



TAKTICKÉ ROŠTKOVÉ RPG

KOSTI JSOU VRŽENY

Pravidla hry
verze 2.2

Komentář Joshe a Adama:

Hra *Kosti jsou vrženy* (originálně *Too Many Bones*) byla pro nás oba nevidaným počinem. Nikdy předtím jsme nezažili takovou podporu a povzbuzování během procesu tvorby hry. Podpora naší komunity příznivců neměla obdoby a podněcovala nás k tomu, aby tato hra vynikla ve všech možných ohledech. Všichni zúčastnění vynaložili více úsilí, než bychom kdy očekávali. Osobně bychom chtěli poděkovat našemu výtvarníkovi Anthonymu LeTourneauovi, textaři Jamesi Boutilierovi, našemu všemělovi a správci sociálních sítí Joshi Wielgusovi a hordě dalších, kteří věnovali svůj čas a talent na korektury a testování této jedinečné kostkové strategie. Doufáme, že je zjevné, kolik péče a pozornosti věnované i těm nejmenším detailům bylo do této hry vloženo. Naším cílem i nadále zůstává neustálé zvyšování standardu kvality deskových her. Myslíme si, že tato hra nastavuje laťku vysoko. Užijte si ji!

Vzhůru na cestu!

Ve hře *Kosti jsou vrženy* hrajete za neobvyklou rasu dobrodruhů, kteří se vydávají do země ovládané nejrůznějšími nepřátelskými tvory. Vaše rasa žila po staletí ukrytá v Černém hvozdu a teprve nedávno byl váš druh nucen přesunout se na jih a ukryt se za bezpečnými zdmi Obendaru.

Kvůli vašemu samotářskému způsobu života se mnozí ve městě setkávají s vaší rasou vůbec poprvé. Někteří místní se kvůli vašim charakteristickým obličejovým rysům domnívají, že jste elfové. Jiní by podle postavy a menšího vzrůstu řekli, že jste skřítci. A další zase trvají na tom, že vaše pokročilé technické dovednosti a um dokazují, že jste trpaslíci. Jen ti, kteří žijí v Černém hvozdu nejbližší, znají váš pravý původ. Jste verglové – ušatí hubení tvorové se zdánlivě neslučitelnou láskou jak k přírodě, tak ke strojům a s neukojitelnou touhou po dobrodružství!

Staršinové mezi vergly až příliš dobře vědí, že rostoucí nebezpečí na severu je dílem Ebonu, semeniště podlých tvorů ovládaných tyrany, kteří mají pevně v rukou všechny severní končiny Dálorie. Jelikož tyto končiny pramálo či vůbec nekomunikují se svými sousedy, staršinové věří, že pro infiltraci a eliminaci hrozby bude nejúčinnější malá skupina. Vybrali proto vaši družinu dobrodruhů a pověřili vás úkolem vydat se na sever do Ebonu a umlčet jednoho tyrana po druhém.

Tato výprava nikdy neměla spočívat pouze na vašich bedrech. Byli vybráni i další. Domobrana Obendaru je však prořídlá a všichni žoldněři, kteří za něco stojí, se již nechali zlákat příslibem loupežných práv, pokud pomohou nepříteli. To však nevadí! Jste přece verglové, a jakožto vynalézavá a nebojácná rasa vaše družina tuto výzvu s radostí přijala. Budete jedni z prvních, kteří se po mnoha desetiletích vydají na sever. Vaše dobrodružství začíná právě dnes!





OBSAH:

Komentář autorů	2
Obsah	3
Obsah krabice	4-5
Úkol a příprava hry	6-7
Průběh hry	8-9
Fáze hry (střetnutí, odměny, zotavení).....	8-9
Podložka vergla	10-14
Oblast charakteristik.....	10-11
Oblast vyčerpaných kostek.....	12
Oblast přípravy.....	12
Oblast schopností.....	12-13
Záložní plán (ZP).....	13
Aktivní a uzamčená pole.....	14
Oblast kořisti.....	14
Žeton zlouna	15
Tyrani	16
Bojiště	16-17
Fronta iniciativy.....	16-17
Počáteční pozice zlounů.....	17
Počáteční pozice verglů.....	17
Kolmý a úhlopříčný pohyb.....	17
Příprava bitvy	18
Bitva	18-20
Bitevní fronta (BF).....	18
Verglův tah.....	19
Zlounův tah.....	20
Omráčení a nakládačka	20
Výsledek bitvy	20
Kořist a cenná kořist	21
Šperhákování	21
Různé	22
Drsný duel.....	22
Snadný vstup do hry	23
Výuková hra	24-27
Často kladené otázky	28-29
Přehled jednotek	30
Rejstřík pravidel a herních pojmů	31
Poděkování	32

Tato pravidla hry považujeme za živý dokument a s novými rozšířeními a dalším obsahem je můžeme podle potřeby aktualizovat. Aktuální verzi najdete na www.foxinthebox.cz.

OBSAH KRABICE



Bojiště



Žetony verglů (4x)



Ukazatele řad (4x)



Počítadlo dnů

Žetony zdraví (65x)



Zlouni SZ 1 (28x)



Zlouni SZ 5 (20x)

Zlouni SZ 20 (7x)



Podložky verglů (4x)



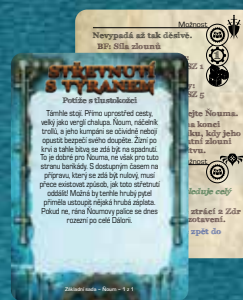
Neobvyčejná střetnutí (6x)



Běžná střetnutí (30x)



Osamělá střetnutí (12x)



Střetnutí s tyranem (12x)



Kořisti (40x)



Cenné kořisti (20x)



Krycí karta



Karta počítadla dnů



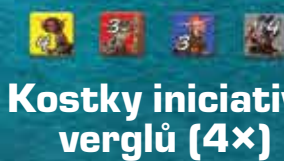
Kostky schopností verglů (64x)



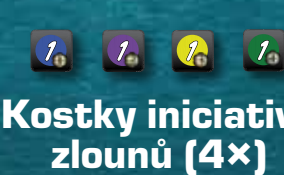
Kostky účinků (8x)



Kostky charakteristik (16x)



Kostky iniciativy verglů (4x)



Kostky iniciativy zlounů (4x)



Kostky útoku (Út) (12x)



Kostky obrany (Ob) (18x)



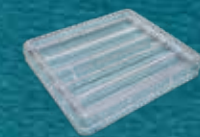
Kostky šperháků (4x)



Počítadlo kol Běžná šestistenná kostka (d6)



Zásobníky žetonů (2x)



Zásobník kostek (4x)



Žeton Skleněný žeton pro mapu dobrodružství (rozšíření hry)

Nápovědy (6x)



Tyrani Karty (7x) Žetony (7x) Kostky (7x)



ÚKOL

Cíl hry

Váš úkol je jednoduchý... alespoň podle Sněmu verglů. Abyste vyhráli, musíte dopadnout a porazit vybraného tyrana ve vymezeném čase.

PŘÍPRAVA HRY

Začněme přípravou vašeho dobrodružství. Doprostřed herního prostoru umístěte bojiště.

Tyrani a počítadlo dnů

Vyberte si (nebo náhodně vylosujte) tyrana. Můžete si prohlédnout obě strany jeho karty a seznámit se s jeho schopnostmi a účinky kostky tyrana. Ostatní karty tyranů vraťte do krabice. Partie mohou trvat 1 až 4 hodiny v závislosti na počtu verglů v družině a na počtu dnů, které máte k dispozici na dopadení tyrana. Nalevo od bojiště umístěte kartu tyrana, jeho žeton a kostku.

Přímo pod kartu tyrana umístěte kartu počítadla dnů a na ni žeton počítadla dnů (nastavený na hodnotu 1).

Vyčerpané kostky



Kořist

Poražení zloni



Kořist

Vyčerpané kostky

Vyčerpané kostky



Kořist

Vyčerpané kostky



Kořist

Střetnutí

Najděte všechny karty střetnutí s tyranem, jehož jste si vybrali (1–3 modré karty se jménem tyrana na spodním okraji) a odložte je stranou. Ostatní karty střetnutí s tyranem vraťte do krabice.

Pokud hrajete se 2 a více vergly, zamíchejte balíček karet běžných střetnutí (zelené karty s nápisem „Běžné“ na spodním okraji). Hrajete-li pouze s jedním verglem, zamíchejte namísto toho balíček karet osamělých střetnutí (zelené karty s nápisem „Osamělé“ na spodním okraji). Doberte počet karet střetnutí odpovídající počtu dní (☀️) zobrazených na kartě vybraného tyrana minus 3. Ty zamíchejte spolu s kartou/kartami střetnutí s tyranem, jež jste si odložili stranou. Tímto vytvoříte balíček střetnutí, který umístíte nalevo od bojiště příběhovou stranou nahoru. Nepoužité karty běžných a osamělých střetnutí vraťte do krabice. V ojedinělých případech, kdy by vám střetnutí došla, můžete svůj balíček střetnutí doplnit kartami z krabice.

Nakonec najděte karty neobyčejných střetnutí 001–003 (označené ❶, ❷ a ❸) a v tomto pořadí je položte navrch právě vytvořeného balíčku střetnutí. Ostatní karty neobyčejných střetnutí vraťte do krabice (ale krabici si nechte po ruce, neboť je možná budete později potřebovat). Pokud chcete mít střetnutí skutečně překvapivá, umístíte navrch balíčku střetnutí krycí kartu.

Kořist a cenná kořist

Zamíchejte zvláště karty kořisti a cenných kořisti a oba balíčky umístíte napravo od bojiště stranami s truhlou nahoru. Poblíž nich umístíte 4 kostky šperháků.

Zlouni

Najděte všechny zlouny daného typu podle příslušných symbolů na kartě vybraného tyrana (troll 🗡️, ork 🐙, šupináč 🐉, skřet 🦉, bahňák 🐸, nestvůra 🐾). Otočte je lícem dolů, zamíchejte a vytvořte z nich „aktivní sloupce“ se zlouny o hodnotách SZ 1, SZ 5 a SZ 20. Aktivní sloupce umístíte poblíž bojiště. Nepoužité žetony zlounů vraťte do krabice (budete je potřebovat pouze výjimečně při některých střetnutích). Pokud vám někdy zlouni v aktivním sloupci dojdou, zamíchejte poražené zlouny odpovídající síly a vytvořte z nich nový aktivní sloupec.

Verglové

Každý hráč si vybere vergla a připraví si jeho podložku, žeton (s počátečním počtem žetonů zdraví pod ním), kostku iniciativy a kostky charakteristik podle obrázku na předchozí straně. Podložky na herní ploše rozmístíte dle vlastní libosti s ohledem na velikost vaší družiny. Poblíž podložky každého vergla položte odpovídající nápovědu. Vyhledejte 16 kostek schopností vašeho vergla a uložte je do zásobníku poblíž své podložky vergla (do vík zásobníků si můžete poblíž verglů uložit kostky Út a Ob).

V pravé části přední strany nápovědy vergla vyhledejte schopnosti se symbolem kroužku (🌀). Váš vergl začíná hru právě s těmito schopnostmi. Vyhledejte názvy těchto schopností na své podložce vergla a do příslušných polí umístíte kostky schopností s odpovídajícími čísly.

Společně se dohodněte, kdo bude vůdcem družiny – ten bude mít poslední slovo při důležitých rozhodnutích. Zvolte si také jeden z režimů hry, které jsou popsány na straně 23. Pro začátek vám doporučujeme režim dobrodruha.

Ostatní komponenty

Poblíž bojiště vytvořte zásobu kostek Út, Ob a účinků. Umístíte sem také běžnou šestistěnnou kostku (d6).

Podle obrázku na předchozí straně umístíte nad bojiště 4 ukazatele řad a to samé provedte se 4 kostkami iniciativy zlounů a se žetony zdraví.

Nakonec umístíte na horní konec fronty iniciativy na bojišti počítadlo kol (a to stranou „1. k“ nahoru). Přesvědčte se, že máte po ruce také nápovědu dobrodružství a přehled schopností zlounů.

Nyní jste připraveni vyrazit za dobrodružstvím!

PRŮBĚH HRY

Ačkoli hlavním cílem hry Kosti jsou vrženy je zneškodnění vybraného tyrana, nejdříve musíte získat dostatek bodů postupu (BP). Kromě toho je klíčové posílit vaše vergly a před závěrečnou bitvou zdokonalit jejich charakteristiky a schopnosti pomocí bodů zdokonalení (BZ).

Jak BP, tak BZ lze získat při každodenních střetnutích. Tyto situace vaši družinu postaví před rozhodnutí, jejichž následky mohou vést k mírumilovným řešením nebo k bitvám.

Pojďme si říci, jak a kdy se to všechno odehrává.

FÁZE HRY

V každém dni vašeho dobrodružství projdete čtyřmi fázemi hry. Jakmile budou fáze dokončeny, začne nový den a vy jimi budete procházet znovu.

1. Fáze nového dne

- Otočte počítadlo dnů o 1 den (v 1. dni přeskočte).

2. Fáze střetnutí



- Doberte střetnutí a přečtěte jej družině. Pokud družina získala dostatek BP, můžete namísto toho vyzvat tyrana.
- Vyberte z nabízených možností (pokud jich je více) a pokuste se vybranou možností úspěšně splnit.
- V případě úspěchu pokračujte fází odměn.
- V případě neúspěchu fází odměn přeskočte a pokračujte fází zotavení.

