

## Dračí říše

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 nemylili. Někteří soudí, že dřív bývaly brány trvale otevřené a světy propojené, další zase, že všechny světy jsou úlomky jediného pravého světa roztržitého 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 číhá spousta nebezpečí, překážek a nepřátelských tvorů, ale i těžko představitelných pokladů a zázraků. Takže neváhejme a vydejme se na cestu!

## Prastaré rasy

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

*Aj spatřil on, co bratři způsobili, zač životem svým i duší zaplatili, a bořce zaplakal.  
Kěž nikdy by duchy sfér nevzývali, kež 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, jiní 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 lidmi přicházejí jen zřídka. Boj o následnictví už není jen věcí jedinců – teď je v sázce prestiž celých národů a ras.

# PROROCTVÍ

## První rozšíření

Dostává se vám do rukou první oficiální rozšíření k dobrodružné deskové hře Proroctví – 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 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 zaklánačku. Určitě vás potěší spousta nových hezkých figurek pro jednotlivé rasy.

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, které chystáme.

A nakonec je tu i obohacení základní hry. Najdete zde několik **nových předmětů, dobrodružství i strážců sfér**, a také **opravu některých kartiček** ze základní verze – těch, o kterých čas ukázal, že jsou příliš slabé nebo příliš silné.

# 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 kartičku rasy, která shrnuje všechny výhody a nevýhody, které rasa má.

Rozšíření obsahuje deset kartiček 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

Kartičky 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.

## 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 bojovní postava, mužská magická postava, ženská bojovní postava a ženská magická postava. Když budete hrát třeba skřetího zvěda, asi si vyberete mužskou bojovní



postavou skřeta, když budete hrát hobitku iluzionistku, vyberete si magickou hobitku. Ale třeba u elfky hraničářky si můžete vybrat jak bojovní elfku, tak magickou elfku, a konec konců klidně i původní figurku hraničářky. Hraje-li člověka, obvykle si vezmete 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.

## Vlastnosti

Na kartě některých ras může být uvedena nějaká úprava vlastností, např. Vůle  $-1$  nebo Síla  $+1$ . Tato úprava se projeví **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 kamínků**, 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 kamínků.

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

## Odkazy na rasy

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

# Dračí říše

Dračí říše je prvním z rozšiřujících astrálních světů. Tyto světy budou 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 Proctví 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 Proctví, 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. Světla pole na cestě říkají, že se zde nacházejí poklady a zajímavé příležitosti, tmavá pole označují překážky a nepřátele. Půlená pole obsahují obojí.

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 pro artefakt ukrytý v ohnivém jezeře 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 světla 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 odkryté 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.

## Karty na základní herní plán

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

### *Legendy 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 vyřadte (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.

## 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 v Základní verzi, 10 v Delší verzi – plus případné opravy za rasu).

### **Legendy o dracích**

Karta náhody Legendy 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 Legendy 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 s draky 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.

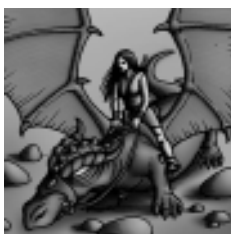
#### *Odkrývání Dračí říše*

Kromě otočení drakobijecké schopnosti musí hráč, který tuto kartu táhne, také odkrýt dvě libovolné pozitivní nebo negativní karty v Dračí říši. Může odkrývat karty stejného i různých druhů, na stejné i na různých cestách, na začátku, na konci i uprostřed. Jediným omezením je, že na půlených polích nesmí odkrýt pozitivní kartu, dokud je na ní ležící negativní karta zakrytá.

Nesmí také 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 horní části plánu. Brána zůstane v této sféře až do konce hry (nebo do závěrečného boje) 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 a postava zaplatí 3 zlaté za pronájem varana, může si vybrat jednu ze tří cest a pokusit se vstoupit na její první pole.

## Hra v Dračí říši

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

### Tažení karty náhody

Postava ve Dračí říši **netahá 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.

Postava v Dračí říši **nemůže používat Praporec zkázy**, a ani na ni Praporec zkázy používaný na základním plánu **nepůsobí**.

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.

### 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 kterou 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).

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 (Svitek 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 magenergii 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 netyká (leďa 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.

Pokud postava narazí na překážku hned na prvním poli po vstupu do Dračí říše a nepodaří se jí překonat ji, pak zůstává stát na kartě Brána Dračí říše (ve sféře). Počítá se, jako by již byla v Dračí říši (netahá kartu náhody, vztahují se na ni stejná pravidla). V příštím kole se může vydat stejnou nebo i jinou cestou, aniž by znovu platila zlato za vstup. Pole s Bránou se tak vlastně počítá jako první pole všech cest a platí pro ně stejná pravidla jako pro celou Dračí říši.



### 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 netykají). 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 odkryt 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.

