

PROROCTVÍ



DRAČÍ ŘÍŠE

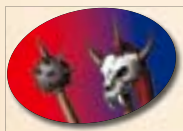
První rozšíření

Dostává se vám do rukou první oficiální rozšíření k dobrodružné deskové hře **Prorocví** – nové figurky, kartičky i herní plán, které by měly obohatit vaši základní sadu a přinést vám spousty hodin nové zábavy, dosud nepoznaných dobrodružství a napínavých okamžiků.

Rozšíření samo sestává z několika částí, které můžete použít všechny dohromady nebo i každou zvlášť. Spolu s dalšími herními variantami uvedenými v těchto pravidlech by to mělo zajistit, aby každá vaše hra byla jiná a abyste si vždy mohli vybrat, na co máte zrovna chuť.

První částí rozšíření jsou **Prastaré rasy**. Ty vám dávají možnost vybrat své postavy nejen povolání, ale i rasu. Můžete si tak zahrát třeba hobitího zvěda nebo elfku hraničářku, anebo vyzkoušet nějakou méně typickou kombinaci – například trollího mystika nebo trpaslici zaklínačku. Určitě vás potěší spousta nových hezkých figurek pro jednotlivé rasy (pro každou z pěti nových ras jsou připraveny čtyři).

Pro využití určitých schopností některých ras zde najdete speciální žetony – čtyři pro označení vylepšení zbraně určené trpaslíkům a jeden žeton zuřivosti pro skřeta.



Další součástí je **Dračí říše**. Nový herní plán, který navazuje na jednu ze sfér, spousta nových nepřátel a překážek, ale i příležitostí a pokladů – a také pár nových schopností, které vám pomohou Dračí říši dobýt a získat artefakt v ní ukrytý. Dračí říše je prvním z řady podobných světů.

Pro Dračí říši jsou určeny karty s obrázkem draka na rubu (pozitivní a negativní dračí karty, drakobijecké schopnosti a pět Dračích srdcí), nová karta náhody a Brána Dračí říše.



A nakonec je tu i obohacení základní hry. Najdete zde několik nových **předmětů, dobrodružství i strážců sfér**. Můžete tak zažít nová dobrodružství a najít nové poklady i pokud právě nemáte čas a chuť dobývat Dračí říši nebo nechcete hrát s elfy a trpaslíky. Kdybyste chtěli později poznat, ze kterého rozšíření která kartička pochází, stačí se podívat do jednoho z dolních rohů karty (u předmětů do pravého, u ostatních kartiček do levého) – najdete tam nenápadnou šedou číslici 1.

Nové běžné a vzácné předměty můžete normálně zařadit mezi ostatní karty předmětů, nová dobrodružství do hromádky dobrodružství. Platí pro ně stejná pravidla, jako pro předměty ze základní hry. V dodatcích naleznete podrobnější vysvětlení některých karet.

Je zde jeden nový nižší a dva vyšší strážci. Přidáte-li je mezi základní strážce, pak vám po rozdání karet do sfér nějaké karty zbudou. Odložte je stranou, aniž by si je někdo prohlížel. Tím je zajištěno, že i když už jsou čtyři strážci odhaleni, stále si nikdo nemůže být jistý, kdo je oním pátým strážcem.

K novinkám pro základní hru patří také pravidla pro **kooperativní hraní**, při kterém nesoupeříte mezi sebou, ale společně se snažíte pokořit výzvu, kterou před vás hra staví. Pro tuto variantu je připraveno pět speciálních nových schopností a také sada žetonů posílení strážců sfér.



A v případě, že dostanete chuť zahrát si Prorocví a zrovna nemáte po ruce žádné spoluhráče, můžete vyzkoušet sólovou variantu. Ta je podobná kooperativní hře, ale je určena jen pro jednoho hráče.

Co dokáže jedna jediná věta, jaké šílenství a utrpení může rozpoutat jediné slovo. V jedné z nejstarších dochovaných verzí Prorocství se o třetím princí píše:

*Aj spatřil on, co bratři způsobili, zač životem svým i duší zaplatili, a hořce zaplakal.
Kéž nikdy by duchy sfér nevzývali, kéž brány by ponechali zavřené.
Leč stalo se a nelze odestáti, a krutý trest stihl celou zemi.
Tak Nejmladší své bratry pochoval a se srdcem boluplným království i svět lidí opustil.*

Nikdo tomu nepřikládal váhu, než se objevil onen kníže. Tak jako mnozí před ním i po něm, i on se prohlašoval za dědice trůnu, i on tvrdil, že v jeho žilách koluje krev dávných králů. Někteří to považovali za drzost, jiný za špatný vtip. Jak může tvrdit, že právě on je potomkem dávných lidských králů? Onen kníže byl totiž elf.

Jenže posměch brzy vystřídaly pochybnosti, když elfí kníže poukázal na těch pár slov: „...opustil svět lidí“. Podle něj odešel Nejmladší mezi elfy, a mezi nimi prožil zbytek života. Vzal si za ženu elfku a jeho krev se smísila s krví staršího lidu.

Netrvalo dlouho a ozvali se trpaslíci. Jejich legendy mluví jasně – to mezi ně se uchýlil Nejmladší, to s nimi spojil svůj rod a z jejich řad vzejde nový král. Zanedlouho našly svou verzi legendy všechny prastaré rasy obývající zemi před příchodem lidí. O svá práva se přihlásili hobiti, malý a klidný nárudek, a dokonce i divocí skřeti a strašliví trollové, kteří mezi lidi přicházejí jen zřídka. Boj o následnictví už není jen věcí jedinců – teď je v sázce prestiž celých národů a ras.

Prastaré rasy

Použijete-li toto rozšíření, může si každý z vás vybrat pro hru postavu i jiné než lidské rasy. Přitom postavě stále vybíráte i povolání – rasa jen obohatí a rozšíří možnosti každé postavy. Kromě karty povolání (karta postavy ze základní verze) tedy dostanete i kartu rasy, která shrnuje všechny výhody a nevýhody, které rasa má.

Rozšíření obsahuje deset karet ras a dvacet nových figurek. Nových ras kromě člověka je ve skutečnosti jen pět, některé jsou mezi kartičkami zastoupeny vícekrát, jiné jen jednou. Tím zohledňují, jak běžná je ta která rasa ve světě Prorocství. Nejvíce je stále ještě zastoupen člověk – i on získá oproti základní verzi nějakou výhodu, aby se ostatním rasám vyrovnal.

Mezi figurkami je pak zastoupena každá nová rasa čtyřikrát, abyste si mohli vybrat tu, která se vám nejvíce líbí.

Výběr postav

Karty ras rozdejte současně s kartami povolání a vyberte si z nich stejným způsobem jako v základní verzi. Každý hráč tedy obdrží dvě karty povolání a dvě karty rasy. Jednu kartu povolání a jednu kartu rasy si vybere a zbylé dvě pošle dalšímu hráči. Pak ještě jednou, a nakonec si definitivně vybere jednu kartu povolání a jednu kartu rasy.