3. Fáze odměn

- Získejte všechny odměny zobrazené u vybrané možnosti. Získejte také jakékoli základní odměny střetnutí.
- Pokud odměny zahrnují kořist nebo cennou kořist, doberte si je nyní.
- Pokud odměny zahrnují BZ, použijte je nyní.
- Pokud odměny zahrnují BP, zasuňte tuto kartu (tak, aby byly vidět její BP) pod kartu tyrana.

4. Fáze zotavení

- Vyměňte si ve své družině kořist a cennou kořist – jakoukoli kořist, v jakémkoli množství a s kýmkoli! Anebo se jí zbavte (zahodte, cokoli se vám zlíbí)!

- Pokuste se vyšperhákovat zámek své nebo cizí cenné kořisti.
- Volby jednotlivců (každý vergl si může vybrat jednu):
 - **Odpočinek a zotavení:** Uzdravte se do maxima zdraví.
 - **Hledání lepší kořisti:** Zahodte 1 kořist nebo cennou kořist. Hodte 6 kostkami útoku. Za každý symbol  odhalte jednu kartu kořisti (ne však cenné kořisti). Můžete si ponechat 1. Pokud na kostkách nepadne žádný symbol , o zahozenou kartu i tak přicházíte.
 - **Průzkum oblasti:** Hodte 1d6 a výsledek hodů vyhodnoťte následovně: 1–3: odhalte 1 zlouna SZ 1; 4–5: odhalte 1 zlouna do SZ 5; 6: odhalte 1 zlouna do SZ 20. Odhalte první neodhalený žeton ve sloupci. Jakmile je žeton odhalen, můžete jej ve sloupci ponechat lícem nahoru, nebo jej přesunout dospod sloupce (lícem dolů). Takto lze odhalit libovolné množství žetonů v libovolných sloupcích.



Tímto končí váš den! Začněte znovu fází nového dne.

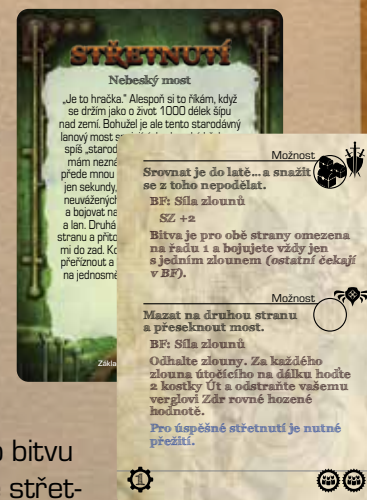
STŘETNUTÍ

Střetnutí jsou každodenní situace, jež musí vaše družina překonat na své cestě k tyranovi. Družina každý den začne dobráním karty střetnutí a jejím přečtením.

Líc karty představuje situaci, s níž se vaše družina „střetla“.

Rub vám nabízí možnosti řešení střetnutí a jejich následky. (Kartu můžete přečíst celou a před rozhodnutím se radit.)

Vaše družina si musí vybrat jednu z nabízených možností. Tato volba bude mít za následek pokojné řešení () nebo bitvu (). V obou případech musíte střetnutí úspěšně splnit, abyste získali jeho odměny (zpravidla BP, kořist a/ nebo BZ).



Některé odměny jsou zobrazeny přímo u možností. Základní odměny udělované za úspěšné splnění kterékoli možnosti jsou uvedeny v pravém a/nebo levém spodním rohu karty. (Významy jednotlivých symbolů střetnutí jsou uvedeny v rámečku níže.)

Symbole karet střetnutí



Tato možnost vyústí v bitvu.
K získání odměny a postupu je nutný úspěch.



Tato možnost nevyústí v bitvu.
K úspěchu může být vyžadováno splnění požadavků.



Za splnění tohoto střetnutí obdržíte uvedený počet BP.



Každý vergl si dobere 1 kořist.



Doberte si uvedený počet kořistí.
O jejich rozdělení rozhodne družina.



Každý vergl získá 1 BZ.



Každý vergl si dobere 1 cennou kořist.



Doberte si uvedený počet cenných kořistí.
O jejich rozdělení rozhodne družina.

Barvy textů střetnutí:

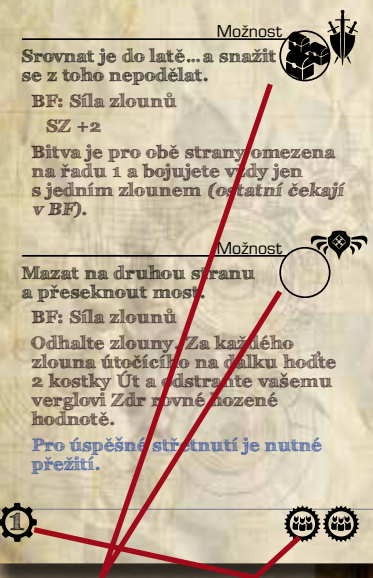
text možnosti, text výsledku možnosti, modifikátor bitvy, tematický text, zvláštní pokyny

Pokojná řešení střetnutí jsou vždy automaticky úspěšná, není-li uvedeno jinak (viz obrázek vpravo). Řešení střetnutí bitvou je úspěšné, pokud po porážce všech zlonů zůstane na bojišti alespoň jeden vergl. Jakmile je střetnutí úspěšné, družina pokračuje fází odměn.

Pokud je střetnutí neúspěšné (ať už šlo o bitvu, či pokojné řešení), družina žádné odměny nezíská. Kartu střetnutí zahodte a pokračujte fází zotavení.

Typy střetnutí

Ve hře existují 3 typy střetnutí. **Neobyčejná střetnutí** jsou přidána do balíčku střetnutí, pouze pokud je tak uvedeno v přípravě hry nebo jako následek jiného střetnutí. **Střetnutí s tyranem** jsou do balíčku střetnutí přidána s ohledem na vybraného tyrana (více na str. 7). **Obyčejná střetnutí** se dělí na dva druhy: běžná a osamělá (jak je uvedeno na spodním okraji lícové strany karty). Pokud se za dobrodružstvím vydáváte pouze s jedním verglem, použijte osamělá střetnutí, jinak použijte běžná střetnutí.



Odměny možnosti Základní odměny

ODMĚNY

Po úspěšném dokončení střetnutí zkontrolujte 3 místa na kartě, kde jsou uváděny odměny pro vaši družinu. Nejdříve se podívejte napravo od textu vámi vybrané možnosti – tam se nacházejí její odměny. Dále zkontrolujte levý spodní roh (odměna v BP) a pravý spodní roh (BZ, kořist a cenná kořist). Odměny naspodu karty jsou označovány jako „základní odměny střetnutí“. Jmenované odměny obdržíte okamžitě. Poté pokračujte fází zotavení.

ZOTAVENÍ

Ve fázi zotavení si můžete vyměňovat (darovat a/nebo dostávat) kořist a cennou kořist, pokusit se vyšperhákovat zámek (více na str. 21 a v nápovědě dobrodružství) a vybrat si jednu z voleb jednotlivce (ty jsou popsány na předchozí straně).

Jakmile dokončíte fázi zotavení, váš den je u konce. Pokračujte fází nového dne.

DŮLEŽITÉ:

Než se na tyto fáze podíváme podrobněji, je nutné, abyste dobře porozuměli svému verglovi a tomu, jak vaše podložka vergla souvisí se vším ostatním. Vyberte si podložku vergla a položte si ji před sebe, abyste se s ní mohli při čtení následující části pravidel snadno seznámit. Najděte si také odpovídající nápovědu vergla a mějte ji po ruce, neboť se na ni rovněž budeme odvolávat.

PODLOŽKA VERGLA

Vaše podložka vergla představuje vše, čím je váš vergl unikátní a čím vyniká v bitvě. Pro každé dobrodružství může být vylepšována jinak!

1. Oblast charakteristik

- Každý vergl disponuje 4 charakteristikami: zdraví (Zdr), šikovnost (Šik), útok (Út) a obrana (Ob).
- Každý vergl má počáteční hodnotu charakteristiky (číslo vytištěné na podložce), která může být v průběhu hry navýšena o hodnotu na kostce charakteristiky umístěné v odpovídajícím poli. Součet hodnot počáteční charakteristiky a kostky charakteristiky udává aktuální maximální hodnotu charakteristiky vašeho vergla.
- Tyto hodnoty lze zvyšovat pomocí BZ (🎲) ze splněných střetnutí.
- 1 BZ vám umožní 1 pokus o zdokonalení libovolné charakteristiky (nebo schopnosti).
- Pokud je pokus o zdokonalení úspěšný, zvýšte hodnotu kostky charakteristiky o 1 (při prvním úspěšném zdokonalení umístěte do pole vedle počáteční charakteristiky kostku nastavenou na hodnotu 1), čímž získáte novou modifikovanou hodnotu (maximální hodnota kostky charakteristiky je 6).
- Kostka charakteristiky získaná zdokonalením zůstává na místě po celé dobrodružství.



Zdraví (Zdr)




- Vaše Zdr odpovídá aktuálnímu počtu žetonů zdraví ve sloupci pod žetonem vašeho vergla.
- Zdr nemůže být vyšší než maximální hodnota charakteristiky (nadměrné ošetřování propadá). Mimořádné Zdr je oddělené od Zdr, a je tudíž řešeno zvláštním sloupcem (viz str. 22).
- Ztráta vašeho posledního Zdr znamená, že jste byli omráčeni (viz str. 20).
- Pokus o zdokonalení Zdr je vždy úspěšný. Po zdokonalení Zdr přidejte vašemu verglovi 1 žeton zdraví (spolu se zvýšením hodnoty kostky charakteristiky).

Šikovnost (Šik)








- Vaše Šik udává maximální počet kostek, kterými můžete v každém tahu hodit (jde o libovolnou kombinaci kostek Út, Ob a schopností).
- Šik může být dále využita k pohybu vašeho vergla po bojišti (1 Šik za každý přesun). Každá Šik utracená takto snižuje Šik dostupnou pro hod kostkami v aktuálním tahu.
- Pokus o zdokonalení Šik je vždy úspěšný.

Útok (Út)


- Vaše charakteristika Út je rovna počtu kostek Út, které máte k dispozici k hodů **v každém tahu** (při použití nejsou vyčerpány).
- Kostkami Út (🎲) házíte za účelem poškození (Pošk) cíle. Hod kostkami schopností není považován za útok ani v případě, kdy schopnosti způsobují Pošk.
- Hod každou kostkou Út v bitvě stojí 1 Šik.
- Cíl vašeho útoku musí být oznámen před hodem (vybíráte pouze 1 cíl).

- Každá hodnota uvedená u symbolu  udává Pošk, jež může být způsobeno cíli.
- Pokud je vašemu cíli způsobeno Pošk použitím kostek Út, jedná se o „zásah“.
- Každý symbol , který vám padne, může být využit ve vašem záložním plánu (toto nesnižuje počet kostek Út dostupných ve vašich dalších tazích).
- Pokus o zdokonalení Út vyžaduje hod tolika kostkami Út, kolik uvádí vaše aktuální hodnota charakteristiky Út (počáteční charakteristika + kostka charakteristiky). Pokud nepadne žádný symbol , pokus je úspěšný, v opačném případě k navýšení charakteristiky Út nedojde, avšak tento BZ můžete využít jinde.

Obrana (Ob)

- Vaše Ob se rovná počtu kostek Ob , které máte k dispozici k hodů **v každém tahu** (po použití nejsou vyčerpány).
- Hod každou kostkou Ob v bitvě stojí 1 Šik.
- Každý hozený symbol  může být umístěn do aktivního pole (je nutné využít skutečně hozené kostky, tzn. nelze kombinovat výsledky 2 kostek do 1).
- Celkový počet  v aktivních polích udává Pošk, kterému se dokážete vyhnout. Snižte  o tento počet. (Příklad: Bouchajda má v aktivních polích kostky Ob 2 a Ob 1. Zloun jí způsobí 1 Pošk. Může tedy odstranit kostku Ob 1, nebo kostku Ob 2 snížit na Ob 1.) Při utrpení Pošk musíte nejdříve použít kostky Ob a teprve poté odstraňovat Zdr. To neplatí pro kritické Pošk, které přímo snižuje Zdr.
- Celkový počet kostek Ob v aktivních polích snižuje počet kostek Ob dostupných pro hod v aktuálním tahu. (Příklad: Bouchajda má charakteristiku Ob = 2. Ve svém tahu hodí oběma kostkami Ob s výsledkem 1 a 2. Rozhodne se obě kostky umístit do aktivních polí. Později ve stejném kole jí zloun způsobí 1 Pošk a ona se rozhodne odstranit dříve umístěnou kostku Ob 1 ze svého aktivního pole. Nyní je opět na tahu. Jelikož však má jednu kostku Ob stále v aktivním poli, může v tomto tahu házet pouze jednou kostkou Ob.)
- Každý symbol , který vám padne, může být využit ve vašem záložním plánu (toto nesnižuje počet kostek Ob dostupných ve vašich dalších tazích).
- Pokus o zdokonalení Ob vyžaduje hod tolika kostkami Ob, kolik udává vaše aktuální hodnota charakteristiky Ob (počáteční charakteristika + kostka charakteristiky). U každé kostky s výsledkem  je hod jedenkrát opakován. Pokud nepadne při druhém (nebo už prvním) hodu žádný symbol , pokus je úspěšný, v opačném případě k navýšení charakteristiky Ob nedojde, avšak tento BZ můžete využít jinde.

Talent a talent +1

- Každý vergl začíná s jedinečným talentem, který může využívat v průběhu dobrodružství. Více informací o možnostech využití talentu najdete v nápovědě vašeho vergla.
- Talent vašeho vergla může být vylepšen s využitím 6  z vašeho záložního plánu. Vylepšený talent zůstává vylepšen po celé dobrodružství a jeho účinky jsou vysvětleny v nápovědě vergla.
- Hrajte s žetonem vergla stranou bez hvězd nahoru. Jakmile vylepšíte jeho talent na talent +1, žeton otočte.