## Boj mezi postavami

Při postupu vpřed není možno minout jinou postavu – na jejím poli je nutno se zastavit. 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 Drakobijecké schopnosti), karty v něm je možno odhalovat Jasnozřivým senem (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 drakobijecké schopnosti. Při prohře i při remíze zůstává postava stát na posled-

ním 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 Dračího 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 říší 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 postav

Pokud postava v Dračí říši ztratí poslední život, pak zanechá své případné artefakty na poli, kde zahynula. 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 (leďa by se ostatní dohodli a vítězství takové postavě přiznali). I pokud tedy nejsou postavy dost odvázné, nakonec se tedy někdo pro artefakt do Dračí říše vypravít 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, 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. Hrací plán 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).



# Základní hra

Toto rozšíření obsahuje i zcela nové karty (a opravy několika starších) pro základní hru. 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.

## Rozšíření základní hry

Ve hře najdete několik nových kartiček obohacujících základní hru. 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. Pozor – pokud je jednička zakroužkovaná, nejedná se o novou kartu, ale o novou verzi některé z původních karet (viz dále).

## Nové předměty a dobrodružství

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.

## Noví strážci

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.

## Opravy základní hry

Ačkoliv bylo Prorocství velmi dlouho a pečlivě testováno a vyvažováno, zdaleka se to nevyrovná tomu, když jej začaly hrát stovky vás, hráčů. Na základě vašich reakcí, za které vám tímto děkujeme, jsme se rozhodli k drobným úpravám některých karet.

## Změněné kartičky

V tomto rozšíření najdete novou verzi několika kartiček. Jmenují se stejně, jako karty ze základní sady, ale mají o něco odlišný text a v jednom z dolních rohů mají malé kolečko s číslem 1. Najděte si původní verzi těchto kartiček ve své krabici Prorocství a nahraďte je novými. Staré kartičky vyraďte, už je nebudete potřebovat.

## Skleněná hora

Skleněná hora měla plnit podobnou roli jako Černá studna. Ale zatímco studnu postavy se slabou vůlí nemohou na začátku využít, lezení na Skleněnou horu mohly risknout i postavy s malou počáteční silou. Proto byla hora upravena (a také trochu oslabena – byla to jedna z nejsilnějších karet ve hře).

## Poděkování

Můj dík patří všem, kdo mi pomohli, především pak Miloši Procházkovi za vydatnou pomoc při formování finální podoby Dračí říše i neúnavné testování vyváženosti ras, Martinu Kučerovi za celonoční maratóny se sazbou kartiček i pravidel a svojí ženě Marcele, se kterou jsem jako s první konzul-

toval všechny nápady a která mi je pomáhala třídit a prosívat.

Děkuji též grafikům, kteří dovedli nevhledné kartičky testovací verze až do této překrásné podoby, a testerům, kteří jako první nakrmili svými postavami nenasytné dračí chrtány.

A konečně děkuji vám, hráčům, kteří jste nás svými pochvalnými dopisy podporovali

v tvorbě tohoto rozšíření a svými připomínkami pomáhali formovat jeho obsah.

Další informace o hře a případných dalších rozšířeních můžete najít na internetových stránkách: <http://prorocvi.altar.cz>

*Vlád'a Chvátíl, autor*

## Omezení časové smyčky

Časová smyčka patřila podle spousty hráčů k nejsilnějším schopnostem – ale zároveň také k nejméně oblíbeným. Důvodem bylo její nadměrné užívání. Hráč, který ji získal, se ji obvykle snažil použít v každém kole, kombinoval ji s nejrůznějšími metodami získávání magenergie a často tím hru k nelibosti ostatních zdržoval. Nyní není možno použít smyčku dvě kola po sobě. Při jejím používání by si měl hráč rozmyslet, zda ji opravdu použít potřebuje – možná se příští kolo objeví zajímavá příležitost, kterou nestihne jen proto, že teď použil smyčku zbytečně.

## Posílení některých schopností

Některé schopnosti byly málo využitelné – buď byla jejich cena příliš vysoká nebo jejich účinek příliš malý. Proto se dočkaly změny Cvičení, Plížení, Pohostinnost lidí a Planoucí zbraň. Výraznější posílení schopnosti Převleky mělo navíc za důvod i fakt, že Gilda byla hráči považována za nejslabší cech.

## Změna artefaktů

Nechtěli jsme význam artefaktů příliš měnit, ale na druhou stranu názory, že Zrcadlový štít je příliš slabý a Praporec zkázy příliš silný, se objevovaly ve vašich reakcích velmi často. Proto dostal Zrcadlový štít schopnost částečně odrazet zranění zpět na držitele Praporce zkázy. Praporec byl zároveň pozměněn tak, aby méně ubližoval těm, kdo ještě nemají žádný artefakt – pokud se totiž dostal do hry příliš brzy, velmi znesnadnil dobývání artefaktů slabším postavám.

## Drobné změny pravidel

Doporučujeme, abyste použili následující změny pravidel, o kterých čas ukázal, že fungují lépe.

## Zvyšování vlastností při dosažení maxima

Pokud postava dosáhne maximálního počtu modrých či červených kamínků a měla by získat další, nemůže si vzít další kamínek, ale může si místo toho přeložit kamínek z levé strany na pravou (vyléčit život, doplnit mag).

