (Chabé osvětlení). Tento účinek zůstane aktivní po zbytek bitvy a zabrání dobrodruhům zacílit nepřátele na tomto dílku z jiných dílků a zacílit z tohoto dílku nepřátele na jiných dílcích.
4. Radim musí dílek připojit ke Komnatě plné spór tak, aby se jedno z polí se symbolem  na novém dílku alespoň jedním okrajem dotýkalo právě prozkoumaného pole. Rozhodne se dílek natočit tak, aby se od nich později nasazení nepřátelé nacházeli co nejdále.
5. Na kartě je uveden 1 symbol skryše . Na pole se symbolem , které se nachází nejdále od právě prozkoumaného pole (se symbolem , by tak měl být umístěn žeton skryše . Zvláštní pravidlo na kartě setkání však uvádí, že během tohoto scénáře má být místo něj umístěn žeton skryše .
6. Radim by měl následně nasadit nepřátele, tento krok však kvůli účinku prostředí na kartě prozatím přeskočí. Kartu hlubin Potemnělá chodba položí lícem vzhůru vedle nově umístěného dílku tak, aby hráči dobře viděli uvedenou tabulku obtížnosti a účinek prostředí.

Konec tahu

Radimovi stále zbývají 2 dostupné kostky dovedností (jedna kostka dovednosti Souboj a kostka dovednosti Rychlá modlitba), mohl by tedy provést další akci útok. Také má 3 body houževnatosti a mohl by vyhodnotit některou ze schopností své třídy. Protože si však na začátku svého následujícího tahu obnoví své 2 kostky dovednosti Zásah síly, rozhodne se nechat si je na později, až zjistí, jaké nebezpečí se skrývá v Potemnělé chodbě. Rozhodne se tedy ukončit svůj tah.



Radim pomocí akce průzkum objeví Potemnělou chodbu, na které se zatím nenacházejí žádní nepřátelé. Na jejím konci se však nachází legendární skryš.

ŠÁRČIN TAH

Následuje Šárčin tah.

Začátek tahu a krok Zotavení

Šárka nemá žádnou schopnost, kterou by na začátku svého tahu mohla vyhodnotit, její vrozená schopnost třídy se totiž v tuto chvíli nespouští.

Poté Šárka vyhodnotí svůj krok Zotavení. Stejně jako Radim má na své stupnici regenerace 1 kostku slabé únavy, proto ji odstraní a poté přejde ke svému kroku Akce dobrodruha.

Akce přesun

Šárka by pro družinu ráda získala nebeský úlomek, který se nachází v Komnatě plné spór, rozhodne se tedy provést akci přesun. S výdrží o hodnotě 3 se může přesunout až o 3 pole.

1. Nejdřív se přesune o 1 pole do Komnaty plné spór. Protože se přesunula na některé z polí na tomto dílku, okamžitě získá odpovídající nebeský úlomek a musí vyhodnotit jeho účinek. Nejdřív kartu umístí lícem vzhůru poblíž karty setkání, aby bylo dobře vidět, kolik nebeských úlomků družina získala. Jelikož se jedná o jejich první nebeský úlomek, spustí se první účinek na kartě, který Šárka vyhodnotí vůči svému dobrodruhu. Šárka musí získávat kostky slabé únavy, dokud jimi nezaplní svoji stupnici regenerace. Jelikož na své stupnici regenerace nemá žádnou kostku, získá 13 kostek slabé únavy!
2. Získání nebeského úlomku Šárčinu akci přesun neukončí, pouze ji přeruší, může se tedy přesunout o zbývajících 2 pole. Rozhodne se přesunout na pole se symbolem  na dílku Potemnělé chodby.



Šárka z Komnaty plné spór získala nebeský úlomek. Společně s ním však také získala 13 kostek slabé únavy!