Způsob útoku (na dálku / zblízka / zblízka i na dálku)

- Způsob útoku určuje možnosti výběru cíle a útoku vašeho vergla. Verglové bojující zblízka si mohou vybrat za cíl pouze sousední jednotky. Verglové bojující na dálku si mohou vybrat za cíl libovolnou jednotku. Verglové bojující zblízka i na dálku mají vlastní pokyny k výběru cíle a útoku na něj. Více informací naleznete v nápovědě příslušného vergla.
- Způsob útoku také určuje možnosti výběru počáteční pozice vašeho vergla na bojišti (více informací na str. 17).



Na rozdíl od kostek schopností nejsou kostky Ob a Út nikdy vyčerpány a jsou vám k dispozici v každém tahu. Pokud ovšem nepotkáte golema, samozřejmě... nebo třeba bažinného červa. V takovém případě to mám pod kontrolou já, takže se držte za mnou. Chci tím říct, že charakteristiky Út a Ob jsou důležité! Házejte těmito kostkami a používejte je co nejčastěji!

PODLOŽKA VERGLA (POKRAČOVÁNÍ)

2. Oblast vyčerpaných kostek

- Jakmile jsou využity kostky schopností, musí být vyčerpany (není-li uvedeno jinak).
- Vyčerpané kostky jsou po zbytek právě probíhající bitvy uloženy nalevo od podložky vergla a nejsou vám k dispozici. Všechny vyčerpané kostky schopností jsou **po bitvě** vráceny do oblasti schopností (vyčerpané kostky Út a Ob do zásoby).
- Schopnosti zlounů vás mohou donutit vyčerpat kostky Út nebo Ob. Každá takto vyčerpaná kostka snižuje charakteristiku Út nebo Ob pro tuto bitvu o 1 (např. PORUCHA, KOROZE).

3. Oblast přípravy

Obrázek vašeho vergla zároveň slouží jako odkládací prostor pro některé komponenty v průběhu hry.

- Pokud se vergl právě neúčastní bitvy, bývá zde uložen jeho žeton spolu s jeho žetony Zdr.
- Pokud váš vergl obdrží mimořádné Zdr, uložte jej zde.
- Někteří verglové tuto oblast využívají pro přípravu určitých schopností, než je budou moci využít v bitvě.

4. Oblast schopností

Kostky schopností

- Své dobrodružství začněte se všemi kostkami schopností uloženými v zásobníku (mimo hru). Výjimkou jsou schopnosti, s nimiž váš vergl začíná – ty poznáte podle toho, že jsou v nápovědě vergla zakroužkovány (☉).
- Schopnosti jsou získávány za BZ (☉). Jakmile získáte či zdokonalíte schopnost, vyhledejte v zásobníku kostek očíslovanou kostku odpovídající získané schopnosti a umístěte ji do příslušného pole na podložce vergla.
- U kostek (schopností) v oblasti schopností zpravidla nezáleží na tom, jakou stranou jsou nahoru (výjimkou jsou počítadla).
- Každou schopnost lze v bitvě využít pouze jednou (není-li uvedeno jinak). Hod těmito kostkami však neznamená, že je musíte využít. V případě nevýhodného výsledku hodů se můžete rozhodnout je nevyužít (existují ovšem i výjimky, jako například Bouchajdiny granáty). Po využití je každá kostka schopnosti vyčerpaná.
- Jakmile získáte/zdokonalíte nějakou schopnost, její kostka vám zůstane po celé dobrodružství.
- Využití schopnosti způsobující zlounům Pošk není považováno za útok.
- Každá kostka schopnosti má na sobě symboly odpovídající symbolům v nápovědě vergla, kde najdete informace o způsobu jejich použití a také o místě, kde může být daná kostka uložena po hodu (např. aktivní [AK], uzamčené [U]). Pokus o získ/zdokonalení schopnosti je vždy úspěšný.



Způsob fungování kostek schopností se může hodně lišit. Některé jsou vyhodnoceny okamžitě, zatímco jiné jsou uloženy do aktivního pole, kde čekají na své využití. Některé schopnosti dokonce putují do uzamčených polí, kde mohou zůstat po celý zbytek dobrodružství, nebo do okamžiku, kdy se je rozhodnete využít! Abyste se naučili, jak jednotlivé schopnosti verglů fungují, přečtěte si o nich v nápovědách verglů.

Odbornosti

- Každá odbornost je souborem podobných schopností, jež jsou pro každého vergla unikátní. Odbornosti jsou uvedeny v pravém horním rohu oblasti charakteristik a schopnosti, které dohromady tvoří odbornost, jsou v oblasti schopností propojeny barevnými čarami.
- Schopnosti s hvězdou (★; viditelné vedle některých polí v oblasti schopností) je vždy možné získat zdokonalením.
- K některým schopnostem vede šipka a není u nich ★. Takové schopnosti musí být zdokonaleny v daném pořadí, a to počínaje schopností s ★ a poté po směru šipek (vedou-li ke schopnosti 2 šipky, stačí k jejímu odemčení pouze 1).
- Není nutné odemknout všechny schopnosti jedné odbornosti, než začnete rozvíjet další odbornost.

Spotřební materiál

- Spotřební materiál představuje speciální schopnosti, které nelze získat zdokonalením. Namísto toho jsou získávány pomocí kořisti či některých záložních plánů. Někteří verglové dokonce začínají s určitými kostkami spotřebního materiálu na svých podložkách.
- Jakmile získáte spotřební materiál, vezměte si příslušnou kostku ze zásobníku a umístěte ji do oblasti schopností (pokud není uvedeno jinak).
- Jakmile je spotřební materiál využit, kostka je vrácena do zásobníku a k jejímu opětovnému využití je nutné ji znovu získat. Výjimkou jsou kostky používané jako počítadla, které zůstávají v oblasti schopností po celé dobrodružství.
- Pokud má být kostka spotřebního materiálu vyčerpána nebo odstraněna z aktivního nebo uzamčeného pole, vraťte ji do zásobníku.

5. Záložní plán (ZP)

Varianty ZP

- V jednom tahu lze ZP využít pouze jednou.
- Cena za využití ZP je rovna 1–6 ✂ podle údajů na podložce vergla a v jeho nápovědě.
- Za využití ZP odstraňte odpovídající počet ✂. Kostky Út a Ob se symboly ✂ jsou odstraněny zpět do společné zásoby, avšak kostky schopností využitě takto musí být vyčerpány.

Správa kostí

- Každá kostka s výsledkem hodu ✂ hozená vaším verglem během bitvy může být umístěna do vašeho ZP. To zahrnuje i kostky s ✂ hozené mimo váš tah (pokud není uvedeno jinak).
- Do ZP můžete uložit nanejvýš 5 ✂.
- ✂ řadte zleva doprava v pořadí, v němž jsou získány.
- ✂ používejte zleva doprava. Nepoužitě ✂ posuňte vlevo.
- ✂ zůstávají ve vašem ZP, dokud nejsou využity. Pokud je bitva u konce nebo jste byli omráčeni, musí být odstraněny.

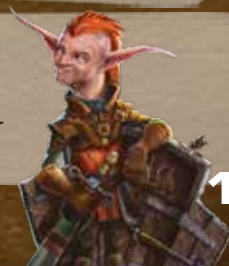
Kostky s vícero kostmi

- Kostky s více kostmi zabírají v ZP více polí (k označení tohoto faktu některá pole přeskočte).
- Pokud ZP využije pouze některé kosti z takové kostky, je využita celá kostka a nevyužitě ✂ jsou ztraceny.

Vylepšení na talent +1

- K vylepšení talentu vergla na talent +1 je potřeba využít 6 ✂ (jako by byly 6 ✂ umístěny v ZP).
- K označení tohoto vylepšení otočte žeton vergla na stranu s hvězdami (na celý zbytek dobrodružství).

Kosti jsou považovány za něco jako minuty. Brzy zjistíte, že valná většina kostek, kterými budete házet, má na jedné nebo i více stranách symbol kosti. Často půjde o nežádoucí výsledek vašeho hodu. Nicméně kosti hrají klíčovou roli ve vašem rozhodovacím procesu. Vždy totiž budete mít možnost je umístit do svého záložního plánu.



6. Aktivní pole

- Do těchto polí umísťujete hozené kostky Ob a aktivní (AK) účinky schopností. Do těchto polí jsou umísťovány (ostatními členy družiny) také aktivní spojenecké účinky schopností (AS). Specifické aktivní (AK) a aktivní spojenecké (AS) účinky schopností jsou popsány v nápovědách verglů.
- Aktivní kostky zde zůstávají, dokud nejsou použity. Pokud je bitva u konce nebo byl vergl omráčen, musí být odstraněny.
- Pokud jsou kostky schopností z těchto polí využity, musí být vyčerpány (pokud není uvedeno jinak).

7. Uzamčená pole

- Do těchto polí umísťujete hozené kostky uzamčených (U) účinků schopností.
- Uzamčené kostky v těchto polích zůstávají napříč bitvami, dokud nejsou využity. Pokud byl vergl omráčen, musí být tyto kostky odstraněny (s výjimkou hry v režimu dobrodruha, viz str. 23).
- Pokud jsou kostky schopností z těchto polí využity, musí být vyčerpány (pokud není uvedeno jinak).

Poznámka: Pokud hráč chce uvolnit místo v aktivních nebo uzamčených polích, může z nich kdykoli během svého tahu nebo na konci bitvy kostky odstranit. Odstranění kostek z těchto polí může být dále způsobeno některými schopnostmi. Odstraněné kostky schopností jsou vždy vyčerpány, zatímco kostky Ob jsou jednoduše vráceny do zásoby.

8. Oblast kořisti

- Kdykoli vergl získá kořist nebo cennou kořist, umístěte ji napravo od jeho podložky.
- Každý vergl může vlastnit až 4 kořisti/cenné kořisti (při nedostatku pozic musíte odstranit nadbytečné karty dle vlastního výběru).
- Zamčená cenná kořist zaujímá vždy pouze 1 pozici.
- Kořist a cenná kořist jsou podrobně popsány na str. 21.

Důležité:

Nyní, když jste se seznámili se záludnostmi svého vergla, vám můžeme představit protivníky! Zlouni (a nakonec i samotný tyran) jsou ti, s nimiž budete bojovat po celou dobu vašeho dobrodružství.

Pro následující část pravidel vyhledejte pár zlounů se silou 1, 5 a 20, a když už budete u toho, vezměte si i žeton tyrana a přehled schopností zlounů. Během čtení pravidel mějte vše po ruce.

Vše je připraveno! Jdeme na to!



8 Kořist



ŽETON ZLOUNA

Zlouni představují nepřátele, kterým budete čelit v průběhu vašeho dobrodružství. Každý zloun má svůj vlastní žeton a charakteristiky.

1. Zdraví (Zdr)

Zdr udává maximum žetonů zdraví, které může zloun mít. Při vstupu zlouna na bojiště umístěte pod jeho žeton odpovídající počet žetonů Zdr.

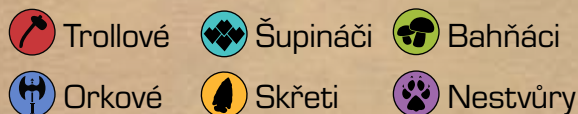
2. Iniciativa

Iniciativa určuje počáteční pozici zlouna ve frontě iniciativy. K označení iniciativy je používána kostka iniciativy zlouna.

3. Způsob útoku

Zlouni bojující zblízka (⊗) si mohou vybrat za cíl pouze stranou (ne však úhlopříčně) sousedící jednotky. Pokud takový cíl neexistuje, nemohou v daném tahu útočit ani házet kostkami schopností vyžadujícími cíl. Zlouni bojující na dálku (⊗) si mohou vybrat za cíl libovolnou jednotku nehledě na její pozici na bojišti.

4. Typy bytostí



5. Obrana

Obrana představuje počet kostek Ob, kterými zloun háže ve svém tahu (minus jakékoli jeho aktivní kostky Ob). Výsledek hodu (🛡️) je položen na žeton zlouna (čímž se kostka stane aktivní). K hodu svými kostkami Ob zloun nepotřebuje cíl v dosahu.

6. Útok

Útok představuje počet kostek Út, kterými zloun háže ve svém tahu proti svému cíli. Počet hozených (🔪) udává Pošk, které zloun cíli způsobí. Pokud zloun útočí na více cílů, háže těmito kostkami na každý cíl zvlášť.

7. Schopnosti

Tyto schopnosti (psané černým textem) jsou vždy aktivní. Informace o schopnostech zlounů a jejich fungování naleznete v přehledu schopností zlounů. Pokud zloun útočí na více cílů, schopnosti vyžadující cíl budou použity proti každému z nich.

8. Schopnosti záložního plánu (ZP) zlouna

Schopnosti ZP (modrý text se symbolem ⚡) jsou aktivovány v případě, že zloun hodí počet ⚡ rovný hodnotě na jeho žetonu nebo vyšší, a to ve všech hodech kostkami Út a Ob v aktuálním tahu dohromady. Hozené ⚡ nejsou přenášeny do dalšího tahu.

Pokud aktivovaná schopnost ZP vyžaduje cíl a zloun má několik cílů, družina může cíl vybrat.

Schopnosti ZP mohou být aktivovány pouze jednou za tah a jsou uvedeny v přehledu schopností zlounů. Schopnosti ZP jsou aktivovány po vyhodnocení hozených kostek Ob a Út, a to i tehdy, pokud text schopnosti uvádí jiné načasování.