Při hře ve dvou nebo třech hráčích můžete postup zjednodušit: rozdejte každému hráči tři karty povolání a tři karty rasy a celý postup s výběrem a posláním všech zbylých dále opakujte jen jednou namísto dvakrát.

Figurka

Kromě původních deseti figurek odpovídajících jednotlivým povoláním tu máte ještě dalších dvacet – ze všech těchto figurek si můžete dle libosti vybrat. Každá rasa je zastoupena čtyřikrát – jako mužská bojovná postava, mužská magická postava, ženská bojovná postava a ženská magická postava. Když budeš hrát třeba skřetiho zvěda, asi si vybereš mužskou bojovnou postavu skřeta, když budeš hrát hobitku iluzionistku, vybereš si magickou hobitku. Ale třeba u elfky hraničářky si můžeš vybrat jak bojovnou elfku, tak magickou elfku, a konec

konců klidně i původní figurku hraničářky. Hraješ-li člověka, obvykle si vezmeš figurku příslušného povolání ze základní hry.

Figurka nijak neovlivňuje hru, a tak si vyber obrázek, který se ti líbí. Snaž se však, aby tvou postavu co nejlépe vystihoval pro ostatní hráče.

Karty ras

Vlastnosti

Na kartě některých ras může být uvedena nějaká úprava vlastností, např. „Vůle -1“ nebo „Síla +1“. Tato úprava se projevívá **hned na začátku hry** – tvoje postava si vezme o jeden modrý nebo červený kamínek více či méně. V další hře už má jediný význam – **upravuje i maximální počet kamínek**, které může postava mít. Tedy např. elf paladin začíná se silou 4 a vůlí 5, a během hry může mít nejvýše 8 červených a 11 modrých kamínek.

Skřet

*Jsme malí, vychytralí a opatrní.
Ne zakrslí, proradní a zbabělí.*

Vůle -1

Trofeje
Za každou poraženou nestvůru získáš nejméně 3 body zkušenosti a 1 zlaťák.

Zbabělý boj
Používáš-li v boji silou štít, přičti si +1.

Pomstyctivost
Pokud prohraješ boj s nestvůrou, polož na ni žeton zuřivosti. V příštím boji proti této nestvůře si přičti +1.



Další výhody a nevýhody

Kromě toho má každá rasa ještě nějaké výhody. Některé z nich ovlivní přípravu postavy (má více zlata nebo zkušenosti), jiné platí po celou hru. Hráč by měl sám myslet na jejich využití.

Některé rasy mají také určité nevýhody. Jejich dodržování si je povinen hráč hlídat, jakkoliv je to pro něj nevýhodné. Jsou to zkrátka pravidla, která se musejí dodržovat.

Člověk

Sleva na schopnosti funguje tak, jako by měly uvedeno číslo o 1 nižší. Tedy např. když se člověk paladin učí Soustředění (pevnost, cena 8), zaplatí jen 7 bodů zkušenosti, když se učí Meditaci (lesní tábor, cena 2), zaplatí 1 bod zkušenosti a 1 zlatý. Sleva funguje i na schopnosti v Dračí říši, nefunguje však na jakémkoliv jiné využití zkušenosti (Silák, Elixír mládí atd.).

Elf

Sleva na kouzlení v lese platí jen pro jedno kouzlo za kolo a jen v hráčově tahu. Sleva za vyvolání boje vůlí platí pro každý boj vůlí v lese, i v tahu jiného hráče. Obě slevy se sčítají s případnými dalšími slevami.



Trpaslík

Tři zlaťáky navíc si na začátku polož na kartu rasy – jsou v bance. Můžeš je normálně utrácet a zase je tam vracet, když zlato znovu získáš (nesmíš tam ovšem mít více než tři). Kdykoliv se však pro účely hry počítá zlato (maximum zlata; při tažení Krize či Charity; u Poustevníka; použije-li soupeř Vybírání kapes), můžeš počítat jen zlato na kartě postavy. Zlato v bance jako bys neměl. Tedy např. má-li trpaslík 6 zlatých a přijde Krize, odhodí jen 1 zlatý (tři zlaté má v bance a ze zbývajících tří odhodí polovinu zaokrouhlenou dolů).

Zlato je v bance naprosto v bezpečí a nikdo ti ho nemůže ukrást.

Své peníze můžeš kdykoli přesunovat mezi bankou a kartou postavy (můžeš se tedy rozhodnout mít v bance méně než 3 zlaťáky – to je užitečné zejména při kooperativní hře, když chceš, aby jiný hráč neměl více zlata než ty).

Úpravou zbraně můžeš posílit libovolnou zbraň (ale každou zbraň jen jednou). Žeton označující upravenou zbraň na ní zůstává i po změně majitele, bonus +1 však dává jen trpaslíkům.



Hobit

Štěstí se vztahuje jen a pouze na bojové hody. Nevztahuje se na žádný nebojový hod, ani např. na hod při použití štítu apod.

Bonus na vrhání se sčítá s případným bonusem za Vrhací zbraň.



Troll

Zdražení schopností funguje tak, jako by měly uvedeno číslo o 2 vyšší. Tedy např. Krvavou oběť (klášter, cena 2) má troll mystik za 4 body zkušenosti, Jezdectví (lesní tábor, cena 8) za 10 bodů zkušenosti a 10 zlatých.

Zdražení platí i na schopnosti v Dračí říši, neovlivňuje však jiné využití zkušenosti (Silák, Elixír mládí atd.).

Slabá víra (kromě toho, že se nemusíš starat o účinky zmíněných karet) také znamená, že Čtyřlístkovou louku musíš ponechat na místě, kde leží (neboť podle pravidel nemůžeš využít příležitost, která na tvou postavu nemá žádný účinek).



Odkazy na rasy

Některé z nových předmětů či dobrodružství se mohou odvolávat na rasu (dávají určitým rasám určité výhody). Tyto karty můžete používat, i když hrajete bez ras – zkrátka jen považujte všechny postavy za lidi.

Skřet

Trofeje získáš jen za tu nestvůru, za kterou máš získat nějakou zkušenost. Tedy nezískáš nic, pokud např. využiješ možnosti protislužby u Kentaura či Sběratele duší, ani za nestvůry, které jsou zničeny aniž bys za ně dostal zkušenost (Zrcadlovým štítem, svitkem Vymazání reality).

Za nestvůru, za kterou by bylo méně než 3 zkušenosti (včetně Rváče, za kterého není žádná zkušenost, je-li poražen zbraní či kouzlem), získáš 3 zkušenosti.

Za nestvůru, za kterou by jinak žádné zlato nebylo, získáš 1 zlatý. Lov a Prohledávání kapes tuto možnost neruší.

Tedy celkově: za Obřího pavouka (1 zk, vzácný předmět) získáš 3 body zkušenosti, vzácný předmět a 1 zlatý (3 zlaté, pokud bys měl Lov). Za Upíra získáš 3 body zkušenosti a 7 zlatých, tak jak je uvedeno na jeho kartě.