3. Jakmile Šárka vstoupí do Potemnělé chodby, její akce přesun je kvůli účinku na kartě opět přerušena. Protože je prvním dobrodruhem, který se na dílek přesunul, musí nyní nasadit nepřítele. Tabulka obtížnosti v řádku se 2 dobrodruhy uvádí jednoho nepřítele úrovně 5 a dva nepřítele úrovně 1, ZN družiny má zatím stále hodnotu 8 a na dílku se nachází pouze 2 pole se symbolem ♡. Šárka nejprve nasadí nepřítele úrovně 5 (Hejno křídloseků). Nasadí jej na pole se symbolem ♡ a ♠, protože jde o pole nejdále od prozkoumaného pole se symbolem ♠. ZN má nyní hodnotu 3, proto Šárka také nasadí nepřítele úrovně 1 (Kostlivec) na druhé pole se symbolem ♡. Šárka vyčerpal veškerý svůj přesun, tato akce je tedy u konce.



Jakmile Šárka vstoupila do Potemnělé chodby, zjistila, že jí v cestě stojí Kostlivec a Hejno křídloseků.

Akce schopnost třídy

Šárka má zaplněnou stupnici regenerace, proto by každou vyčerpanou kostku musela místo vyčerpání spálit a také nahradit kostku slabé únavy na stupnici regenerace nejvíce vpravo kostkou silné únavy. Rozhodne se tedy utratit své 4 body houževnatosti a vyhodnotit schopnost Rychlé zotavení u své třídy Akrobat (počet bodů houževnatosti si sníží na 1). Tato schopnost jí umožní znovu vyhodnotit Zotavení – může si tedy ze své stupnice regenerace odstranit 2 kostky slabé únavy nejvíce vlevo.



Šárka utratila 4 body houževnatosti, aby si odstranila 2 kostky slabé únavy.

Akce útok

Ačkoliv má nyní Hejno křídloseků v dohledu a také potenciálně v dosahu, Šárka svůj tah nezahájila na sousedícím poli, proto by nepřítel v důsledku své dovednosti Hbitost ignoroval veškeré poškození, které by mu udělila. Kostlivec je však také v dohledu, navíc se nachází na sousedícím poli. Šárka se rozhodne, že provede akci útok, během které využije své nové kostky dovedností z dovednostní linie Stín.

1. Jedná se o Šárčinu první akci útok v tomto tahu, proto nezíská kostku slabé únavy. Rozhodne se změnit svůj bojový styl z ② na ①.
2. Šárka si nezvolí žádný cíl. Vezme si své kostky dovedností Stinný plášť a Stíny obnovy, což může udělat, protože dovednostní linie Stín nemá žádný požadavek na bojový styl a žádná z uvedených dovedností nevyžaduje volbu cíle. Také si vezme svoji jedinou kostku dovednosti Souboj, která při použití bojového stylu ① nevyžaduje volbu cíle.
3. Šárka hodí všemi 3 kostkami. Výsledek na kostce dovednosti Stinný plášť jí umožní získat kostku stavu s účinkem Plížení, jakmile ji umístí do výřezu pro aktivní kostky, a poté ji vyčerpat a ignorovat tak 1 obranu na zacíleném nepříteli. Výsledek na kostce dovednosti Stíny obnovy jí umožní odstranit si 2 kostky slabé únavy za každou jednotku ve hře s kostkou stavu s účinkem Plížení. Na poslední kostce dovednosti Souboj padl výsledek ②.
4. Šárka nyní vyhodnotí výsledek svého hodu.
 - a. Rozhodne se vyhodnotit všechny tři výsledky na kostkách.
 - b. Jako první vyhodnotí kostku dovednosti Stinný plášť, kterou si umístí do výřezu pro aktivní kostky. Poté si ze zásoby vezme kostku stavu, otočí ji na stranu s účinkem Plížení a umístí ji na svoji stupnici regenerace. Poté vyhodnotí kostku dovednosti Stíny obnovy. Protože má nyní kostku stavu s účinkem Plížení, odstraní ze své stupnice regenerace 2 kostky slabé únavy, vyčerpá kostku dovednosti a umístí ji na stupnici regenerace. Kostku dovednosti Souboj si také vloží do výřezu pro aktivní kostky, bude ji moci později během útoku nepřítele vyčerpat a zabránit tak až 2 poškozením.
5. Akce útok je u konce. Dokud má Šárka na stupnici regenerace kostku stavu s účinkem Plížení, mohou ji zacílit pouze nepřátelé, kteří svůj tah zahájí na sousedícím poli (v tomto případě pouze Kostlivec). Kostka stavu jí na stupnici regenerace zůstane, dokud nebude odstraněna buď během kroku Zotavení, nebo do chvíle, kdy udělí poškození jiné jednotce.