9. Cíl(e)

Zlouni útočící zblízka se vždy zaměřují na nejbližší nepřátelskou jednotku (tj. na cestě přes nejméně pozic). Pokud panuje shoda, zloun využije svůj (👁️), aby určil, na kterou jednotku se zaměří. Zlounovým cílem (👁️) je vždy buďto nejslabší (👤, nejméně Zdr), nebo nejsilnější (👤, nejvíce Zdr) jednotka protivníka. Případné shody rozhoduje družina.

Zlouni bojující na dálku si za cíl vždy vyberou pouze svůj (👁️). Někteří zlouni si za cíl vyberou více jednotek (podle počtu siluet v 👁️), avšak na stejný cíl nezaútočí více než jedenkrát v každém tahu. Hod kostkami Út proveďte na každý cíl zvlášť.

10. Dodateční zlouni

Zloun se symbolem (👤) nebo (👤) přidá v okamžiku, kdy vstoupí na bojiště, navrch BF (bitevní fronta, str. 18) jednoho, resp. dva zlouny SZ 5 (síla zlouna, viz dále).

11. Úhlopříčný pohyb

Úhlopříčně se mohou pohybovat pouze zlouni se symbolem (👤).

Síla zlounů (SZ)

Existují 4 typy zlounů: tyrani, zlouni SZ 1, SZ 5 a SZ 20. Poznáte je podle obrázku nebo podle hodnoty na rubu žetonu zlouna.



TYRANI

Dopadení a poražení tyrana je hlavním cílem hry.

Karta tyrana

Přední strana karty tyrana obsahuje informace o daném tyranovi a typy bytostí, které pro toto dobrodružství použijete. Dále je na ní uveden počet BP potřebný k výzvě tyrana. Abyste vyhráli, nemusíte vyzvat tyrana hned následující den po získání potřebných BP. Musíte jej však porazit dříve, než bude překročen maximální počet dní pro dobrodružství.

Karta tyrana slouží pro den, ve kterém tyrana vyzvete, jako karta střetnutí. Zadní strana karty popisuje, jak připravit bojiště pro bitvu s tyranem, a vysvětluje každou tyranovu schopnost včetně jeho kostky. K vítězství v této bitvě stačí ve všech zlouňů porazit pouze tyrana.

Po neúspěšné bitvě proti tyranovi postupujte stejně jako po neúspěšném střetnutí. Pokud vám zbývá dostatek dní, můžete později tyrana vyzvat znovu.



Žeton tyrana

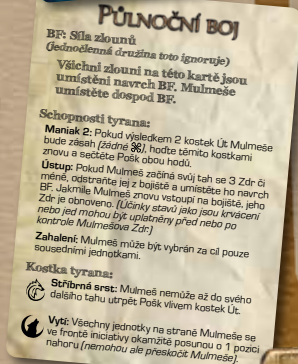
Každý tyran má svůj žeton, který je v závěrečné bitvě používán stejně jako žetony zlouňů.

Kostka tyrana

Každý tyran s na svém žetonu má jedinečnou kostku tyrana, kterou hází jednou za svůj tah. Kostkou házejte spolu s kostkami Út a Ob.

Střetnutí s tyranem

Každý tyran má své vlastní specifické karty střetnutí. Karty střetnutí s tyranem, jehož chcete dopadnout, jsou zamíchány do balíčku střetnutí před začátkem dobrodružství.



Důležité:

Gratulujeme! Nyní jste připraveni na pravidla týkající se bitvy! S nově nabytými znalostmi o zlounech a jejich charakteristikách vás nyní můžeme seznámit s tím, kde se tyto bitvy budou odehrávat.

Pro další část pravidel najdete v krabici (podložku) bojiště a připravte vedle ní několik zlouňů. Poté umístěte počítadlo kol do fronty iniciativy. Poblíž mějte i svého vergla (žeton a kostku iniciativy), jelikož ten se na bojišti pohybuje také.

Zatímco budeme vysvětlovat tuto část pravidel, neváhejte použít své komponenty k provádění toho, co je zde popsáno.

BOJIŠTĚ

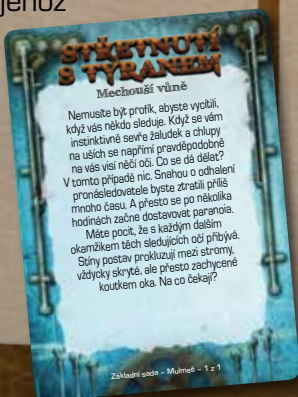
Bojiště je dějištěm riskantních tahů a nelibostných bitev. Právě zde se odehrává veškerá akce, a proto byste se s tímto místem měli seznámit co nejlépe!

1. Fronta iniciativy

Bitva se skládá z kol a každé kolo je tvořeno tahy všech jednotek. Fronta iniciativy zaznamenává počty kol a pořadí jednotek. Také vám poskytuje vizuální přehled toho, či tahy a v jakém pořadí vás čekají. Iniciativa je ve frontě seřazena směrem odshora dolů od nejvyšší (první na tahu) po nejnižší (poslední na tahu).



- Počítadlo kol je umístěno navrch fronty iniciativy stranou 1. k („1. kolo“) nahoru.
- Na začátku každého nového kola bitvy zvyšte hodnotu na kostce počítadla na 2. k, 3. k atd.
- Po 5. kole probíhají až do ukončení bitvy tzv. kola (únavy). Na začátku každého kola ztratí každá jednotka na bojišti 1 Zdr. Toto není považováno za žádný konkrétní druh Pošk a není možné tuto ztrátu nijak blokovat ani se proti ní bránit, pokud to není výslovně uvedeno.



Umístění kostek iniciativy (příprava 1. kola bitvy)

- Zlouni mají svou iniciativu (☐) uvedenou na svém žetonu. K zobrazení této hodnoty ve frontě iniciativy se používá kostka iniciativy zlouna. (Příklad: Pokud je v řadě ① zloun s iniciativou 3, použijte modrou kostku iniciativy pro řadu ① a položte ji do fronty iniciativy hodnotou 3 nahoru.) Umístěte kostku iniciativy každého zlouna do fronty iniciativy (nejvyšší nahoru a dále sestupně). Panuje-li v iniciativě zlounů shoda, přednost má zloun v řadě s nižším číslem.
- Každý hráč k určení své pozice ve frontě iniciativy musí hodit kostkou iniciativy svého vergla. Panuje-li shoda v iniciativě verglů, o jejich pořadí rozhoduje družina.

Kostky iniciativy během bitvy (2. kolo a dále)

- Jakmile mají veškeré jednotky určenu počáteční iniciativu, hodnoty iniciativy na žetonech zlounů a kostkách nadále nemají význam. Některé schopnosti mohou v bitvě frontu iniciativy upravovat, avšak vždy ve vztahu k aktuálním pozicím ostatních jednotek ve frontě iniciativy (např. Rapl dokáže ve frontě posunout zlouna o 3 pozice níže).
- Jednotky vstupující do bitvy po 1. kole zaujmou ve frontě iniciativy vždy první nebo poslední pozici. Všichni verglové, tyrani a zlouni SZ 20 vstupují na bojiště na první pozici fronty iniciativy (připomínáme, že hodnota iniciativy již nehraje roli). Všichni zlouni SZ 1 a SZ 5 vstupují na bojiště na poslední pozici fronty iniciativy. (V případě jakékoli shody postupujte podle pravidel pro 1. kolo.)

2. Počáteční pozice zlounů

Zlouny umísťujte na barevné pozice. Zlouni útočící zblízka začínají na pozicích označených symbolem ✕. Zlouni útočící na dálku začínají na pozicích ✕. První zloun vstupující na bojiště začíná v řadě ①, druhý zloun v řadě ② atd. Zlouni mohou v rámci pohybu přecházet do jiných řad. Proto pod každého zlouna vstupujícího do bitvy umísťte ukazatel řady barevně se shodující s jeho počáteční barvou řady.

3. Počáteční pozice verglů

Vergly umísťujte na šedé pozice. Verglové útočící zblízka začínají na pozicích ✕. Verglové útočící na dálku začínají na pozicích ✕. Verglové útočící zblízka i na dálku mohou začínat kdekoli. Verglové mohou začínat v kterékoli řadě, a dokonce mohou být v jedné řadě i dva.

4. Kolmý a úhlopříčný pohyb

Při pohybu v průběhu 1.-5. kola se jednotky mohou pohybovat pouze kolmo. Během kol ① se všechny jednotky mohou pohybovat i úhlopříčně. Zlouni s ② se mohou pohybovat úhlopříčně ve všech kolech. Na každé pozici se může nacházet nanejvýš 1 jednotka. Jednotky **nemohou** procházet přes pozice jiných jednotek.



PŘÍPRAVA BITVY

Většina střetnutí ve hře vyústí v bitvu (♣). Někdy budou zlouni, jimž budete čelit, určeni kartou střetnutí, avšak daleko častěji bude střetnutí v části přípravy bitvy uvádět „**BF: Síla zlonů**“.

Bitevní fronta (BF)

Před každou bitvou je potřeba vytvořit BF, která bude obsahovat zlouny, jimž budete v bitvě čelit. K vytvoření BF postupujte podle pokynů na kartě střetnutí a z aktivních sloupců vytvořte sloupec žetonů zlonů. S výjimkou odhalených zlonů (lícem nahoru) musí být žetony v BF vždy lícem dolů, abyste před začátkem bitvy nevěděli, kteří zlouni na vás čekají. Dále by při tvorbě BF měli být silnější zlouni vždy umístěni výše než slabší zlouni. Pokud BF vyžaduje zařazení konkrétních zlonů nebo typů bytostí, nejdříve je zkuste vyhledat v aktivních sloupcích (a pak je zamíchejte), pak mezi poraženými zlouny a nakonec mezi zlouny mimo hru.

Síla zlonů (SZ)

„BF: Síla zlonů“ je zkrácená forma pokynu k vytvoření počáteční bitevní fronty pomocí výpočtu síly zlonů.

1. krok: Vypočítejte SZ jako součin aktuálního dne a počtu verglů v družině (např.: 4. den × 3 verglové = SZ 12).

2. krok: Doberte zlouny v hodnotě výsledné SZ za použití co nejsilnějších zlonů (např. SZ 12 znamená dva zlouny SZ 5 a dva zlouny SZ 1).

3. krok: Sestavte sloupec (např. dva zlouni SZ 1 a dva zlouni SZ 5 by byli shora seřazeni takto: 5, 1, 1).

Brnkačka! Nezapomeňte zahrnout případné požadavky střetnutí nebo modifikátory schopností, které by toto číslo mohly ovlivnit. Někdy může být součet SZ ovlivněn **před** dobráním zlonů (např. změna ze SZ 18 na SZ 20 může mít **obrovský** dopad na to, se kterými zlouny budete bojovat). Jindy mohou být zlouni přidáni do BF až **poté**, co byla vytvořena. Všechno je vždy jasně formulováno a vysvětleno na kartách střetnutí, čtěte je proto pozorně! Pokud není uvedeno jinak, nově přidání zloni jsou do BF zařazeni podle své síly (tzn. zlouni SZ 20 nahoru a zlouni SZ 1 dolů).

Posloupnost přípravy bitvy

Nyní, když rozumíte základům BF, pusťme se do celé přípravy bitvy krok za krokem.



1. Aktivujte schopnosti a účinky uvedené „před bitvou“, jako je například Raplův talent **ZUŘIVOST**.
2. Vytvořte BF podle pokynů na kartě střetnutí.
3. Umístěte zlouna shora BF do příslušné řady a na správnou pozici bojiště (a spolu s ním jeho Zdr, ukazatel řady a kostku iniciativy). Pokračujte, dokud na bojišti nejsou 4 zlouni, nebo dokud není BF prázdná. (Pro více informací o umísťování zlonů na bojiště viz str. 17.)
4. Hodte kostkami iniciativy družiny a umístěte je do fronty iniciativy.
5. Umístěte členy družiny s jejich Zdr na příslušné pozice na bojišti.
6. Ověřte, že počítadlo kol je nastaveno na 1. k.
7. Aktivujte schopnosti a účinky uvedené „na začátku bitvy“, jako je například Piketův talent **ŠTÍTOVÁ ZEĎ**.

Jste připraveni k bitvě! Každá jednotka nyní v pořadí fronty iniciativy (shora dolů) provede svůj tah.

BITVA: BF


BF během bitvy

Během bitvy se v BF stále mohou nacházet zlouni (pokud jich před bitvou bylo v BF více než 4 nebo kvůli schopnostem, jako je **SIGNÁL**, které do BF přivolávají další zlouny). Tito zlouni se do bitvy nezapojí, dokud na bojišti nebudou méně než 4 zlouni. V takovém případě po konci kola (a vyhodnocení všech účinků aktivovaných na konci kola) přidělte zlonovi svrchu BF uvolněný ukazatel řady a kostku iniciativy. V případě více volných komponent i zlonů v BF tento postup opakujte (více o kostkách iniciativy během bitvy viz str. 17).

Zlouna umístěte do řady shodující se s jeho ukazatelem řady a na pozici odpovídající jeho způsobu útoku. Pokud je tato pozice obsazena, zloune se namísto ní nejdříve pokusí zaujmout první volnou pozici odpovídající jeho způsobu útoku (počínaje řadou  a poté směrem k vyšším číslům) a pak první volnou pozici v řadách druhého způsobu útoku (počínaje řadou ).

BITVA: VERGLŮV TAH

Verglův pohyb a výběr cíle

Verglové se mohou ve svém tahu za každou Šik pohnout na sousední pozici (i úhlopříčně, pokud .