Na začátku hry si vezmi žeton zuřivosti. Prohraješ-li boj s nestvůrou (včetně strážců a nestvůr v astrálních sférách), polož na její kartu tento žeton. V dalším boji s ní budeš mít bonus +1 (nezáleží na druhu boje – po prohraném boji vůlí můžeš mít následně bonus v boji silou a naopak). Tento bonus platí po celý boj, i když se při něm hází vícekrát.

Pokud tvůj skřet mezitím prohraje boj s jinou nestvůrou, přesuň žeton zuřivosti na ni.

Je-li nestvůra označené žetonem odstraněna z herního plánu (tedy i pokud ji například zabije jiná postava), nebo pokud tvůj další boj s ní skončí remízou, vezmi si žeton zpět.

Dračí říše. Legendární země ze starých pověstí a mýtů. Mohutné vrcholky hor, mezi kterými majestátně krouží vznešené siluety, jezera ztracená v tajemných údolích, spleť jeskyní pod kořeny hor, prastaré sochy vytesané snad samotnými bohy... to vše obývané tvory staršími než sám čas – dračím lidem.

Kde se vzala tato představa, v různých podobách se opakující v legendách všech národů a ras, když nikde na zemi takové místo není? Je to snad dávno zaniklá říše, po které nezbylo nic než pár pověstí? Těžko však věřit tomu, že něco tak stálého a velkého mohlo zmizet beze zbytku – vždyť jen samotný pojem Dračí říše vyvolává představu věčnosti...

Ještě před pár lety odpověď na tyto otázky nikdo neznal. Dnes však už víme, kde má tato představa ukrytá v hlubinách podvědomí smrtelníků původ. Pravdu odhalil jeden z hrdinů pátrajících po ztracených artefaktech. Pokusil se vstoupit do sféry – a namísto beztvarého víru chaosu a kvílících démonů stanul na úpatí Dračích hor, na místě, které okamžitě poznal, ač je nikdy neviděl.

Učenci už dávno tušili, že sféry mohou být branami do jiných světů, do světů, které jsou nám tak blízko, a přitom neskutečně daleko. Teď vědí, že se nemýlili. Někteří soudí, že dřív bývaly brány trvale otevřené a světy propojené, další zase, že všechny světy jsou úlomky jediného pravého světa roztržštěného mohutnou katastrofou, a ještě jiní soudí, že spojení s cizími světy dosud existovalo jen v našich myslích.

Nechejme učencům jejich spory. Pro nás je důležité jediné: dávný královský artefakt – a ten je prý ukryt v samotném srdci Dračí říše. Na cestě čhává spousta nebezpečí, překážek a nepřátelských tvorů, ale i těžko představitelných pokladů a zázraků. Takže neváhejme a vydejme se na cestu!

Dračí říše

Dračí říše je prvním z rozšiřujících astrálních světů. Tyto světy jsou založeny na podobných principech: nahrazují jednu ze sfér a ukrývají tak jeden z artefaktů, které se hráči snaží získat. Jsou to samostatné herní plány, do kterých se postava dostane branou v některé ze sfér a kde pak hraje nezávisle – dokud nesplní své poslání nebo dokud se nevrátí zpět s nepořízenou.

Dračí říše je nejnáročnější část tohoto rozšíření, a to jak na pravidla, tak na vlastní hru. Pokud s vámi hraje někdo, kdo Prorocství ještě nezná, zatím ji raději odložte stranou – vytrďte ze hry všechny karty, které mají na zadní straně šupiny a/nebo obrázek draka, stejně jako kartu Brána Dračí říše (nižší strážce) a Legendy o dracích (karta náhody).

Pokud jste však zkušený hráči Prorocství, vzhůru do Dračí říše!

Příprava hry

Plán Dračí říše

Plán položte poblíž základního plánu tak, aby na něj všichni viděli. Na plánu jsou naznačeny tři cesty – díváte-li se na plán ve směru, jak jsou na něm nakresleny hory, pak cesty začínají dole a končí u ohnivého jezera v horní části plánu. Světlá pole na cestě říkají, že se zde nacházejí poklady a zajímavé příležitosti, tmavá pole označují překážky a nepřátele. Půlená pole obsahují obojí. Útok na vlastní astrální sféru (v níž se nachází artefakt) lze vést z posledního pole kterékoli cesty.



Jak vidíte, prostřední cesta je nejkratší, ale obsahuje nejméně pokladů, cesta vpravo nejdelší a pokladů je na ní nejvíce. Až se do Dračí říše vaše postavy vypraví, budou se muset rozhodnout, zda spěchají k ohnivému jezeru pro artefakt nebo zda se chtějí cestou co nejvíce posílit.

Karty Dračí říše

Na plánu Dračí říše se budou vyskytovat čtyři druhy karet (se čtyřmi různými zadními stranami).

Pozitivní a negativní dračí karty

Oba druhy mají na zadní straně šupiny a obrázek draka. Pozitivní karty jsou příležitosti, předměty a schopnosti a na zadní straně mají světlejší šupiny a zlatého draka. Negativní jsou překážky a nestvůry – ty mají tmavší šupiny a rudého draka.

Před hrou karty zamíchejte a rozložte na hrací plán Dračí říše. Na světlá pole položte světlejší karty, na tmavá pole tmavší karty. Na půlená pole položte vždy nejprve světlou kartu a přes ni pak tmavou kartu. Zbudou vám tři světlé a tři tmavé karty – ty vyřadte, aniž by si je kdokoliv prohlížel.

Dračí srdce

Ve hře je pět karet Dračího srdce. Slouží jako důkaz o tom, že vaše postavy pronikly až na samý konec Dračí říše a získaly tak mnoho zkušeností a prokázaly neobyčejnou sílu a moudrost. Dračích srdcí budete potřebovat tolik, kolik hráčů hraje. Položte je odkrytě na hromádku do jezera na plánu Dračí říše.

Drakobijecké schopnosti

Pět drakobijeckých schopností má černou zadní stranu se symbolem draka. Přední strana vypadá stejně jako schopnosti z jednotlivých cechů. Zamíchejte je a položte na vyznačené místo na plánu Dračí říše.

Příprava základního herního plánu

Na základní herní plán vám přibudou dvě karty. Tyto karty ze hry zase vyřadíte, pokud právě nehrajete s Dračí říší!

Legendsy o dracích

Tuto novou kartu náhody zamíchejte do hromádky karet náhody.

Brána Dračí říše

Tato karta patří mezi nižší strážce. Nižších strážců bude ovšem použito pouze pět; abyste měli jistotu, že Brána Dračí říše bude mezi nimi, postupujte takto:

Dejte Bránu stranou a zamíchejte nižší strážce. Pak odpočítejte čtyři nižší strážce – zbytek vyřadíte (aniž byste si je prohlíželi). Přidejte ke čtyřem strážcům Bránu a všech pět karet znovu zamíchejte, aby nikdo nevěděl, kde Brána je. Karty pak rozdejte podle běžných pravidel do sfér.