Konec tahu

Šárce stále zbývají 2 dostupné kostky dovednosti Práce se štítem a mohla by tedy provést další akci útok (tím by však získala kostku slabé únavy), rozhodne se však ponechat si je do svého následujícího tahu. Také jí zbývá 1 bod houževnatosti, mohla by tedy vyhodnotit svoji schopnost třídy Strhující rychlost. Rozhodne se však počkat, jak dopadnou tahy nepřátel, a svůj tah ukončí.



Šárka mění svůj bojový styl



Výsledek Šárčina hodu



Šárka si do výřezů pro aktivní kostky umístí své kostky dovedností Stinný plášť a Souboj.



Šárka si na stupnici regenerace umístí kostku stavu s účinkem Plížení. Poté sem umístí vyčerpanou kostku dovednosti Stíny obnovy, v jejímž důsledku si odstraní 2 kostky slabé únavy.

3. den – Tahy nepřátel

Poté, co oba dobrodruzi provedli své tahy, odehrají své tahy nepřátelé.

TAH HEJNA KŘÍDLOSEKŮ

Hejno křídlosekú je nepřítel nejvyšší úrovně, proto svůj tah provede jako první.

1. Hejno křídloseků nemá žádný účinek stavu ani jiné schopnosti, které by se na začátku jeho tahu měly vyhodnotit.
2. Hejno křídloseků má dosah 1 a žádný z dobrodruhů s ním nesousedí, proto se musí přesunout.
 - a. Nejdříve určí cílové pole, ze kterého bude mít v dosahu a v dohledu alespoň jednu zacílitelnou jednotku. Protože Hejno křídloseků nezahájilo svůj tah vedle Šárky, nemůže na ni zacílit svůj útok (v důsledku její kostky stavu s účinkem Plížení). Na Radima však svůj útok zacílit může, proto by se měl nepřítel přesunout směrem k němu. Protože však neexistuje žádné cílové pole, ze kterého by měl Radima v dosahu a v dohledu, přesune se místo toho co nejdále směrem k nejbližší jednotce protivníka (nehledě na to, zda je zacílitelná). Cílovým polem se pro Hejno křídloseků stane neobsazené pole se symbolem , sousedící s polem, na kterém se nachází Šárka.
 - b. Hejno křídloseků se přesune o 2 pole a ukončí svůj přesun na poli sousedícím s polem Šárky směrem na jihovýchod.
3. Hejno křídloseků si zvolí svůj cíl. Může zacílit až dvě soupeřící jednotky v dosahu 1 a prioritou je pro něj nejslabší jednotka. Navzdory tomu, že se Šárka nachází v jeho dosahu, nemůže ji zacílit kvůli její kostce stavu s účinkem Plížení.
4. Hejno křídloseků tedy nemá žádný cíl, na který by mohlo útočit, proto přeskóčí zbytek svého kroku útok a nebude házet žádnými kostkami. To však také znamená, že nemůže vyhodnotit svoji dovednost Rodilý, která odpovídá dovednosti Bouřný věstec, protože se bitva odehrává v provincii Black Marsh (viz Průvodce provincií Black Marsh na str. 4).
5. Ani jeden z dobrodruhů nemá žádnou schopnost, kterou by v reakci na útok chtěl spustit, proto je tah Hejna křídloseků u konce.



Hejno křídloseků se přesune blíže k Radimovi a Šárce, nemůže však v tomto tahu zaútočit.

TAH KOSTLIVCE

Kostlivec provede svůj tah jako druhý.