- Verglové bojující zblízka si poté mohou vybrat za cíl 1 sousedního zlouna.
- Verglové bojující na dálku si poté mohou vybrat za cíl 1 zlouna kdekoli na bojišti (není potřeba mít přímou viditelnost).
- Verglové bojující zblízka i na dálku si poté mohou vybrat za cíl 1 sousedního zlouna (někdy si mohou vybrat za cíl i nesousedící zlouny – pro další informace nahlédněte do jejich nápovědy vergla).

Některé schopnosti verglů umožňují vybrat nezacílené jednotky, pozice na bojišti, a dokonce i několik zlouňů současně!

Počet pohybů všech verglů není kromě Šik nijak omezen.

Průběh tahu vergla

Kořist: Pokud není uvedeno jinak, kořist můžete použít kdykoli během svého tahu (i před aktivací účinků).

- 1. Začátek tahu:** Aktivujte všechny kostky účinků na žetonu svého vergla.
- 2. Pohyb:** Můžete provést pohyb na sousední volnou pozici (1 Šik za každý pohyb; diagonálně, pokud .
- 3. Výběr cíle:** Vyberte cíl pro své kostky Út, kostky schopností a/nebo ZP.
- 4. Výběr kostek a hod:** Vaše zbývající Šik určuje, kolika kostkami smíte hodit. Kostky, z nichž smíte vybírat, jsou určeny vaší aktuální charakteristikou Út, Ob a dostupnými kostkami schopností. (Příklad: Pokud je Út = 2, Ob = 1 a máte 3 dostupné kostky schopností, můžete si pro hod vybírat ze 6 kostek. Pokud je Šik = 3 a v tomto tahu nedošlo k pohybu, můžete hodit pouze 3 z oněch 6 kostek.) Hod musí být proveden všemi vybranými kostkami najednou.

5. Vyhodnocení hodu: Viz následující odstavec.





6. Reakce zlouňů: Zlouni někdy mohou mít schopnosti, které jsou aktivovány, jakmile na ně někdo zaútočí.

7. Konec tahu

Vyhodnocení hodu

Poznámka: Vergl nemusí využít výsledek hodu kostky, pokud jeho odbornost nebo pravidla hozeného symbolu neuvádějí jinak. Pokud byste například provedli úspěšný hod kostkami Út a teprve poté si uvědomili, že útočíte na zlovilka se schopností ODPLATA a zatím jej nechcete zasáhnout, nemusíte výsledek hodu využívat. Nebo pokud hodíte kostkou Flastrovy schopnosti ZDRAVOTNICKÝ BATOH a výsledkem je možnost ošetřit 1 Zdr namísto 3 Zdr, můžete se rozhodnout neošetřovat a umístit tuto kostku schopnosti zpátky do jejího pole v oblasti schopností (Šik je pro hod i tak využita).

Po hodu kostkami proveďte kterýkoli z následujících kroků **v libovolném pořadí**:



- **Vyhodnocení účinků na cíl a jeho Pošk:** Uplatněte na svůj cíl Pošk ve výši rovné počtu  a také jakékoli další výsledky Pošk nebo účinky vašich schopností.
- **Vyhodnocení účinků na nezacílené jednotky a jejich Pošk:** Některé schopnosti mají účinek i na jednotky, jež nebyly vybrány za cíl. Jiné zase mohou být okamžitými schopnostmi, které nemají vůbec žádný vliv na ostatní jednotky. Využijte tyto schopnosti dle libosti.
- **Přiřadte aktivní a uzamčené kostky a kostky záložního plánu:** Chcete-li, umístěte kterékoli hozené  do aktivních polí. Můžete také umístit kterékoli vhodné schopnosti do svých aktivních (nebo aktivních spojeneckých) a uzamčených polí. Můžete také dle libosti umísťovat  do polí záložního plánu.
- **Využijte svůj záložní plán:** Svůj ZP můžete využít jen jednou za tah. Odstraňte tolik , kolik vyžaduje použití vybrané varianty záložního plánu.

BITVA: ZLOUNŮV TAH





Schopnosti zlonů

Všechny schopnosti zlonů jsou jedinečné a bývají aktivovány v konkrétních okamžicích v průběhu bitvy. Nezapomeňte si prohlédnout všechny schopnosti zlonů vstupujících na bojiště, abyste věděli, kdy mají být uplatněny. U schopností zlonů vyžadujících cíl musí být tento cíl v dosahu jejich útku, aby mohla být schopnost využita (např. JED, KOROZE atd.).

Zlonův pohyb a výběr cíle

⊗ zloni se nepohybují a mohou si za cíl vybrat libovolnou jednotku protivníka na bojišti. ⊗ zloni se mohou pohnout až o 2 sousední (úhlopříčně, pokud ) volné pozice za tah. Vždy si vyberou za cíl nejbližší jednotku protivníka a pohnou se směrem k ní (cestou přes nejméně volných pozic). Je-li na výběr více „nejbližších“ cílů, k určení, který z nich bude vybrán, využijte zlonův  (více na str. 15). Pokud stále panuje shoda, cíl vybere družina. ⊗ zlon se vždy vydá po nejkratší možné cestě k volné pozici sousedící s jeho cílem. Pokud existuje více takových cest, družina rozhodne, kterou se vydá. Pokud k žádnému cíli nevede žádná cesta, zlon se nebude pohybovat. Pokud zloni sousedí s jednotkou nepřítele, nepohybují se.

Průběh tahu zlouna

- Začátek tahu:** Aktivujte všechny kostky účinků na žetonech zlonů (např. krvácení, jed, zneschopnění atd.).
- Určení cíle/ů.**
- Pohyb:** Je-li zlon ⊗ a nesousedí s jednotkou protivníka, pohne se (viz zlonův pohyb a výběr cíle výše).
- Schopnosti:** Všechny schopnosti tohoto zlouna, které neuvádějí okamžik své aktivace, by měly být vyhodnoceny v tuto chvíli, je-li to možné.
- Hod kostkami:** Hodte všemi neaktivními kostkami Ob zlouna a hodte také jeho kostkami Út (pouze pokud má v dosahu cíl). Může-li si zlon za cíl vybrat více jednotek () a jsou-li v dosahu, hodte kostkami Út zvlášť na každou z nich.
- Vyhodnocení hodu:** Postupujte v tomto pořadí: umístěte hozené  na zlouna, uplatněte na cíl všechny hozené  a vyhodnoťte všechny případné aktivované schopnosti . Tyrani následně vyhodnotí svou kostku tyrana (je-li to možné).
- Reakce verglů:** Je-li to možné, aktivujte případné schopnosti verglů.

8. Konec tahu

OMRÁČENÍ A NAKLÁDAČKA

Omráčení

Dřív nebo později budete v bitvě omráčeni. Není to nic neobvyklého, zvlášť když se vám opravdu nepovede hod kostkami. Nenechte se tím odradit! Omráčení je nevyhnutelnou součástí existence neohroženého vergla!

Pokud jste byli omráčeni (tj. přišli jste o svůj poslední žeton Zdr), okamžitě odstraňte žeton svého vergla a jeho kostku iniciativy z bojiště a přesuňte je do oblasti přípravy. Všechny aktivní a uzamčené kostky a kostky ZP jsou z podložky vergla odstraněny (schopnosti jsou vyčerpány). Kořist zůstává na místě, avšak po dobu omráčení ji nelze využít. Někteří verglové mají schopnost vzkřísit omráčené vergly. Tyto schopnosti jsou podrobně popsány v nápovědě takového vergla.

Nakládačka celé družině

Pokud má vaše družina smůlu a všichni verglové jsou omráčeni, bitva okamžitě končí, avšak dobrodružství nikoli! V tomto dni přeskočte fázi odměn a přejděte rovnou k fázi zotavení. Pokud nemáte kořist zvyšující Zdr, všichni verglové si v této fázi coby svou volbu jednotlivce s největší pravděpodobností zvolí „odpočinek a zotavení“.

VÝSLEDEK BITVY

Úspěšná bitva

Odstraňte všechny kostky z aktivních polí a ze ZP všech verglů. Kostky v uzamčených polích mohou zůstat. Přesuňte všechny vyčerpané kostky schopností zpět do jejich příslušných polí. Odstraňte veškeré případné mimořádné Zdr z oblasti přípravy. Přemístěte všechny členy družiny s jejich zbývajícím Zdr zpět do jejich oblasti přípravy a pokračujte fází odměn (fáze hry jsou podrobně popsány na str. 8 a 9).


Neúspěšná bitva

Odstraňte všechny kostky z aktivních a uzamčených polí a ze ZP všech verglů. Přesuňte všechny vyčerpané kostky schopností zpět do jejich příslušných polí. Odstraňte veškeré případné mimořádné Zdr z oblasti přípravy. Přesuňte omráčené členy družiny do jejich oblastí přípravy (pokud tam ještě nejsou).

Všechny neporažené zlouny umístěte lícem dolů do spod jejich odpovídajících aktivních sloupců a pokračujte přímo fází zotavení.

KOŘIST A CENNÁ KOŘIST

Abyste měli šanci eliminovat tyrana, musí vaše družina po cestě najít nějakou kořist a při troše štěstí i nějakou cennou kořist. Zde je několik podrobností o obojím:

- Existují dva druhy kořisti: kořist a cenná kořist.
- Každý vergl může mít v jednom okamžiku maximálně 4 kořisti (při překročení limitu si vyberte 4 a ostatní odstraňte).
- Kartu s vícenásobným použitím po jejím použití otočte, čímž ono použití naznačíte.
- Po plném využití karty kořisti ji odstraňte.
- Pokud není uvedeno jinak, může být kořist použita nebo odstraněna kdykoli mimo bitvu.
- V bitvě může být kořist použita pouze ve vašem tahu, pokud není uvedeno jinak.
- Cenná kořist musí zůstat otočena stranou truhly nahoru, dokud není odemčena úspěšnými pokusy o vyšperhákování (zamčená truhla je považována za kořist).
- **Těžká:** Počítá se jako 3 kořisti.
- **Trvalá:** Po použití ji neodstraňujte.
- **Rozšíření záložního plánu** poskytuje dodatečné varianty ZP, k jejichž aktivaci můžete využít . Využití rozšíření ZP je v daném tahu bráno jako využití záložního plánu.



Důležité:

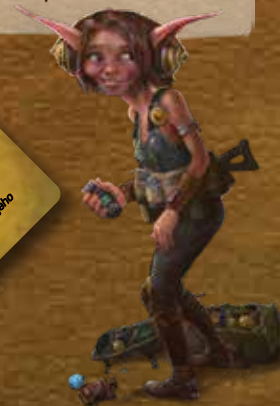
Teď, když jste pochopili základy bitvy ve hře, nesmíme zapomenout na to nejlepší... na lup! Následující část pravidel je sice krátká, ale je nabitá spoustou závěrečných podrobností, které si nebudete chtít nechat ujít!

Nyní si vezměte kartu kořisti, kartu cenné kořisti a 4 kostky šperháků. Mějte po ruce také nápovědu dobrodružství.

Jakmile zde skončíme, přejdeme ke skutečnému hraní. Už jste téměř u konce!

Až budete odemykat truhly cenné kořisti, můžete si udržovat přehled o odemčených zámcích jejich propojením pomocí potrubí s podložkou vašeho vergla.

Jedna propojená trubka znamená odemčení jednoho ze tří zámků a tak dále. Odemkli jste všechny tři? Skvělé! Otočte kartu!



ŠPERHÁKOVÁNÍ

Potřebu šperhákování může vyvolat náhodné střetnutí nebo kterákoli cenná kořist, kterou se vám podaří získat. Ve hře jsou k tomuto účelu 4 kostky šperháků skládající se z 1 kostky intuice a 3 kostek akcí. Více se o jejich funkci dočtete v nápovědě dobrodružství.

Každý vergl má jednou za den během fáze zotavení jednu příležitost k pokusu o vyšperhákování libovolné nalezené cenné kořisti. Pokud při pokusu otevřete pouze 1 nebo 2 zámků, tyto zámků zůstávají pro váš příští pokus odemčeny. Kromě toho můžete svůj pokus o vyšperhákování využít i na cennou kořist někoho jiného, pokud to považujete za výhodné.



RŮZNÉ

Mimořádné Zdr

Přidejte do oblasti přípravy vergla stanovený počet Zdr. Při utrpení Pošk nejdříve použijte kostky Ob, poté ubírejte mimořádné Zdr a až nakonec Zdr jednotky. Mimořádné Zdr není bráno v potaz při výběru cíle zlounů (nejsilnější/nejslabší) ani není odstraňováno při kritickém Pošk. V jednom okamžiku můžete mít aktivní mimořádné Zdr z více zdrojů.

Šestistěnná kostka (d6)

(oranžová mramorovaná kostka s čísly)

Tuto kostku použijte pokaždé, když je vyžadován hod „d6“.

Typy poškození

Poškození (Pošk): Množství Zdr, jež je odstraněno cíli.

Tomuto se lze bránit kostkami Ob, schopnostmi TLUSTO-KOŽEC, TVRĎÁK atd.

Kritické Pošk: Množství Zdr, jež je odstraněno cíli nehledě na jeho kostky Ob. Tato hodnota může být modifikována pouze v případech, kdy schopnosti přímo ovlivňují kritické Pošk (např. Píketovo PIVO nebo Raplův TVRĎÁK).

Drsný duel (možnost některých střetnutí)

Každý hráč a jeho protivník začínají s 10 Zdr. Hráči si vyberou 3 kostky (ne však více než 2 stejného druhu) z kostek Út, Ob a účinků stavů (jed, oslabení, šok). Vybranými kostkami budete házet v každém tahu. Protivníci jiní než verglové si vždy vybírají 2 kostky Út a 1 kostku účinku stavů.