Žetony posílení

Hrajete-li s Dračí říší, strážci v ostatních astrálních sférách jsou silnější – jejich síla i vůle je o 1 vyšší. Položte proto do každé astrální sféry žeton posílení označený „+1“.

Hra na základním plánu

Přestože Dračí říše se uplatní až v pokročilé fázi hry, její přítomnost částečně ovlivňuje hru na základním plánu už od začátku.

Maximum schopností a předmětů

Hrajete-li s Dračí říší, může mít každá postava o jednu schopnost a jeden předmět více (tedy 8 plus případné opravy za rasu).

Legendsy o dracích

Karta náhody Legendsy o dracích nařizuje hráči, který ji táhnul, udělat dvě věci: dát do hry kartu drakobijeckých schopností a otočit dvě karty v Dračí říši.

Drakobijecké schopnosti

Drakobijecké schopnosti jsou schopnosti použitelné právě a jen při dobývání Dračí říše. Hráč, který táhl Legendsy o dracích, otočí vrchní kartu z hromádky drakobijeckých schopností na plánu Dračí říše a položí ji podle běžných pravidel do cechu, do kterého patří (a případně tím vyřadí starší z karet, které tam leží). Tuto kartu je možno získat stejným způsobem jako jakoukoliv kartu schopnosti. Pokud ji hráč z jakéhokoliv důvodu odhodí nebo pokud má být vyřazena, když do cechu přijdou novější schopnosti, nedává se naspod hromádky tohoto cechu, ale naspod hromádky drakobijeckých schopností na plán Dračí říše.

Žádná z drakobijeckých karet se nedá použít jinde než při vstupu do Dračí říše a při pohybu či boji v ní. Bonusy pro boj platí právě proti všem nestvůrám z Dračí říše. Nepůsobí při boji s jinou postavou v Dračí říši, při boji s vyšším strážcem v Dračí říši (viz dále) ani při boji s Ohnivým drakem ze základní verze.

Odkrývání Dračí říše

Kromě otočení drakobijecké schopnosti musí hráč, který tuto kartu táhne, také odkrýt dvě karty v Dračí říši. Zvolí na libovolné cestě

první zakrytou negativní kartu (nejblíže k začátku cesty) nebo pozitivní kartu ležící mezi začátkem cesty a první zakrytou negativní kartou. Zvolenou kartu odkryje. Není možné odkrýt žádnou kartu ležící pod nebo za neodkrytou negativní kartou. Poté celý postup zopakuje (může si vybrat kartu stejného či jiného druhu, na téže nebo na jiné cestě).

Takto nelze odkrýt strážce a artefakt, které mohou v Dračí říši ležet (viz dále) – ty se však dají odkrýt běžným způsobem pomocí Jasnozřivého snu.

Brána Dračí říše

Brána Dračí říše je zamíchána mezi nižší strážce. Objevit ji je možno dvěma způsoby: buď pomocí Jasnozřivého snu nebo tím, že na příslušnou sféru někdo zaútočí. V obou případech se stane toto:

Karty vyššího strážce a artefaktu, které ležely pod kartou Brány, se okamžitě přemístí do Dračí říše a položí na hromádku Dračích srdcí v ohnivém jezeře. Ze sféry se odstraní žeton posílení (v Dračí říši toto posílení neplatí).



Brána zůstane v této sféře až do konce hry a vstoupit do ní je možno stejným způsobem, jakým se útočí na sféry (pokud byla Brána objevena útokem, pak může postava, která na ni zaútočila, této možnosti využít okamžitě).

Pokud se hráč ke vstupu do Dračí říše rozhodne, musí postava zaplatit 3 zlaté za pronájem leteckého varana. Hráč ji pak postaví na Bránu Dračí říše, která se považuje za první pole všech tří cest v Dračí říši. Hráč pak pokračuje podle pravidel pro pohyb v Dračí říši (viz dále).

Hra v Dračí říši

V Dračí říši se hraje podle odlišných pravidel než na základním herním plánu.

Tažení karty náhody

Postava ve Dračí říši **netáhá kartu náhody** a ani na ni žádné karty náhody nepůsobí. Netyká se jí tedy např. Krize, ale ani Svěží vítr nebo Dobré časy. Při vyhodnocení Charity se tato postava ignoruje.

Poznámka: Přestože je postava v jiném světě, pro účely dobrodružství, která porovnávají majetek, vlastnosti nebo schopnosti všech postav (Zlatá rybka, Poustevník, Klání všestrannosti) se s ní stále počítá.

Postava v Dračí říši může používat Praporec naděje. Pokud majiteli Praporce naděje padne 6, účinkuje Praporec na všechny postavy, bez ohledu na to, kde se nachází majitel Praporce.

Pohyb

Na rozdíl od herního plánu, kde se může postava pohybovat velice volně, Dračí říši se musí doslova probíjet. Postava v Dračí říši má během fáze pohybu tři možnosti:

- jít kupředu
- zůstat stát
- vrátit se zpět na základní plán

Postup vpřed

Postava může postoupit na další pole cesty, na které se nachází. Pokud toto pole neobsahuje **žádnou** kartu nebo pokud obsahuje **odkrytou pozitivní kartu** (schopnost, předmět, příležitost), o které postava nemá zájem, **může popojít ještě o jedno pole** – zde už se musí zastavit.

Pokud postava vstoupí na pole se **zakrytou kartou**, hráč ji odkryje. Jsou-li zde karty dvě, spodní (pozitivní) odkryje až tehdy, pokud se postavě podaří na pole vstoupit. Vstup na pole s negativní kartou se totiž nemusí podařit – v tom případě zůstává stát na předchozím poli nebo je dokonce sražena zpět na základní plán (viz dále Překážky a Nestvůry).

První kolo pobytu v Dračí říši začíná postava na kartě Brána Dračí říše (položené v astrální sféře na základním plánu). Při postupu vpřed může podle výše uvedených pravidel vstoupit na první pole kterékoli cesty v Dračí říši (případně popojít ještě o jedno pole). Nepodaří-li se jí překonat negativní kartu, zůstává stát na Bráně a ve svém dalším kole se může opět pokusit o vstup na některou cestu.

V Dračí říši **není možno použít žádné pohybové schopnosti a předměty**, tj. karty, které mají na sobě uvedenu ikonu nepřeskrtnuté boty. Stejně tak není možno použít takové karty k tomu, aby se postava do Dračí říše dostala (Svítek Teleportace, Královský plášť). Výjimkou je samozřejmě schopnost Létání na varanech, která je pro pohyb v Dračí říši určena.

Schopnosti místo pohybu

Postava se může rozhodnout použít v Dračí říši některé schopnosti použitelné místo pohybu. Může si tak například opravit zbraň pomocí Zbrojířství, doplnit magenergií Meditací anebo se vyléčit Zázrakem uzdravení. Nemůže samozřejmě využít schopnosti jako je Pohostinnost lidí, které vyžadují určitý typ terénu.