1. Kostlivec nemá žádný účinek stavu ani jiné schopnosti, které by se na začátku jeho tahu měly vyhodnotit.
2. Kostlivec má dosah 1, a protože svůj tah zahájil na poli sousedícím se Šárkou, může na ni zacílit navzdory její kostce stavu s účinkem Plížení. Kostlivec se tedy nepřesune.
3. Kostlivec si zvolí svůj cíl. Může zacílit až dvě soupeřící jednotky v dosahu 1. V dosahu je pouze Šárka, proto zacílí ji.
4. Kostlivec vyhodnotí svůj útok.
 - a. Radim za Kostlivece vezme 1 soubojovou kostku nepřátel a hodí jí. Na kostce padne výsledek **1**, který se vyhodnotí proti Šárce.
 - b. Šárka vyčerpá svoji aktivní kostku dovednosti Souboj se symbolem **2**, aby tomuto poškození zabránila. Takto vyčerpanou kostku umístí na svoji stupnici regenerace.
5. Kostlivec zaútočil a Šárka vyhodnotila reakci, jeho tah je tedy u konce.

Všechny jednotky odehrály svůj tah, kolo je tedy u konce. Dobrodruzi zatím získali pouze jeden nebeský úlomek, cíl setkání tedy zatím není splněn. Dobrodruzi si nepřejí z bitvy ustoupit, proto bitva pokračuje dalším kolem.

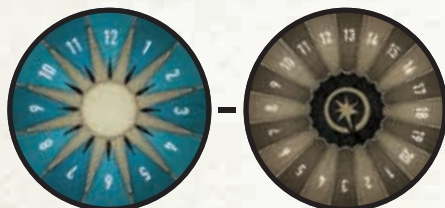


Kostlivec svým útokem zacílí Šárku. Ta však udělenému poškození zabrání tím, že vyčerpá svoji aktivní kostku dovednosti Souboj.

3. den – Fáze odměn

Bitva probíhá ještě několik dalších kol, nakonec se však družině podaří získat další dva nebeské úlomky a splnit tak cíl setkání. Na konci kola, ve kterém dobrodruzi získají třetí nebeský úlomek, bitva i Fáze setkání skončí a hráči přejdou na Fázi odměn.

1. Družina splnila cíl bitvy (Odhalení) a setkání tak úspěšně splnila, proto získá odměnu 1 ZkB uvedenou na kartě setkání a také 3 ZkB za nebeské úlomky. U bitev typu hlubiny s cílem bitvy Odhalení totiž dobrodruzi získají kromě ZkB z karty setkání také 1 ZkB navíc za každý získaný nebeský úlomek. Družina tedy získá celkem 4 ZkB a upraví hodnotu na počítadle ZkB ze 4 na 8. Každý dobrodruh si také na svém počítadle ZkB upraví polohu meče na hodnotu 3. Nejvyšší hodnota na počítadlech ZkB dobrodruhů je 3, proto musí každý dobrodruh buď utratit tolik ZkB, aby na konci Fáze odměn měl nejvýše 3 uložené ZkB, nebo je musí na konci fáze přeměnit na body houževnatosti. Protože družina splnila setkání na značce nestability (✱), každý dobrodruh navíc získá 2 body houževnatosti.



Počítadlo ZkB družiny změní hodnotu ze 4 na 8.



Radimův zisk ZkB



Šárčin zisk ZkB

2. Ani jeden z dobrodruhů nemá v plánu odnaučit se jakoukoliv ze svých vlastností ani dovedností, proto tento krok přeskočí.

3. Každý dobrodruh sám za sebe utratí své ZkB a získá tak vylepšení.

a. Radim utratí 2 ZkB a přidá si ke své dovednostní linii Hůl ničení kostku dovednosti Zeď živlů. Když si naposledy přidával kostku k této dovednostní linii, stála jej pouze 1 ZkB, cena se však u třetího a čtvrtého výřezu zvyšuje na 2 ZkB. Radim může tuto kostku úrovně 2 získat, protože si ponechal alespoň jednu kostku úrovně 1 (v tomto případě si ponechal obě). Za zbývající 2 ZkB si k vlastnosti zdraví vloží do prvního a druhého výřezu dva červené čtvercové žetony. Jeho maximální počet BZ se tak zvýší na 6 a pod žeton dobrodruha si přidá 2 žetony BZ (zvýší tak svůj současný počet BZ na 4).

b. Šárka utratí 3 ze svých 4 ZkB ke zvýšení své hodnoty regenerace na 3 (cena odpovídá uvedené hodnotě nad nově použitým výřezem). Za svůj zbývající 1 ZkB si k dovednostní linii Souboj do druhého výřezu vloží 1 kostku dovednosti Souboj.