Jakmile je výběr dokončen, hra začíná hodem 3 kostkami protivníka (verglové jsou vždy na tahu jako druzí). Střídejte se v hodech dostupnými kostkami. Hozené kostky Ob uplatněte na sebe. Protivníkovi udělte Pošk a uplatněte na něj hozené kostky účinků stavů (pro více informací o účincích viz nápovědu dobrodružství).

☒ jsou využívány pro záložní plán Drsného duelu (musí být využity v aktuálním kole, nelze je uchovávat!). Ten mohou využívat pouze verglové!

☒ - Odstraňte kostku účinku nebo Ob ze sebe nebo z protivníka.

☒☒ - Šok! Protivník ztrácí svůj následující tah.

☒☒☒ - Okamžité omráčení. Zvítězili jste!

K vítězství je nutné odstranit veškeré Zdr protivníka.

Počítadlo dnů (žeton a karta)

Na začátku každého dne pootočte žeton o 1 pozici, a to

nezávisle na tom, jestli bylo vaše poslední střetnutí úspěšné či nikoli. Tyrana musíte dostihnout a porazit dříve, než počítadlo dnů přesáhne tyranův ☒.

Kostky účinků

Ve hře se vyskytuje velké množství různých účinků, které se nacházejí na dvou typech kostek účinků. Tyto kostky slouží k připomenutí toho, kdy jsou určité účinky využity nebo uplatněny na jednotku na bojišti. Kostku účinku umístěte na žeton zlouna nebo vergla, čímž naznačíte, že účinek je aktivní. Na každé jednotce může být nanejvýš 1 stejný účinek. Pokud by měl být použit druhý stejný účinek, nahradí nový účinek ten stávající. Některé pokyny uvádějí „negativní účinky“. Za negativní účinky jsou považovány krvácení, jed, oslabení, šok, zneschopnění a vyděšení.

Body postupu (BP)

BP ☒ představují postup družiny k tyranovi. Abyste přehledně zobrazili aktuální stav BP nasbíraných družinou, skládejte všechna úspěšná střetnutí do řady s viditelnými ☒. Jakmile nasbíráte BP ve výši rovné nebo přesahující ☒ na vašem tyranovi, můžete si v následující fázi střetnutí namísto dobrání střetnutí zvolit výzvu tyrana.

Vzkříšení vergla

Omráčený vergl může být vzkříšen pomocí schopnosti. Při vzkříšení vergla nastavte jeho Zdr na hodnotu uvedenou u použité schopnosti. Vergl se znovu zapojí do bitvy po konci aktuálního kola. Nezapomeňte, že když vergl vstoupí na bojiště kdykoli po 1. kole, zaujme svou počáteční pozici a ve frontě iniciativy je umístěn na nejvyšší pozici.

Body zdokonalení (BZ)

BZ ☒ jsou získávány úspěšným splněním střetnutí. Když získáte ☒, každý vergl obdrží 1 BZ, který můžete využít pro zdokonalení jedné jeho schopnosti nebo pokus o zdokonalení charakteristiky.

Zdokonalení Zdr, Šik nebo schopnosti je vždy úspěšné, avšak zdokonalování Út nebo Ob vyžaduje úspěšný pokus, aby bylo možné tyto charakteristiky zvýšit. Neúspěšný pokus znamená, že budete muset daný BZ využít ke zdokonalení něčeho jiného. Postup zdokonalení je uveden v části pravidel vysvětlující podložku vergla (str. 10–12) a také v nápovědě dobrodružství.



SNADNÝ VSTUP DO HRY

Invaze do Ebonu není snadný úkol. Někteří verglové mohou mít problém uspět dokonce už ve druhém dni svého dobrodružství. Nenechte se odradit! Hra byla navržena tak, aby byla poměrně náročná. Když doporučujeme, aby začínající dobrodruzi zavolali na pomoc strážě (2. den), myslíme to vážně! Chápeme také, že může chvíli trvat, než plně pochopíte spletnost hry a jednotlivých verglů. Proto jsme vyvinuli 3 herní režimy, které vám pomohou se rozkoukat. Doporučujeme, abyste své dobrodružství začali v prvním režimu, dokud nezjistíte, že je pro vás příjemnou výzvou. Poté upravte náročnost výběrem jiného režimu.

Kosti jsou vrženy je hra, která vyžaduje, abyste se učili a přizpůsobovali. Toto učení má často podobu brutálních bitev a omráčení členů družiny. Pokud toto není váš herní styl nebo vám to brání si hru užít, zůstaňte u režimu dobrodruha tak dlouho, jak vám to bude vyhovovat, nebo si jej klidně upravte. Sečteno a podtrženo, ujistěte se, že si dobrodružství užíváte!

Dobrodruh – Tento režim použijte, pokud se hrou začínáte a učíte se ji.

- Před začátkem 1. dne zvyšte svému verglovi charakteristiku Zdr o 2.
- Před začátkem 1. dne získejte 1 BZ.
- Pokud jste během dobrodružství omráčení, kostky v uzamčených polích nemusíte odstraňovat.

Hrdinný dobrodruh – Tento režim použijte, pokud chápete základní koncepty hry.

- Před začátkem 1. dne zvyšte svému verglovi charakteristiku Zdr o 1.
- Před začátkem 1. dne získejte 1 BZ.

Legendární dobrodruh – Tento režim použijte, pokud jste připraveni na skutečnou výzvu!

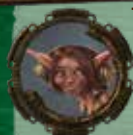
- Vrcholná zkouška strategie a schopnosti přežít.
- Žádné BZ ani zvýšené Zdr do startu – Ups!
- Kosti jsou vrženy natvrdo!

ZADRŽTE A ČTĚTE!!!



Nejtěžší část máte za sebou! Nyní je čas naučit se zbytek tím, že se vrhnete do hry! V následujícím příkladu budete mít to potěšení hrát za mě a Piketa. Společně projdeme skutečnou bitvou! Najděte naše 2 podložky verglů a projděte si přípravu hry na stranách 6 a 7. Vydáme se sejmout Drélu, takže ho během přípravy použijte jako tyrana! Tohle bude výuková hra (což znamená, že chceme, abyste ji se svými herními podložkami a komponenty kopírovali v reálném čase)! Brzy se uvidíme!

VÝUKOVÁ HRA



Tak ještě jednou ahoj! Už máte připravenou hrací plochu? Za normálních okolností byste si před výběrem vergla měli přečíst jeho náповědu, abyste lépe pochopili, jak se s ním hraje – každý z nás je jedinečný! Proza tím mi budete muset věřit, že nejlepší volbou jsem já. Haha! Ale dost o mně; pojďme začít!

Abyste si usnadnili těžká rozhodování, na nichž se vaše družina možná nedokáže dohodnout, doporučuji vybrat si v družině někoho, kdo bude plnit roli vůdce. V této výukové hře jako nejvhodnějšího vůdce jmenuju sebe!



Doufám, že jste si jako tyrana vybrali Drélu (jelikož právě jemu půjdeme po krku)! Zkontrolujeme, zda máte správně připravený balíček střetnutí. Měli byste mít neobyčejná střetnutí 001–003 a pak celkem 8 zamíchaných střetnutí, mezi nimiž by mělo být i Drélovo střetnutí s tyranem. Ano? Skvělé!

V tomto dobrodružství budeme čelit zlounům typu bahňák (☘), skřet (♁) a nestvůra (☹). Tyto typy zlounů bychom měli mít zamíchané a připravené v aktivních sloupcích. Počítadlo dnů by mělo být nastaveno na 1. Jelikož hrajeme v režimu dobrodruha, každý z nás dostane do svého pole pro charakteristiku Zdr kostku charakteristiky s hodnotou 2. Každý z nás také dostane 1 BZ (☹), který může utratit. Já si znovu zvýším svou charakteristiku Zdr. Zdraví není nikdy dost! Bouchajda chce zdokonalit svou charakteristiku Út. Protože je její současná charakteristika Út rovna 1, hodí si 1 kostkou Út. Na kostce nepadne žádný symbol ☘, takže je její pokus úspěšný!



1. den

Je čas vyrazit za dobrodružstvím. Piket si dobere vrchní kartu neobyčejného střetnutí, kterou je *Odchod z Obendaru*. Po přečtení karty se družina rozhodne pro možnost *Mrkněme se na zoubek těm pochybným překupníkům*. Jedná se o pokojné řešení bez dalších požadavků na úspěch. To znamená, že je možné přejít rovnou k fázi odměn. Piket i Bouchajda si doberou po 2 kartách z balíčku kořisti. Piket si vybere *Kadídlo* a Bouchajda *Kamenné kládvo*. Ostatní karty jsou zahozeny.

Každý vergl dále získá 1 bod zdokonalení. Piket si vybere zdokonalení své Šik. Zdokonalování Šik je vždy úspěšné, takže do svého pole Šik umístí kostku této charakteristiky hodnotou 1 nahoru. Bouchajda dobrodružství začíná se schopnostmi TRHAVINA, POUZDRO, ROZBUŠKA a POČÍTADLO BOUCHŮ (viz její talent), ale nemá ještě žádné konkrétní granáty. Rozhodne se, že chce mít možnost házet granáty hned v první bitvě, pokud to bude možné. Bouchajda proto zdokonalí svou schopnost STŘEPINOVÝ GRANÁT a na svou podložku do pole této schopnosti umístí odpovídající kostku (č. 5). Družina získala také 1 bod pokroku. Tuto kartu tedy vloží pod kartu tyrana tak, aby byl tento bod viditelný, díky čemuž je možné sledovat pokrok výpravy. K dopadení Drély chybí získat už jen 5 bodů pokroku (během 9 dnů!

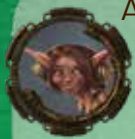


Uf, 1. den je téměř u konce! Dobrá práce! Zbývá už jen fáze zotavení. Není potřeba, abychom si s Piketem vyměňovali kořist, a nemáme ani co šperhákovat. Zbývají nám tedy jen naše volby jednotlivců. Jelikož oba máme maximální Zdr a naše kořist se nám líbí, myslím, že se oba rozhodneme pro průzkum oblasti... (uplyne 45 minut)... Haha! Jsem zpátky dřív než Piket! Se svým hodem 3 jsem odhalila bažinnou žábu SZ 1 a Piketův chabý hod 1 odhalil bažinnou larvu SZ 1. Myslím, že tyhle dva v pohodě zvládneme. Není třeba se jim vyhýbat. Je čas si zdřímnout a pak odsud vypadnout! Otočte počítadlem dnů na 2. den!

2. den

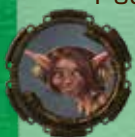
Po dobrání a přečtení druhého neobyčejného střetnutí *Sotva za branou* se družina rozhodne pro první možnost: *Zavolejme na pomoc strážce*. Tato volba vyústí v bitvu, k níž se vážou některé výhody.

Poznámka: Obtížnost bitvy značně závisí na velikosti družiny a zlounech, kterým čelíte. Kombinace zlounů s přibývajícím dnem mohou vést k velmi těžké bitvě. Během bitvy může být váš vergl omráčen, a tudíž dočasně vyřazen ze hry kvůli ztrátě všeho Zdr. Pokud konec bitvy nepřežije žádný vergl (všichni jsou omráčeni), nezískáte v takový den žádné body postupu ani odměny a karta střetnutí bude odstraněna. Další den začnete (po zvýšení počítadla dne o 1) dobráním nové karty střetnutí. Nevzdávejte se! Prohra v bitvě (nebo neúspěch v pokojném řešení střetnutí) je součástí dobrodružství!



Ano! Jdeme do bitvy! Každá bitva je ovlivněna velikostí vaší družiny, počtem uplynulých dní vašeho dobrodružství a případně i úpravami vyplývajícími ze střetnutí. Jelikož na této kartě nejsou žádná specifická pravidla pro bitevní frontu (BF), budeme si ji muset sestavit tak, že spočítáme sílu zlounů. Pamatujete si, jak na to? **Aktuální den × počet verglů v družině**. Jednoduché! V našem případě je to 2. den, jsme tu jen já a Piket a nejsou tu žádné další modifikátory, takže je to $2 \times 2 = 4$. Jo, přesně tak, spočítala jsem to z hlavy. Mám talent.

Jo, díky moc, Bouchajdo [povzdech]. Teď, když víme, že síla zlounů je rovna 4, musíme sestavit BF. Musíme si dobírat zlouny počínaje největší možnou SZ. Pokud by byla SZ = 6, dobrali bychom jednoho zlouna SZ 5 a jednoho zlouna SZ 1, aby byl celkový součet roven 6. Při SZ = 4 však dobereme čtyři zlouny SZ 1. Nezapomeňte, že BF se sestavuje v sestupném pořadí tak, aby nejsilnější zlouni byli nahoře a nejslabší zlouni dole. V našem případě mají všichni stejnou sílu, takže nás čeká bažinná žába, bažinná larva a pak další dva zlouni, které jsme ještě neviděli.



Podívejme se, s kým dalším se utkáme. Obvykle je tato část náhodná, ale pro tuto ukázkou si připravte BF s následujícími zlouny: skřetí křivák vespod, pak hliněný golem, následuje bažinná larva a navrchu BF bude bažinná žába. Než si poslechnete cokoli dalšího, co vám Piket řekne, zkuste, zda dokážete tyto zlouny správně rozmístit na bojišti (včetně jejich zdraví, ukazatelů řad a kostek iniciativy).

Ale opravdu! PŘESTAŇTE ČÍST a pokuste se připravit bojiště. Až se vrátíte, Piket k tomu bude stále mít co říct. Slibuju.