Návrat na základní plán

Pokud postava chce, může dobrovolně otočit svého varana a vrátit se zpět na základní plán. Vybere si jedno ze dvou polí, ze kterého se dá vstoupit do Brány (bez ohledu na to, kudy ve skutečnosti přišla), na toto pole se přesune a rovnou na něm může hrát, jako by tam běžně přišla.

Negativní karty

Překážky

V Dračí říši se vaše postavy setkají s novým typem karty – s překážkou. Na kartě překážky je uvedeno, jakým způsobem je možno ji překonat. Pečlivě si text přečtete a postupujte podle něj. Většinou před vámi stojí dilema, jak moc budete riskovat a jakou cenu jste ochotni za projití překážky zaplatit. Obvykle čím více dáte do hry, tím více můžete ztratit, ale tím větší je šance, že překážku překonáte. **Pokud postava překážkou neprojde, zůstává stát na předchozím poli a její tah končí.** V příštím kole se může pokusit o vstup na dané pole a o překonání překážky znovu.

Pokud postava překážku překoná, získá zkušenost, která je na kartě uvedena. **Karta překážky se však neodstraňuje** – zůstává ležet na svém poli a čeká na další postavy, které budou chtít touto cestou

projít. Postava, která ji překonala, se postaví na ni – té už se překážka netýká (leda by se vrátila zpět na základní plán a vydala se do Dračí říše touto cestou znovu). V dalším kole může postupovat dál a překonanou překážku ignorovat, i kdyby na ní musela zůstat stát po neúspěšném pokusu o vstup na další pole.



Nestvůry

Pokud se postava pokusí vstoupit na pole s nestvůrou, musí s ní bojovat. Pro boj platí stejná pravidla jako na základním herním plánu. Je při něm možno využít drakobijeckých schopností. Výjimkou je způsob, jakým se řeší prohra nebo remíza.

Pokud postava prohraje, nestvůra ji (kromě sebrání života a/nebo jiného postihu uvedeného za černou tečkou) **srazí zpět na základní herní plán.** Postava sama si vybere, na které ze dvou polí, odkud se dá do sféry vstoupit, se vrátí. Její kolo tím končí (karty na poli, kam se vrátila, se jí v tomto kole netýkají). Pokud se v dalším kole rozhodne vrátit se do Dračí říše, musí znovu zaplatit za varana a postupovat po nějaké cestě od začátku.

Při remíze zůstává postava stát na předchozím poli a její tah končí, stejně jako když nepřekoná překážku. V příštím kole se může znovu pokusit vstoupit na dané pole a nestvůru porazit.

Pokud postava nestvůru porazí, získá odměnu a zkušenost a nestvůra se vyřadí ze hry. Postava zůstane stát na poli, kde nestvůru porazila.

Pozitivní karty

Pokud postava vstoupí na pole s neodkrytou pozitivní kartou, odkryje ji. Pokud na ní ležela negativní karta, smí ji odkrýt teprve až tuto negativní kartu překoná (porazí nestvůru, překoná překážku).

Pozitivní kartu na svém poli postava může ale nemusí využít, záleží jen na jejím rozhodnutí. Přitom odkrytou kartu, kterou nechce využít, může postava ignorovat a považovat za volné pole (viz výše Pohyb – Postup vpřed).

Předměty

Předmět si může postava prostě vzít, **nemusí za něj nic platit.** Používá se úplně stejně jako jakýkoliv jiný běžný či vzácný předmět (má také stejnou přední stranu). Pouze pokud jej postava odhodí nebo pokud o něj z jakéhokoliv důvodu přijde, nevrací se mezi odložené předměty, ale vyřazuje se ze hry.



Příležitosti

Příležitost funguje stejně jako na základním plánu – postava ji buď využije nebo nevyžije. Pokud se rozhodne využít ji (a pokud to má smysl – nemůže se léčit v Jezeře zapomnění, když jí nechybí životy ani magy), příležitost se vyřadí ze hry.

Dračí schopnosti

Speciální dračí schopnosti si postava může a nemusí koupit, když na ně narazí. Platí se za ně pouze zkušeností (cena je uvedena na kartě), **není potřeba žádné zlato.** Pokud postava schopnost nechce nebo nemůže koupit, nechá ji odkrytě ležet na poli.

Pro dračí schopnosti platí stejná pravidla jako pro ostatní schopnosti (včetně omezení počtu schopností). Pokud je postava odhodí nebo o ně přijde, vyřazují se ze hry.

Poznámka: Dračí schopnosti se postava naučí v Dračí říši, ale může je používat jak v ní, tak na základním plánu. Tím se liší od drakobíjeckých schopností, které se objevují v příslušném cechu po otočení karty náhody Legendy o dracích a lze je používat jen v Dračí říši.

Boj mezi postavami

Pokud postava ukončí pohyb na poli, kde je jiná postava (pokud je zde překážka, musí ji nejprve překonat) nebo pokud zůstane na takovém poli stát, může na tuto postavu zaútočit (případně si může vybrat, na kterou, je-li jich zde více).

Bojuje se podle běžných pravidel. **Pokud se však poražený rozhodne ztratit život, zároveň musí opustit Dračí říši**, jako by byl poražen nestvůrou. Pokud dovolí vítězi vybrat si předmět, smí zůstat.

Konec cesty

Na konci všech cest v Dračí říši je ohnivé jezero; v něm leží karty Dračích srdcí a na nich artefakt a vyšší strážce (obě karty se sem přesunuly v okamžiku, kdy byla objevena Brána Dračí říše).

Ohnivé jezero se už nepočítá jako součást Dračí říše, ale jako sféra. Tedy při útoku na něj je možno používat výhody použitelné ve sférách (ale ne Drakobíjecké schopnosti), karty v něm je možno odhalovat Jasnozřivým snem (ale ne Legendami o dracích) apod.

Útok na strážce

Na strážce je možno zaútočit z posledního pole kterékoliv cesty. Tento útok probíhá jako každý jiný útok na sféru. Neplatí při něm drakobíjecké schopnosti. Při prohře i při remíze zůstává postava stát na posledním poli cesty. V dalším kole může zaútočit znovu, vrátit se na základní plán nebo zůstat stát (a využít schopností místo pohybu).

Pokud postava strážce porazí, získá artefakt a kartičku Dračího srdce. Okamžitě opouští Dračí říši – přesouvá se na jedno ze dvou polí základního plánu, ze kterých lze do Dračí říše vstoupit, a její kolo končí.

Dračí srdce

Postava, která porazí strážce v Dračí říši, získá kromě artefaktu až do konce hry kartičku Dračí srdce. Tato kartička není ani předmět, ani schopnost – je to důkaz, že postava byla v Dračí říši. O Dračí srdce postava nemůže žádným způsobem přijít.



Pokud dojde na konec cesty další postava (a udělá další krok), i ona si může vzít Dračí srdce a zároveň se tím vrátit zpět na herní plán. Každá postava smí mít nejvýše jedno Dračí srdce. Pokud by došla na

konec cesty podruhé, další kartu nedostane, pouze se vrátí zpět na základní plán.