4. Družina se přiblížila k úspěšnému splnění cechovního úkolu! První krok úkolu Správci chaosu dobrodruzi splní, pokud během některého z městských setkání odhodí ✱ v počtu odpovídajícím velikosti družiny. Šárka během bitvy ve skryších nalezla 2 legendární předměty – Prsten Kultu červa a Rarachomlat. Jakmile družina v úkolu pokročí, obvykle si tento postup zaznamená do deníku kampaně. Vzhledem k tomu, že se tyto předměty nachází v inventářích dobrodruhů a budou odhozeny všechny zároveň, není potřeba si je zaznamenávat. Poté Fáze odměn končí.



Radimova podložka dobrodruha po Fázi odměn

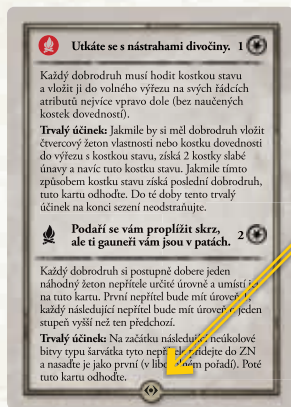


Šárčina podložka dobrodruha po Fázi odměn

3. den – Fáze konce dne

Po Fázi odměn hráči ukončí svůj třetí den.

1. Nejdříve družina vyhodnotí účinek provincie. Protože splnila konfliktní setkání (a nikoli mírové), musí si dobrat vrchní kartu z balíčku mírových setkání. Družina si dobere kartu Komu zvoní mince, na které se nachází symbol provincie . To znamená, že žeton provincie zůstane na poli se symbolem Záplav (na toto pole jej hráči přesunuli v důsledku pokynů na kartě setkání ve Fázi života v provincii). To znamená, že v následujícím dni bude hodnota přesunu družiny provincií snížena na pouhých 2 pole. Pokud navíc dobrodruzi využijí přesun s únavou, místo kostky slabé únavy získají kostku silné únavy. Poté hráči kartu Komu zvoní mince vrátí dospod balíčku mírových setkání.



Na kartě mírového setkání (dobrané z balíčku) se nachází tento symbol, stav počasí se tedy nemění a žeton provincie zůstane na symbolu Záplav.

2. Poté družina přejde ke kroku Odpočinek dobrodruhů. Každý dobrodruh si může vyléčit 1 BZ a odstranit libovolnou 1 kostku ze své stupnice regenerace.

a. Radimovi zbývají 4 BZ, proto se vyléčí na 5 BZ (ze svého nového maxima 6). Také se rozhodne ze své stupnice regenerace odstranit jednu z kostek slabé únavy, která mu zde zbyla na konci bitvy.

b. Šárka má 5 BZ, což je její plný počet. Rozhodne se odstranit jednu z kostek silné únavy, které získala během bitvy.

3. Šárka předá Radimovi Prsten Kultu červa – , který během setkání získala, a ponechá si Rarachomlat. Tím končí třetí den.

SPLNĚNÍ CECHOVNÍHO ÚKOLU

4. den – Fáze života v provincii

Na začátku čtvrtého dne družina o 1 zvýší číslo na ukazateli dní. Nyní má požadovaný počet ☞ pro splnění současného kroku úkolu, proto se hráči rozhodnou přesunout o 2 pole směrem na západ do Kamenných stok, kde družina spustí městské setkání.



Družina se přesune do Kamenných stok a vyhodnotí městské setkání.

4. den – Splnění kroku „A“ cechovního úkolu

Družina nyní vyhodnotí městské setkání v Kamenných stokách.