Bouchajdo, prober se! Chci mít jistotu, že to chápou! Nezapomeňte, že najednou mohou bojovat až 4 zlouni. První zloun svrchu BF v závislosti na svém způsobu útoku zaujme pozici pro boj zblízka nebo na dálku v řadě ①. Druhý zloun se postaví do řady ② a tak dále. Při umísťování zlounů na bojiště nejprve umístěte jejich sloupec Zdr, poté odpovídající ukazatel řady a až navrch samotný žeton zlouna. Dále také nastavte iniciativu zlouna pomocí kostky iniciativy odpovídající řadě, v níž se zloun nachází.




Dobře, dobře! Protože NEUSTÁLE mluvíš, dodám následující: Pokud jsou v bitvě více než 4 zlouni, zůstává zbytek BF lícem dolů mimo bojiště. Jakmile je jeden ze 4 zlounů na bojišti poražen, na konci aktuálního kola přijde na řadu další zloun v BF. Nezapomeňte, že při umísťování tohoto zlouna na bojiště musíte použít první dostupný ukazatel řady a kostku iniciativy. A teď, Pikete, už žádné řeči! A vy, s těmi pravidly v ruce! Zkuste si připravit bojiště a na další straně se podíváme, jak jste si vedli.

Připomenutí pro bitvu s více než 4 zlouny

Pokud během bitvy nemůže zloun vstoupit na bojiště, protože je jeho pozice obsazená, zaujme namísto toho první volnou pozici zlouna (od řady ① do řady ④), která odpovídá jeho způsobu útoku. Poté se pokusí zaujmout pozici pro druhý způsob útoku.

Připomenutí iniciativy zlounů

Během přípravy bitvy nastavte pro každého zlouna vstupujícího na bojiště jeho kostku iniciativy tak, aby odpovídala jeho , a umístěte ji do fronty iniciativy. O pořadí verglů i zlounů se shodnými hodnotami iniciativy rozhoduje družina. Pokud se jednotka připojí k bitvě po 1. kole, bude tuto počáteční iniciativu ignorovat a namísto toho bude umístěna dospod nebo navrch fronty iniciativy. Zlouni SZ 1 a SZ 5 začínají vespod, zlouni SZ 20 a tyrani začínají navrchu.



Jak vám to šlo? V případě potřeby rozmístění na bojišti opravte. Nyní nastal čas, abychom s Piketem zaujali své pozice! Jak vidíte na obrázku, Piket si vybral řadu 4. Budu hrát na jistotu a postavím se hned za něj. Měli jsme smolné hody na iniciativu... viním z toho vůdce naší družiny. Pokračujte a připravte naše žetony a kostky iniciativy tak, aby odpovídaly obrázku.





Připomenutí iniciativy a rozmístění verglů

Verglové se na bojišti rozmisťují vždy až po zlounech. Všichni verglové hodí svými kostkami iniciativy a spolu s kostkami zlounů je v sestupném pořadí umístí do fronty iniciativy. Poté je každý vergl spolu se svým aktuálním sloupcem Zdr umístěn na pozici vergla odpovídající jeho způsobu útoku.









Skvělá práce! Ještě jedna věc, než se pustíme do bitvy. Piket má talent, který mu umožňuje před začátkem bitvy zahájit štrírovou zdí! Uvidíme, jak si povede.





Piket hází svými 2 kostkami , na nichž padne 1  a 1 ; Ob umístí do jednoho ze svých aktivních polí. Štrírová zeď nedovoluje využít , takže je kostka vrácena do zásoby.

U shnilých oggotů! Obvykle házím líp. Ale nevádí, protože se začátkem 1. kola máme díky volbě možnosti střetnutí výpomoc! Obendarská stráž na hradbách každému zlounovi způsobí 1 kritické Pošk. Každému zlounovi tedy odeberte 1 Zdr. Nyní může začít bitva. Vypadá to, že první na tahu je skřetí křivák.










Tento zloun útočí na dálku, takže se nepohybuje a za cíl si vybere Bouchajdu. Skřetí křivák hází 1 kostkou  a 1 kostkou . Na kostce Út padne  a na kostce Ob padne 1 . Symbol  aktivuje schopnost ZÁKEŘÁK 1 (podrobnosti v přehledu schopností zlounů), která donutí Bouchajdu odstranit kostku ze svého aktivního pole. Ona tam ale zatím žádnou nemá, takže se neděje nic. Navíc vzhledem k tomu, že skřet nehodil žádné Pošk, Bouchajda neutrpí žádné zranění. Umístěte kostku 1 , kterou hodil, na žeton zlouna. Jeho tah je tímto u konce.

Připomenutí pohybu a výběru cíle zlouna

Zlouni útočící zblízka se ve svém tahu mohou pohnout až o 2 sousední pozice. Vždy se přesunou směrem k nejbližší (po cestě s nejmenším počtem pozic) jednotce protivníka a zaútočí na ni. Pokud je „nejbližších“ jednotek více, k výběru využijte . Pokud se zloun útočící zblízka již nachází v sousedství jednotky protivníka, nepohybuje se. Zlouni útočící na dálku se nepohybují a mohou si za cíl vybrat jakoukoli jednotku protivníka na bojišti, přičemž k rozhodnutí o výběru cíle využívají .






Teď jsem na řadě já! Jupí! Nebudu se pohybovat, což mi umožní použít všechny 3 body Šik pro můj hod kostkami! Vypadá to, že mám na výběr ze 7 různých kostek: TRHAVINA, POUZDRO, ROZBUŠKA, 2 kostky  a 2 kostky . Abych mohla využít svůj STŘEPINOVÝ GRANÁT, musím na počítadle bouchů získat hodnotu 1 tím, že najdu 1 kus od každé součástky. Myslím, že si vyberu za cíl bažinnou larvu a hodím 1 kostkou , 1 kostkou  a svou kostkou trhaviny. Tak jdeme na to!





Bouchajda hodí 2 trhaviny, 1  a 1  (na kostce Ob). Rozhodne se na bažinnou larvu použít Pošk z kostky Út. Svůj výsledek hodů  se rozhodne využít pro svůj záložní plán MRŠTĚNÍ VETEŠÍ, což jí umožní způsobit svému cíli další 1 Pošk. To znamená, že bažinná larva je poražena. Odstraňte ji z bojiště spolu s jejím ukazatelem řady a kostkou iniciativy a umístěte ji do sloupce poražených zlounů. Nakonec Bouchajda umístí svou kostku se 2 trhavinami do jednoho ze svých uzamčených polí. Nyní má 1 ze 3 součástí potřebných k výrobě granátu.



Viděl jsi to, Pikete? Já VÍM, že jsi to viděl! Namazala jsem si tu larvu na chleba a ani nemuselo dojít na můj střepinový granát! Kéž by ti to šlo s mečem alespoň z poloviny tak dobře... haha! Dobrá, to by stačilo, jsme uprostřed bitvy. SOUSTŘEĎ SE! Jeden zloun poražen! Ale zatím žádné oslavy, další na řadě je ta bažinná žába!

Bažinná žába se přesune o 2 pozice ke svému nejbližšímu cíli (Piket je vzdálen 3 pozice a Bouchajda 4). Přesuňte ji tedy na kteroukoli pozici sousedící s Piketem. Bažinná žába nemá žádné kostky, kterými by mohla házet, ale má schopnost, která je aktivována v každém kole. V tomto případě položte na Piketův žeton kostku účinku jedu 2.


Další na řadě je Piket (měla to být bažinná larva, ale ta byla poražena dřív, než se dostala na řadu). Na začátku svého tahu Piket okamžitě obdrží 2 kritická Pošk (ta ignorují jeho Ob) kvůli jedu (odstraňte Piketovi 2 Zdr). Poté snižte hodnotu kostky účinku jedu na 1. Jelikož má Piket svou kostku  stále v aktivním poli, nemůže s ní házet. Piket se rozhodne využít svou kořist: Kadidlo. To mu k hodům přidá další 2 kostky Út bez požadavků na Šik. Jako cíl si vybere bažinnou žabu, protože ta s ním sousedí, a hodí 3 kostkami  a 1 kostkou .

Výsledek Piketova hodu je 2 , 1  a 1 . Kostku s  umístí do svého záložního plánu, kostku Ob do aktivního pole a 2  Pošk použije na bažinnou žabu (odstraňte jí 2 Zdr).

Neboj se, Bouchajdo, mám to pod kontrolou! Tahle bitva už prakticky skončila! Ta bažinná žába brzy schytá další šíp od stráží, takže bude po ní ještě před jejím dalším tahem. Já se samozřejmě pořád cítím skvěle a mám o téhle bitvě a jejich zbývajících nebezpečích perfektní přehled. V tomhle kole už zbývá jen jeden zloun a je to jen... uf... au... hliněný golem... jak jsem předpokládal!



Hliněný golem se vydá vstříc nejbližší jednotce protivníka. Může se přesunout na jednu ze dvou různých pozic (v závislosti na tom, kam jste přesunuli bažinnou žabu). Přesuňte hliněného golema směrem k Piketovi.

Poznámka: Jelikož je toto kolo u konce, případný další zloun v BF, který se v tomto kole na bojiště nevešel, by nyní vstoupil na bojiště s použitím ukazatele řady  a odpovídající kostky iniciativy.

Zvyšte počítadlo dnů na 2. K a každému zlounovi odstraňte 1 Zdr (kvůli vybrané možnosti střetnutí).



Fajn! První kolo je za námi a je na čase, abyste zbývajících kola této bitvy dohráli vy! Vyzkoušejte si, jak zvládnete tahy zbývajících zlounů a verglů. Raději si přečtete, jak funguje schopnost hliněného golema PORUCHA. Může být docela nepříjemná! Naštěstí jsme já i Piket na tahu před golemem. Hodně štěstí!

Tato hra skrývá spoustu detailů. Někdy stačí něco říct jen trochu jinak, a najednou je všechno naruby. Prošli jsme fóra a naše e-maily, abychom sesbírali některé z nejčastějších otázek (a odpovědí), které nám lidé zaslali. Některé odpovědi pocházejí přímo od jiných majitelů hry, kteří odvedli vynikající práci a objasnili věci způsobem, který zřejmě našel u lidí odezvu (všem děkujeme).

- Kostky Út a Ob v záložním plánu: Počítají se mé kostky Út a Ob v záložním plánu do mých charakteristik Út a Ob?**

Ne, kostky Út a Ob ve vašem záložním plánu nejsou zahrnuty ve vašich charakteristikách Út a Ob.
- Rozšíření záložního plánu: Jak fungují rozšíření záložního plánu (vyskytující se u některých cenných kořistí)?**

Rozšíření záložního plánu je další variantou rozšiřující možnosti využití záložního plánu. Stejně jako ostatní varianty ZP uvádí i rozšíření záložního plánu na kartě cenu , která je vyžadována pro jeho aktivaci. Jinak funguje stejně jako ostatní varianty verglova záložního plánu.
- Pohyb zlouna / výběr cíle: Co se stane, když si zloun útočící zblízka vybere za cíl vergla, který je ze všech stran obklíčen?**

K tomu by nikdy nemělo dojít. Zlouni útočící zblízka si nemohou vybrat za cíl jednotku, k níž nevede žádná cesta. To znamená, že pokud nejbližší jednotka protivníka nemá volnou sousední pozici, musí si zloun vybrat za cíl nejbližší jednotku protivníka s volnou sousední pozicí.
- Jed: Jak jed funguje, pokud jsem jím zasažen vícekrát?**

Účinky jedu se nesčítají. Namísto toho je kostka účinku jedu vždy otočena na poslední uplatněnou hodnotu. Příklad: Pokud na sobě máte kostku účinku jedu 2 a za cíl si vás vybere zloun se schopností JED 1, vaše kostka účinku jedu musí být otočena na hodnotu 1. To samé platí i obráceně: jed 1 může být zvýšen na jed 2, pokud vás tento zasáhl jako druhý. Obecným pravidlem je, že jednotka na sobě může v jednom okamžiku mít pouze jednu kostku každého účinku.
- Hledání lepší kořisti: Může být pro hledání lepší kořisti v rámci fáze zotavení vybrána částečně využitá kořist?**

Ano. Dokud vaše kořist nebo cenná kořist zabírá místo ve vaší oblasti kořisti, může být využita pro hledání lepší kořisti.
- Načasování schopnosti: V jaké posloupnosti dochází k uplatnění různých schopností na začátku tahu zlounů? Příklad: Zlounovi zůstává poslední Zdr. Má schopnost ZOTAVENÍ 1, ale také na sobě má kostku účinku jedu 1.**

Cokoliv, co se odehrává ve stejném okamžiku (např. účinky na začátku tahu), je vyhodnocováno v pořadí dle volby hráče. Můžete si tedy zvolit, že účinek jedu bude vyhodnocen před ZOTAVENÍM.

Pravidlo „dle volby hráče“ je v takových situacích nanejvýš záměrné a je zamýšleno jako součást strategie vedoucí k porážení protivníka. Dobrým příkladem tyrana, u něhož toto pravidlo může zásadně ovlivnit výsledek bitvy v závislosti na účincích vyhodnocených ve správném pořadí, je Mulmeš.
- Výběr cíle: Mohu si ve svém tahu vybrat rozdílné cíle pro mé kostky Út, kostky schopností a útočné varianty záložního plánu?**

Ne. Má-li schopnost, záložní plán nebo útok ve svém popisu slovo „cíl“, musí být uplatněny na jeden cíl. Ve svém tahu si můžete vybrat pouze jeden cíl, a to ještě předtím, než si vyberete kostky pro svůj hod. Z toho tedy vyplývá, že pokud schopnost nebo záložní plán neobsahuje slovo „cíl“ (např. Bouchajdin STŘEPINOVÝ GRANÁT), nemusí být uplatněny na zlouna, kterého jste si vybrali za cíl.