Dračí srdce umožňuje postavě okamžitě si doplnit životy a magy, které při probíjení se Dračí říši ztratila. Kromě toho získá nemalou výhodu proti postavě, která na konec Dračí říše nedošla a tím pádem mnohem méně ví o světě a o životě – při libovolném boji s takovou postavou si přičítá +1.

A konečně poslední důležité pravidlo: i kdyby měla jiná postava čtyři ostatní artefakty, pokud pátý artefakt vlastní postava s Dračím srdcem, hra ještě nekončí – aby zvítězila, musí postava sebrat artefakty všem, kdo mají Dračí srdce.

Artefakty zahynuvší postavy

Pokud postava v Dračí říši ztratí poslední život, pak zanechá své případné artefakty na poli, kde zahynula (tj. na poli s nestvůrou či překážkou, kvůli které zemřela). Získá je ten, kdo první skončí svůj pohyb na tomto poli (nebo zde zůstane stát). Do té doby nemůže nastat závěrečný boj.

Závěr hry

Poslední artefakt

Hra neskončí, dokud někdo nezíská artefakt z Dračí říše, a to ani tehdy, pokud ostatní čtyři artefakty vlastní jedna postava (leda by se ostatní dohodli a vítězství takové postavě přiznali). I pokud tedy nejsou postavy dost odvážné, nakonec se někdo pro artefakt do Dračí říše vypravit musí. Nebude litovat – cestou se možná posílí natolik, že dokáže s jediným artefaktem z Dračí říše porazit v závěrečném boji i postavu se spoustou artefaktů (Dračí srdce ho přitom chrání před prohrou, dokud aspoň jeden artefakt má).

Závěrečný boj

Jakmile jsou všechny artefakty rozebrány a začíná závěrečný boj (tj. žádný hráč nemá čtyři artefakty nebo má pátý artefakt postava s Dračím srdcem), všechny postavy v Dračí říši se přesunou na základní plán a začíná závěrečný boj podle příslušných pravidel.

Apokalypsa

Pokud hrajete tuto variantu, platí následující pravidla: Jakmile někdo získá pátý artefakt, brána do Dračí říše se zavírá. Všechny postavy, které by se zrovna v Dračí říši nacházely, se okamžitě přesunou na základní plán na jedno ze dvou polí, ze kterých se dá do říše vstoupit, a Brána Dračí říše se odstraní. Plán Dračí říše i karty, které na něm zbyly, už můžete uklidit – v závěrečném boji nebudou potřeba.

Pokud je v závěrečném boji tažena karta náhody Legendy o dracích nebo Jasnozřivý sen, ignoruje se a postava ihned táhne další kartu (případně započne Apokalypsa, pokud další karta již není k dispozici).

Zatímco celé království propadlo šílené honbě za dědictvím, sešla se tajná Rada moudrých. Její členové věří, že v sázce je mnohem více než jen trůn – že jde o osud celého světa.

Proč bohové odstranili artefakty ze světa? Rada je přesvědčena, že kvůli moci artefaktů, jež dokázala otevírat brány mezi světy. Lidé nebyli připraveni užívat tuto moc moudře, proto bohové zbavili artefakty jejich síly a uzavřeli je za branami. Až budou smrtelníci natolik silní a moudří, že dokážou porazit strážce a otevřít brány i bez pomoci artefaktů, mohou je získat zpět.

Mnohá znamení však ukazují, že se teď děje něco velmi zlého. Z artefaktů, které měly být zbaveny své moci, zčistajasna začala vyzařovat síla. Rada dospěla k závěru, že bohové podcenili schopnost, kterou mají jen smrtelníci. Schopnost snít; něco, s čím se bohové nikdy nesetkali.

Po staletí zůstávaly artefakty klidné a neškodné. Ale teď o nich sní tisíce smrtelníků. Pokaždé, když se jejich podvědomí snaží dosáhnout k některému z artefaktů, probudí zlomek jeho moci. A to je zlé. Protože tato moc, soustředěná v branách, může způsobit astrální zhroucení, které spojí všechny světy do jednoho jediného. A v tomto novém světě jistě nebude místo pro smrtelníky.

Ve snění nelze lidem zabránit, není tedy času nazbyt. Rada shromáždila družinu hrdinů, silných a čestných, a zsvětla je do svého plánu. Hrdinové složili přísahu, že se žádný z nich nepokusí uchvátit všechny artefakty pro sebe. Budou spolupracovat, aby získali artefakty z bran dříve, než dojde k astrálnímu zhroucení. Doufejme, že to dokážou dostatečně rychle.

Kooperativní hra

Kooperativní hra vám nabízí naprosto nový zážitek. Místo abyste si vzájemně dokazovali, kdo z vás je nejlepší, pokusíte se jako skupina zjistit, zda dokážete porazit hru stojící proti vám. Kooperativní hra je určena pro 2–5 hráčů.

Můžete si též zahrát sólovou hru podle pravidel uvedených dále. A ten, kdo je opravdu zkušeným hráčem, si může také vzít dvě nebo tři postavy a hrát s nimi podle pravidel pro kooperativní hru.

Obtížnost

Než začnete hrát, musíte zvolit úroveň obtížnosti – běžnou, těžkou či velmi těžkou. To vám umožní přizpůsobit hru vašim potřebám a stanovit cíl tak, aby pro vaši skupinu byl sice obtížnou, přesto však zdolatelnou výzvou. Doporučujeme vám následující volby:

- Běžnou obtížnost, pokud jste ještě kooperativní hru nehráli.
- Těžkou obtížnost, pokud se vám už snadno povedlo uspět při běžné obtížnosti. Jste-li opravdu hodně zkušený hráči Prococtví, můžete rovnou začít s těžkou obtížností.
- Velmi těžkou obtížnost, pokud jste již uspěli při těžké obtížnosti a láká vás další výzva. Buďte však připraveni na porážku, neboť úspěch při této obtížnosti vyžaduje jak um, tak štěstí.

Volbu obtížnosti by měli probrat všichni hráči. Pokud s několika nováčky hraje jeden zkušenější hráč, je možné začít hrát s vyšší obtížností (bude-li zkušený hráč radit ostatním, co dělat), ale je lepší zvolit nižší obtížnost a nechat hráče, aby si sami vybrali způsob hry – tak si hru více užijí.

Příprava hry

Kooperativní hra je vyvážena pro použití základních pravidel. Můžete přidat nová dobrodružství a předměty z tohoto rozšíření a rovněž můžete hrát i s rasami. Nechte však stranou všechny herní materiál týkající se Dračí říše: její herní plán, všechny karty s obrázkem draka na rubu a také karty Legendy o dracích a Brána Dračí říše.

Předměty

Při kooperativní hře se nepoužívají karty, které jsou užitečné převážně při vzájemném soupeření. Odstraňte proto následující běžné předměty: Svitek Krádež, Svitek Rozklad, Svitek Vymazání reality, Svitek Krádež myšlenek (z tohoto rozšíření), Svitek Zapomnění (z tohoto rozšíření)

Schopnosti

V tomto rozšíření najdete pět schopností, které jsou určeny jen pro kooperativní hru. Poznáte je podle symbolu spojených rukou pod názvem schopnosti. U dolního okraje je také uveden název schopnosti ze základní hry. Před hrou nahraďte tuto původní schopnost novou, kooperativní schopností. Původní schopnost odložte stranou, novou schopnost vložte do příslušného balíčku a zamíchejte jej. V každém balíčku nahradíte jednu schopnost.