- Družina vyloží karty předmětů tvořící nabídku obchodu a žetony dovednostních linií místních učitelů.
 - ▶ Nabídku obchodu v Kamenných stokách tvoří 2 ☛ a 1 ☞. Hráči si doberou následující 2 ☛: Dýka ze živého stříbra (☛) a Korálový krab posetý vilejší (☛) a 1 ☞: Pečeť Magnusova požehnání (☛).
 - ▶ Učitelé v Kamenných stokách mohou dobrodruhy naučit 4 dovednostní linie. Hráči ze sáčku učitelů vyloží následující 4 žetony dovednostních linií: Daedrické vyvolávání, Světlo obnovy, Řečnictví a Obouruční zbraň. Družina se rozhodne vyhodnotit účinek města (Trénujte se Čtyřmi vichry), který hráčům umožní odhodit 2 žetony dovednostních linií s konstelací mága nebo zloděje a dobrat si místo nich nové náhodné žetony s konstelací válečníka. Hráči dobrali žetony dovednostních linií Luk a Těžká zbroj. Tento účinek však hráčům zabrání vyhodnotit skupinovou akci náměstí, ve které by si mohli najmout žoldáka Bystrý-zrak.
- Radim by nejraději využil svoji osobní akci k návštěvě městského hostince, mohl by se tak vyléčit do plného počtu 6 BZ a odstranit si ze stupnice regenerace všechny kostky. Hostinec je však zavřený, takže tuto akci vyhodnotit nemůže. Místo toho se rozhodne navštívit obchod, ve kterém si z nabídky vezme předmět Pečeť Magnusova požehnání.
- Šárka využije svoji osobní akci k návštěvě obchodu a z nabídky si vezme předmět Dýka ze živého stříbra.
- Dobrodruzi provedou skupinovou akci uvedenou u prvního kroku cechovního úkolu Správci chaosu a odhodí 2 ☞ (počet odpovídající velikosti družiny). Tím tento krok úkolu splní.
 - ▶ Dobrodruzi odhodí Pečeť Magnusova požehnání a Rarachomlat.
 - ▶ Družina úspěšně splnila první krok úkolu Správci chaosu! Cechovní úkol však stále není splněn, proto hráči okamžitě přejdou k následujícímu kroku úkolu, ve kterém se dozví, že mají cestovat do Bouřné tvrzi. Během Fáze odměn družina získá 1 ZkB uvedený v pokynech právě splněného kroku úkolu.

Jelikož oba dobrodruzi využili jednu osobní městskou akci a svoji druhou akci utratili v rámci skupinové akce, Fáze setkání je u konce. Hráči přejdou k Fázi odměn.



Stránka se záznamem města Kamenné stoky v Průvodci provincií Black Marsh.

4. den – Fáze odměn

Družina za splnění prvního kroku úkolu získala odměnu 1 ZkB. Hráči na počítadle ZkB zvýší hodnotu z 8 na 9 a každý dobrodruh si také upraví hodnotu na svém vlastním počítadle ZkB.

1. Ani jeden z dobrodruhů nemá v plánu se cokoliv odnaučit.
2. Každý dobrodruh sám za sebe utratí své ZkB a získá tak vylepšení.
 - a. Radim si svůj 1 ZkB prozatím ponechá.
 - b. Šárka svůj 1 ZkB utratí a přidá si k vlastnosti zdraví jeden červený čtvercový žeton. Zvýší si tak maximální počet BZ na 6 a pod svůj žeton dobrodruha umístí jeden žeton BZ. Její současný počet BZ tak odpovídá jejímu maximu, tedy 6 BZ.
3. Fáze odměn končí.

4. den – Fáze konce dne

Nyní hráči mohou ukončit čtvrtý den.