- **Zásoba kostek Út a Ob: Co je to „zásoba kostek“? Co se stane, když jsou všechny kostky Ob využity?**
Vaše družina sdílí stejnou společnou zásobu (bílých) kostek Út a Ob, kterou využívají i zlouni. Výjimečně vám mohou kostky Ob v zásobě dojít (budou na zlounech, verglech nebo v záložních plánech). Pokud členovi družiny chybí kostky Ob, s nimiž by mohl házet, ostatní si mohou vyměnit své  kostek Ob ve svých záložních plánech za  kostek Út.
- **Útočení: Co znamená pojem „útočit“ (u zlounů i verglů)?**
Útočení je činnost, při níž je házeno (bílými) kostkami Út proti cíli. Hod kostkami schopností není považován za „útok“, a to ani v případě, že schopnost způsobuje Pošk.
- **Aktivní sloupce zlounů: Musím vyhledat zlouna v aktivních sloupcích. Co mám dělat?**
Některá střetnutí vyžadují, abyste čelili určitému zlounovi nebo typu zlouna. Jakmile jej najdete, zamíchejte aktivní sloupce (s výjimkou případných odhalených zlounů) a odhalené zlouny umístěte navrch.
- **PORUCHA a KOROZE: Jak přesně fungují? Liší se u jednotlivců a skupin?**
Schopnost PORUCHA vás nutí vyčerpat kostku Út, která jednotce s touto schopností odstranila Zdr. Vyčerpání této kostky vám v aktuální bitvě sníží charakteristiku Út o 1. Kostka Út, jež byla vyčerpána, vám toto omezení připomíná. KOROZE se spouští, když zloun s touto schopností útočí. V takovém případě všechny kostky Ob, jež po uplatnění Pošk zůstanou v aktivních polích cíle, musí být vyčerpány.
- **Balíček střetnutí je viditelný: Vidím barvu následující karty střetnutí i její název. Je to v pořádku?**
Ano. Většina střetnutí bude i tak překvapivých. Pokud však chcete naprosté překvapení, můžete využít krycí kartu.
- **Co se stane, když je zloun z jakéhokoli důvodu odstraněn z bojiště?**
Zlouni mohou být odstraňováni z bojiště a vraceni zpátky do BF z různých důvodů (např. Hejkalovým ODLÁKÁNÍM). Když k tomu dojde, ze zlouna jsou odstraněny jakékoli účinky, zlounovo Zdr je vráceno do zásoby, jeho kostka iniciativy je rovněž odstraněna a nastavena podle pravidla „Kostky iniciativy během bitvy“ (str. 17). Později se zloun vrátí z BF na bojiště podle běžných pravidel, viz „BF během bitvy“ (str. 18).
- **Omráčení verglové: Když jsem omráčený/á, můžu udělat alespoň něco?**
Pokud došlo k vašemu omráčení, do bitvy už nemůžete nijak zasahovat. Výjimkou je vaše vzkříšení (unikátní schopnost verglů, k níž vaše družina může, ale nemusí mít přístup). Když je hráč omráčen, obvykle se stará o hody a tahy zlounů. Díky tomu je bitva svižnější. Anebo je na čase dojít si pro popcorn.
- **Bude se zloun s více cíli a útočící zblízka snažit dostat na pozici, která sousedí s nejvyšším možným počtem jednotek protivníka?**
Ne. Zloun bude dodržovat běžná pravidla o pohybu zlounů bojujících zblízka. Pokud po dokončení pohybu sousedí s více jednotkami protivníka, vybere si je za cíl všechny. Před pohybem se však podle toho nerozhoduje.
- **Výběr více cílů: Pokud má zloun více cílů ( nebo ), na který se zaměří nejdříve?**
Takový zloun si za cíl vybere nejslabší jednotku, poté druhou nejslabší atd. Při shodě rozhoduje družina.
- **Hod kostkami Út: Pokud jsem jednotka útočící zblízka, mohu házet kostkami Út (kvůli šanci na hození kostí), i když zrovna nesousedím s žádným zlounem?**
Ne. Aby mohli jak verglové, tak zlouni útočit (házet kostkami Út), musí mít v dosahu cíl.
- **Nezaměřitelné jednotky: Mohou nezaměřitelné jednotky utrpět poškození?**
Ano. Nezaměřitelné jednotky nemohou být vybrány za cíl, ale mohou utrpět poškození jinak.

Případné další otázky můžete pokládat na Discordu Fox IN THE Box či na fóru <https://www.zatrolene-hry.cz/>.

PŘEHLED JEDNOTEK

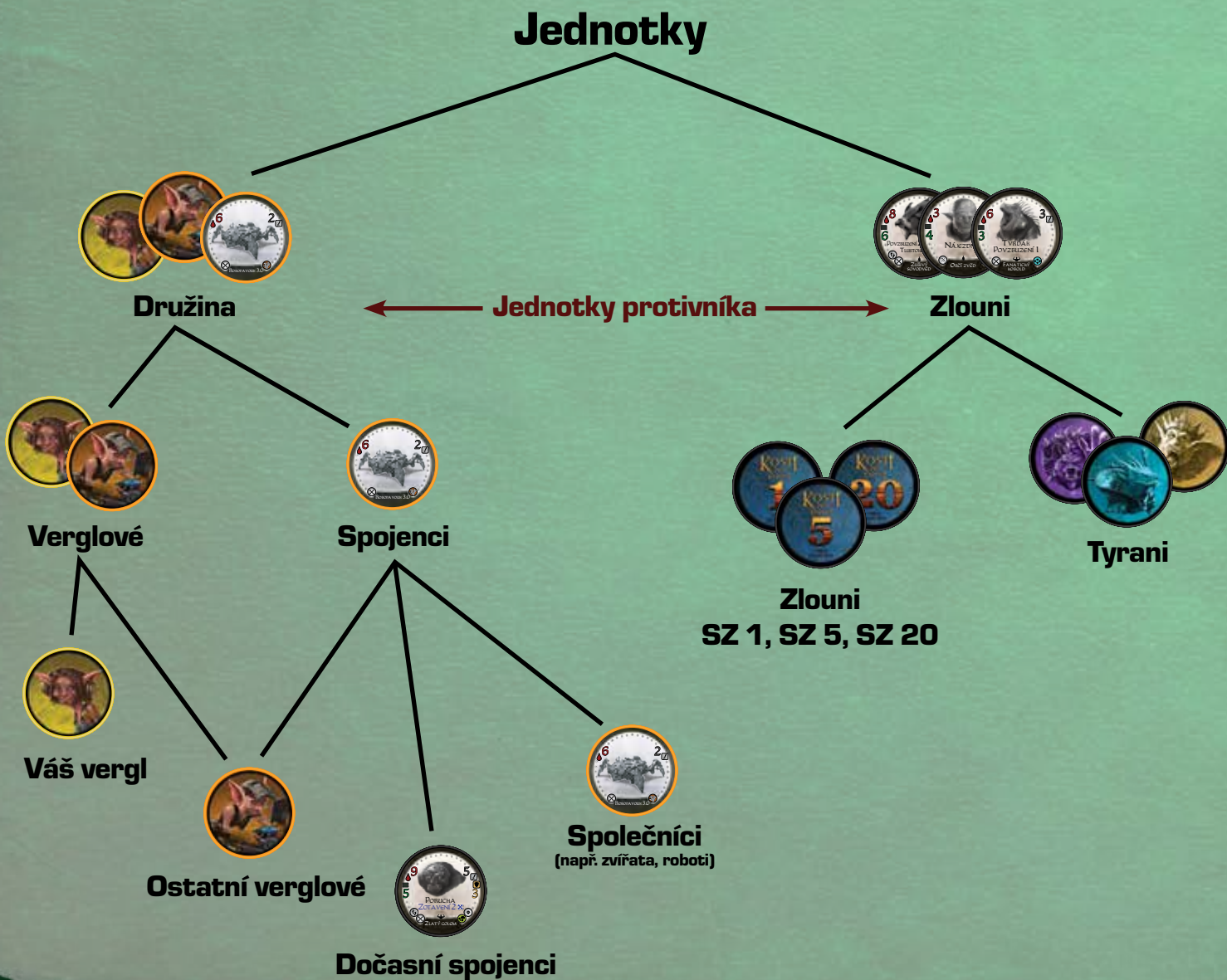
Jednotky

Jednotkou je ve hře jakýkoli hratelný žeton (nezahrnuje žetony ukazatelů řad, počítadlo dnů ani žetony zdraví). Všechny jednotky spadají do jedné ze dvou kategorií: **družina** a **zlouni**. Každá z těchto dvou kategorií je z pozice té druhé označována jako **jednotky protivníka**.

Do kategorie **zlounů** jsou zahrnutí všichni zlouni SZ 1, SZ 5 a SZ 20 a také všichni tyrani.

Družinu lze dále dělit na další dvě kategorie: **verglové** a **spojenci**. Mezi vergly patří všichni verglové, tedy váš i vašich spoluhráčů. Kategorie **spojenců** také zahrnuje všechny ostatní vergly, ale k tomu navíc ještě i dočasné spojence a společníky.

Pokud v příkladu výše hrajete za Bouchajdu, bude to **váš vergl**. Veškerý text odkazující na „vašeho vergla“ nebo „vergly“ obecně by se vztahoval na ni. Cink (dostupný v rozšíření hry) by byl dalším členem vaší družiny a zároveň verglem. Zlatý golem by byl „spojencem“, ale pouze v případě, že vám karta *Mezi mlýnskými kameny* umožní převzít nad ním kontrolu. Cinkovi roboti by byli jak „společníky“, tak „spojenci“.



REJSTŘÍK PRAVIDEL A HERNÍCH POJMŮ

Aktivní pole	14	Poškození (Pošk)	11, 15, 19, 22
Aktivní sloupce	7, 18, 29	Průběh hry	8-9
Bitevní fronta (BF)	18	Příprava bitvy	18
Bitva	18-20	Příprava hry	6-7
Body postupu (BP)	16, 22	Režimy hry	23
Body zdokonalení (BZ)	10, 12, 22	Rozmístění verglů	17-18
Bojiště	16-17	Rozmístění zlounů	17-18
Cíl, výběr cíle verglem	11, 19, 29	Rozšíření záložního plánu	21, 28
Cíl, výběr cíle zlounem	15, 20	Schopnosti verglů	12, 19, 28
Často kladené otázky	28-29	Schopnosti zlounů	15, 20
Drsný duel	22	Síla zlounů (SZ)	15, 18
Fáze hry	8-9	Snadný vstup do hry	23
Fáze odměn	8-9, 20	Spotřební materiál	13
Fáze střetnutí	8-9	Střetnutí	7-9
Fáze zotavení	8-9, 20	Šikovnost	10, 19
Fronta iniciativy	16-17	Šperhákování	21, 29
Kořist / cenná kořist	7, 14, 21, 28	Tah vergla	19
Kostky iniciativy	15-17	Tah zlouna	20
Kostky obrany (Ob)	11, 15, 29	Talent a talent +1	11
Kostky účinku	22	Tyrani	6, 16
Kostky útoku (Út)	10, 15, 28, 29	Úkol	6
Kritické poškození (Pošk)	22	Únava	16
Mimořádné zdraví (Zdr)	10, 22	Útočení	15, 19-20
Na dálku	11, 15	Uzamčená pole	14
Nakládačka celé družině	20	Více cílů (zloun)	20, 29
Oblast charakteristik	10-11	Vyčerpané kostky	12
Oblast kořisti	14	Výsledky bitvy	20
Oblast přípravy	12	Výuková hra	24-27
Oblast schopností	12-13	Vzkříšení vergla	22
Obsah krabice	4-5	Yeti	ani vidu, ani slechu
Odbornost	13	Záložní plán (vergl)	13
Omráčení	20, 29	Záložní plán (zloun)	15
Počáteční pozice vergla	17	Zásah	11
Počáteční pozice zlouna	17	Zblízka	11, 15
Počítadlo dnů	6, 22	Zblízka i na dálku	11
Podložka vergla	10-14	Zdraví (Zdr)	10, 15
Pohyb vergla	17, 19	Zlouni	7, 15
Pohyb zlouna	17, 20, 28	Způsob útoku	11, 15



Významného pokroku vpřed k lepším zítřkům lze jen zřídka dosáhnout, aniž by vzniklo nové zlo, které vyžaduje nové prostředky nápravy.

Tak to chodí v koloběhu pokroku. Nové myšlenky, slepé k minulosti, pohánějí neustálý vývoj, dokud nezůstane jen vybledlý zbytek toho, co bylo.

Dálorie tento vzorec dobře zná. Její regiony a její historie trpěly pronásledováním jejich obyvatel. Existuje možnost nápravy? Odpověď na tuto otázku ještě není napsána. Možná se jí brzy dočkáme.

A co ty, dobrodruhu?
Jsi zlem, či nápravou?



Autoři hry

Adam Carlson
Josh Carlson

Výtvarník

Anthony LeTourneau

Textař

James Boutilier

Grafický design

Josh Carlson

Grafika kostek

T. Eshelman, Project
Khopesh a Lorc

Vydavatel

Chip Theory Games

česká edice Fox in the Box

www.foxinthebox.cz
info@foxinthebox.cz

Překlad

Michael Voplatka

Redakce

Ondřej Kurka
Miroslav Štrobl

Grafické úpravy

Marek Jaroš
David Hanáček

Korektury

Eliška Pospíšilová