Postavy a rasy

Z karet postav náhodně vyberte o dvě karty více než je počet hráčů. Pak náhodně vyberte stejný počet karet ras. Hráči si poté mohou postavy a rasy mezi sebe libovolně rozdělit. Pokud se nedokážou dohodnout, zamíchejte karty a náhodně každému přidělte jednu kartu postavy a jednu kartu rasy. Zbylé dvě karty postav a ras odložte spolu s těmi, které zůstaly nepoužity na začátku.

Dohodněte se, který hráč začne. Ten připraví hru jako pro běžné hraní.

Žetony

Podle zvolené úrovně obtížnosti a počtu postav si připravte příslušné žetony posílení pro astrální sféry. Použijte k tomu následující tabulku:

Postavy	Obtížnost
2 postavy	Běžná: +1 +1 +2 +2 +3 +3 +3
	Těžká: +2 +2 +3 +3 +4 +4
	Velmi těžká: +4 +4 +5 +5 +5
3 postavy	Běžná: +1 +1 +2 +2 +2 +3 +3 +3
	Těžká: +2 +2 +3 +3 +3 +4 +4
	Velmi těžká: +3 +4 +4 +4 +4 +5

4 postavy Běžná: +1 +1 +2 +2 +2 +3 +3 +3 +3
Těžká: +2 +2 +3 +3 +3 +3 +4 +4
Velmi těžká: +3 +3 +3 +4 +4 +4 +4

5 postav Běžná: +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +3 +3
Těžká: +2 +2 +2 +3 +3 +3 +4 +4 +4
Velmi těžká: +2 +2 +2 +3 +3 +3 +4 +4

Vložte připravené žetony do neprůhledného sáčku, odkud je později budete náhodně vytažovat. V průběhu hry budou tyto žetony posilovat strážce astrálních sfér.

Poznámka: Tato tabulka je jen doporučení. Poté, co si ve skupině několikrát zahrajete kooperativní hru, můžete si zvolit takovou kombinaci žetonů, která vám bude nejlépe vyhovovat.

Vlastní hra

Většina pravidel je naprosto stejná jako při běžné hře. Je zde jen několik výjimek.

Obchodování

Použijte nepovinné pravidlo „Obchodování mezi postavami“ uvedené v pravidlech základní hry. Umožňuje hráči místo pohybu obchodovat se zlatem a předměty s jiným hráčem, jehož postava stojí na tomtéž poli.

Na rozdíl od běžné hry však při kooperativní hře nemusí být obchodování přínosné pro obě strany. Postava může dát jiné postavě veškeré své vybavení a nic za to nezískat, pokud hráč věří, že tím pomůže celé skupině vyhrát hru.

Pamatujte si však jedno omezení. S artefakty získanými v astrálních sférách nelze obchodovat za žádných okolností!

Karta Jasnozřivý sen

Je-li otočena karta Jasnozřivý sen, postupuje se následovně:

- Všichni hráči okamžitě ztichnou a zůstanou bez hnutí. Hráč, který kartu otočil, nyní sní a nikdo nesmí jeho sny rušit.
- Tento hráč otočí jednu kartu v některé z astrálních sfér, stejně jako v obvyklé hře
- Pak tentýž hráč náhodně vytáhne ze sáčku jeden žeton posílení. Ten položí do některé z dosud nedobytych astrálních sfér (tj. do takové, v níž se ještě nachází vyšší strážce a artefakt). Musí se sám rozhodnout, do které, žádný jiný hráč během té doby nesmí mluvit, gestikulovat či jakkoli ovlivňovat jeho volbu.

Poté, co je žeton umístěn, se hráč „probudí“ a pokračuje ve hře svým tahem.

Číslo na novém žetonu posílení umístěném do astrální sféry určuje, o kolik se od té chvíle zvýší síla a vůle obou strážců v této sféře. Například žeton posílení „+3“ bude znamenat, že:

- Zmučené duše mají vůli 6
- Šupinatý netvor má sílu 10
- Arciupír má sílu 8 a vůli 8
- Pán bolesti má součet síly+vůle 17

Je-li do jedné sféry položeno více žetonů posílení, jejich bonusy se sčítají. Takže například žetony „+3“ a „+2“ v téže sféře způsobí, že Beztvaré věci budou mít vůli 11 a sílu 10.

Útok na astrální sféru

Moc artefaktů se nesmí příliš soustředit. Znamená to, že je nutné se řídit následujícím pravidlem: Hráč, který vlastní artefakt, smí zaútočit na astrální sféru jen tehdy, pokud má kterýkoli jiný hráč stejný nebo větší počet artefaktů.

Jelikož není povoleno s artefakty obchodovat ani je odkládat, znamená to, že každý hráč musí získat aspoň jeden artefakt dříve, než se kterýkoli hráč s artefaktem bude smět pokusit o další útok na astrální sféru. V jednotlivých případech to znamená:

- Při hře v 5 hráčích musí každý hráč získat právě jeden artefakt.
- Při hře ve 4 hráčích musí každý hráč získat jeden artefakt a poté musí některý z hráčů získat pátý.
- Při hře ve 3 hráčích musí každý hráč získat jeden artefakt a pak musejí dva z hráčů získat čtvrtý a pátý (každý z nich musí získat někdo jiný).
- Při hře ve 2 hráčích musí každý hráč získat jeden artefakt, poté musí každý z nich získat další artefakt a nakonec někdo z nich musí dobyt pátý.

Konec hry

Vítězství

Hráči zvítězí, pokud všechny postavy přežijí a získají všech pět artefaktů dříve, než se astrální sféry zhroutí.

Prohra

Hráči prohrají, pokud některá z postav zemře.

Stejně tak prohrají, jestliže se zhroutí astrální sféry. K tomu dojde krátce poté, co je při tažení Jasnozřivého snu vylosován, poslední žeton posílení. Hráč, který je na řadě, položí žeton do některé z astrálních sfér a poté mají hráči už jen tři kola (počínaje hráčem, který táhl Jasnozřivý sen) na to, aby shromáždili všechny artefakty. V těchto kolech se už neotáčí karta náhody, je však možné používat Praporec naděje. Pokud hráči nestihnou artefakty získat, astrální sféry se zhroutí a hra končí.

Několik rad

Abyste dokázali hru vyhrát, zvláště při velmi těžké obtížnosti, budete muset spolupracovat a zvolit vhodnou strategii.

Oproti běžné hře, kdy se hráči soustředí na to, „jak se dostat k tomu nejlepšímu dříve než ostatní“, při kooperativní variantě je důležitější „jak umožnit využití toho nejlepšího těmi hráči, kteří to dokážou nejefektivněji, a jak to zařídit v co nejkratší době“. Protože čas je neúprosný a po každém otočení karty náhody je astrální zhroucení zase o krok blíže.