1. Hráči nejdříve vyhodnotí účinek provincie. Protože vyhodnotili městské setkání, musí si dobrat vrchní kartu z balíčku mírových setkání. Jedná se o kartu Kmen k pohledání, která ve spodní části nemá uveden žádný symbol provincie. To znamená, že se žeton provincie nepřesune a v provincii tak nadále pokračují záplavy.
2. Poté družina přejde ke kroku Odpočinek dobrodruhů.
 - a. Radim má 5 BZ, vyléčí se tedy do plného počtu 6 BZ. Také si odstraní poslední kostku slabé únavy, kterou předchozí den získal během bitvy, a jeho stupnice regenerace je nyní prázdná.
 - b. Šárka má plný počet BZ, takže se nevyлéčí. Odstraní si však další kostku silné únavy, kterou předchozí den získala během bitvy.
3. Dobrodruzi nemají žádné předměty, které by si mezi sebou chtěli vyměnit, proto tuto fázi ukončí a završí i čtvrtý den.

Další dobrodružství

Gratulujeme, nyní se nacházíte na konci výukového průvodce a tím končí i naše úvodní výuková hra! Průběh ostatních dobrodružství je již plně ve vašich rukou. Můžete zahájit svoji vlastní kampaň, nebo můžete dále pokračovat v rozehraném výukovém úkolu, završit jej a následně tento úspěch převést do plnohodnotné kampaně. Veškeré podrobnosti o průběhu kampaně a zbývající důležitá pravidla naleznete v samostatném sešitu Pravidla hry.

PŘEHLED FÁZÍ HRY

1. **Fáze nového dne:** Zvyšte o 1 číslo na ukazateli dní (viz str. 34).
2. **Fáze života v provincii** (viz str. 34)
 - a. **Začátek fáze**
 - b. **Přesun družiny:** Základní hodnota přesunu družiny provincií jsou 3 pole.
 - c. **Spuštění setkání:** Setkání může být jedním z následujících 3 typů.
 - ✧ **Úkolové setkání:** Pokud je to možné, tento typ setkání má přednost. Spouští jej popis u současného kroku úkolu družiny v průvodci provincií nebo na kartě vedlejšího úkolu.
 - ✧ **Městské setkání:** Spouští se, pokud družina skončí svůj přesun na poli s městem (🏰). Během městského setkání může každý dobrodruh obvykle provést 2 městské akce.
 - ✧ **Setkání v provincii:** Spouští se, pokud družina skončí svůj přesun na poli se značkou.
 - **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.
3. **Fáze odměn** (viz str. 43)
 - a. **Zisk odměny (pokud setkání úspěšně splníte):** Odměny mohou být ve formě ZkB, karet předmětů, klíčových slov nebo jiných zvláštních odměn. Pokud družina vyhodnotila setkání na značce nestability, každý dobrodruh získá 2 body houževnatosti neohledně na to, zda bylo setkání splněno úspěšně.
 - b. **Odnaučení atributů** (volitelné)
 - c. **Zisk vylepšení:** Vylepšení obvykle získáte utracením ZkB.
 - d. **Záznam stavu úkolů**
4. **Fáze konce dne** (viz str. 45)
 - a. **Aktivace účinku provincie:** Podle symbolu na současné kartě mírového setkání, případně na kartě dobrané z balíčku mírových setkání.
 - b. **Odpocinek dobrodruhů:** Vylečte své dobrodruhy a odstraňte si kostky ze stupnic regenerace (dle zvolené úrovně obtížnosti). Můžete si mezi dobrodruhy vyměňovat karty předmětů.
 - ✧ **Učeň:** Každý dobrodruh si vyléčí 2 BZ a odstraní 2 libovolné kostky ze stupnice regenerace.
 - ✧ **Znalec:** Každý dobrodruh si vyléčí 1 BZ a odstraní 1 libovolnou kostku ze stupnice regenerace.
 - ✧ **Odborník:** Pro vyhodnocení tohoto kroku musí dobrodruh odhodit 1 kartu předmětu (schopnosti předmětů typu 🍷 můžete vyhodnotit společně s jejich odhozením). Dobrodruzi, kteří kartu předmětu odhodili, si vyléčí 1 BZ a odstraní 1 libovolnou kostku ze stupnice regenerace.



web: www.foxinthebox.cz
emial: info@foxinthebox.cz