Ten, kdo otočí kartu Jasnozřivý sen, by si měl dobře rozmyslet následnou volbu. Od nikoho si nemůže nechat poradit, a přitom by měl mít na paměti strategii, jakou skupina zvolila pro dobývání astrálních sfér, aby se rozhodl co nejlépe.

A co je nejdůležitější – pečlivě zvažujte, kdy a jak bude vhodné zaútočit na astrální sféry. Každá postava musí aspoň jednou uspět. Pokud nejsilnější postava získá artefakt, který chránil nejslabší strážce, pravděpodobně vám to zkomplikuje další postup. Tato postava teď bude mít jen omezené možnosti, jak se zapojit, dokud každá další postava nezíská artefakt. Ale tyto postavy už budou muset bojovat se silnějšími strážci – a strážcům budou síly přibývat čím dál rychleji, protože s každou dobytou sférou se zmenšuje počet zbývajících sfér, do nichž se pokládají žetony posílení.

Sólová hra

Můžeš si zahrát sólovou hru podle podobných pravidel jako pro kooperativní hru.

Příprava hry

Vyber si libovolným způsobem postavu a rasu.

Zvol obtížnost a připrav si příslušné žetony posílení:

Obtížnost

Sólová hra Běžná: +1 +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +3
Těžká: +2 +2 +3 +3 +3 +3 +4 +4
Velmi těžká: +3 +4 +4 +5 +5 +5

Odlož stranou tytéž karty běžných předmětů jako při kooperativní hře.

Vezmi pět schopností pro kooperativní hru a najdi k nim schopnosti, které by měly být nahrazeny. Poté jak původní, tak kooperativní schopnosti vyřaď. V každém balíčku schopností tedy zůstane 9 karet.

Do balíčku karet náhody přidej kartu Legendy o dracích. V sólové hře bude mít stejný účinek jako Jasnozřivý sen (tj. karta Jasnozřivý sen bude v balíčku dvakrát).

Průběh hry

Hraje se podle stejných pravidel jako při kooperativní hře. Samozřejmě neprobíhá obchodování mezi postavami a útoky na astrální sféry nejsou nijak omezeny.

Je-li tažena karta náhody Jasnozřivý sen nebo Legendy o dracích, odkryj jednoho strážce, vytáhni jeden žeton posílení a polož ho do sféry dle svého výběru.

Konec hry

Získáš-li všech pět artefaktů, vyhrál jsi. Pokud tvá postava zemře, prohrál jsi.

Poté, co je do sfér položen poslední žeton posílení, zbývá ti pět kol. Během těchto kol neotáčej kartu náhody (ale můžeš použít Praporec naděje). Pokud se ti nepodaří získat všechny artefakty, astrální sféry se zhroutí, což znamená tvou prohru.

Varianty hry

Krom kooperativní hry se s tímto rozšířením nabízí celá řada kombinací, jak Prorocívi hrát. Můžete si zkusit zahrát s rasami i Dračí říší tak, jak je popsáno v těchto pravidlech, nebo si vyzkoušet jen jedno z toho. Můžete se také kdykoliv vrátit k základní verzi a zahrát si ji jen s přidávanými novými kartičkami dobrodružství a předmětů. A konečně můžete vyzkoušet některou z dalších variant, které vám pomohou, abyste nacházeli v Prorocívi stále novou zábavu.

Prastaré rasy

Hra s rasami prakticky nevede k žádnému zvýšení složitosti hry – stačí si pamatovat několik málo zvláštností, které postava má. Naopak, vlastní průběh hry bude o něco jednodušší a kratší, protože vaše postavy budou od začátku trochu silnější. Pokud jste zkušení

hráči, dokážete se vydat do sfér již po několika kolech – pak můžete zvážit posílení strážců sfér.

Posílení strážců

Tuto možnost použijte jen jste-li opravdu zkušenými hráči. Do každé astrální sféry položte žeton posílení „+1“. Nižší i vyšší strážci tak budou mít o 1 vyšší sílu i vůli. Můžete také použít žetony „+2“ nebo náhodně zkombinovat žetony „+1“ a „+2“. Čím větší posílení zvolíte, tím déle bude hra trvat.

Kříženci

Až vás hra se stávajícími rasami omrzí, můžete si vytvořit další, ještě mocnější rasy křížením těch stávajících. Každý zkrátka dostane dvě rasy (v méně hráčích běžným způsobem, ve více hráčích se spíše vylosují nebo určí dohodou) a jejich výhody a nevýhody sečte. Se vzniklými monstry (skřepaslíky, trollfy a podobně) pak doporučujeme hrát s Dračí říší nebo posílit strážce sfér, protože pro normální hru už budou příliš mocná.

Drakobijecká varianta

Pokud si chcete užít Dračí říši samu o sobě, můžete si vyzkoušet Drakobijeckou variantu. V ní nejde o artefakty, ale o to, kdo první dojde na konec Dračí říše, porazí tam sídlící nestvůru a získá tak titul drakobijce. Je rychlejší a jednodušší než plná hra, ale trochu více v ní záleží na štěstí a některé předměty, povolání či rasy pro ni nejsou tak dobře vyvážené.

Příprava hry

V Drakobijecké variantě rozdáte do sfér jen nižší strážce, mezi nimiž je zamíchána Brána Dračí říše. Vyšší strážce a artefakty dáte stranou – s nimi se nehraje – stejně jako kartičky Dračích srdcí.

Místo toho najdete mezi dračími kartami Dračí královnu a položte ji odkrytě na jezero. Pokud chcete, můžete tam dát i jiného draka nebo dokonce dva nebo tři draky. Můžete též vyzkoušet nějaké další varianty (např. Dračí královna odkrytě a přes ni jedna nestvůra zakrytě). V každém případě však k jezeru položte žeton posílení „+1“.

Vlastní hra

Hra se hraje stejně, jiný je pouze cíl hry. **Vyhraje ten, kdo první porazí nestvůru či nestvůry v ohnivém jezeře.** Nižší strážci pouze zajišťují, aby brána nebyla hned od začátku vidět – a také jsou za ně slušné odměny. Když za nimi nečílá vyšší strážce, můžete se na ně odvážit zaútočit dříve a pomoci si tak k nějakému tomu pokladu nebo zvýšení vlastnosti.

Vše probíhá zcela stejně, až po boj s nestvůrou na konci Dračí říše. Ohnivě jezero tuto nestvůru posiluje – zvyšuje jí obě vlastnosti o 1, takže porazit ji je větší výzva. Na tuto nestvůru je možno použít i drakobijecké schopnosti (nejde o sféru jako v normální variantě hry s Dračí říší, takže naopak nelze používat předměty či schopnosti, které pomáhají výhradně v astrálních sférách). Pokud je na konci říše více nestvůr, bojuje s nimi postava postupně, jako se bojuje se strážci. Hra končí v okamžiku, kdy jsou nestvůry poraženy, vítězstvím jejich přemožitele.