Trvalé zvýšení vlastnosti má totiž z hlediska hry dva účinky – zvýšení maxima a zároveň zvýšení aktuálního stavu. Takto aspoň jeden zůstane zachován i při dosažení maxima. Vypadá to jako drobnost, ale v závěru hry může takové pravidlo rozhodnout o vítězi.

## Rozdělení postav pro dva nebo tři hráče

Rozdělení postav uvedené v pravidlech je vhodné především pro čtyři nebo pět hráčů. V méně hráčích doporučujeme jiný postup. Rozdějte každému hráči více postav, případně i ras (u dvou hráčů čtyři, u tří hráčů tři) a celý postup s výběrem a posláním všech zbylých dále opakujte jen jednou namísto dvakrát.

Postavy si samozřejmě můžete vybrat jakkoliv jinak, ale na to jste už určitě přišli dávno sami.

# Varianty hry

S tímto prvním rozšířením se nabízí celá řada kombinací, jak Prorocství hrát. Můžete si zkusit zahrát s rasami i Dračí říši tak, jak je popsáno v těchto pravidlech, nebo si vyzkoušet jen jednu z těchto novinek. Můžete se také kdykoliv vrátit a zahrát si základní verzi jen s novými kartičkami dobrodružství a předmětů. A konečně můžete vyzkoušet některou z dalších variant, které vám pomohou, abyste nacházeli v Prorocství stále novou zábavu.

## Prastaré rasy

Hra s rasami prakticky nevede k žádnému zvýšení složitosti hry – stačí si pamatovat zhruba dvě zvláštnosti, které tvoje postava má. Naopak, vlastní průběh hry bude o něco jednodušší a kratší, protože vaše postavy budou od začátku trochu silnější. Pokud hrajete jen s rasami, můžete též vyzkoušet Delší verzi ze základních pravidel – doba hry by se při ní měla pohybovat někde mezi normální hrou a Delší verzí bez použití ras.

### Zkušenost za boj s postavami

Některé výhody či nevýhody ras se projeví hned na začátku (především úprava počátečních vlastností), jiné až v průběhu hry. Snažili jsme se rasy vyvážit tak, aby se celkové šance vyrovnaly. Nicméně fakt, že některé zvláštnosti ras se projeví už zpočátku a jiné až později, vede k tomu, že na začátku hry je pro některé postavy snadnější napadat své soupeře a některé jsou naopak snadným cílem.

Proto nedoporučujeme současně s rasami používat pravidlo pro zkušenost za boj s postavami, nebo (pokud je přece jen chcete) za boj s postavami dávat jen jeden bod zkušenosti.

### 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 (typu kříženec trolle a hobita) pak doporučujeme hrát spíše Delší variantu nebo alespoň s Dračí říší, protože pro normální hru už budou příliš mocná a útok na sféry by začal po prvních pár kolech hry.

## Dračí říše

Dračí říše je určena spíše pro zkušenější hráče. Vnásí do hry zcela nové prvky a rozhodnutí – zda si vzít už na začátku drakobijeckou schopnost, kdy vyrazit do Dračí říše, kterou cestu si zvolit, jak moc riskovat na překážkách, zda ještě pokoušet štěstí nebo se raději vrátit, atd. Hrajete-li s novými hráči, raději zatím Dračí říši odložte – zbytečně byste jim ztížili pochopení principů hry a proniknutí do jejích zákonitostí.

Dračí říše hru samozřejmě o něco prodlouží, ale ne o moc, zvlášť budete-li zároveň hrát s rasami (které postavy posilují). Hráči postupující Dračí říši hrají poměrně svižně – netahají kartu náhody, nemávají praporem, nemusí přemýšlet, kudy se vydat dál. Zkrátka udělají ten svůj jeden či dva krůčky a případně se utkají s nestvůrou nebo překážkou.

### 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 vyváženy.

### 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 odkrytá 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 odkrytá a přes ni jedna nestvůra zakrytá), ale pro začátek by měla stačit Dračí královna.

### 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 nečlá 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. Ohnivé jezero tuto nestvůru posiluje – **zvýšuje 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). 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.

## Týmová hra

Pokud už jste zkušenými hráči Prorocství, možná uvítáte i tuto variantu. Je určena pro čtyři hráče, z nichž ovšem dva a dva hrají spolu v týmu – představují dvojici nerozlučných přátel, kteří jeden druhému pomáhají a jsou ochotni riskovat pro sebe navzájem život. Mezi fantasy knížkami, filmy nebo seriály najdete takových dvojic spoustu. Tito hráči by neměli sedět vedle sebe, ale naproti sobě, aby se týmy na tahu pravidelně střídaly.

Hraje se zcela stejně jako normální hra s nepovinným pravidlem o obchodování mezi hráči (viz základní pravidla).

**Cílem každé dvojice hráčů je, aby se jeden z nich stal králem – je jedno který, zvítězí tím oba.** Je jen na vás, zda se budete snažit hrát každý na vlastní pěst a dát pak nasbírané artefakty dohromady nebo zda se domluvíte a jedna postava bude dávat ty nejlepší předměty a nastřádané zlato druhé, která pak zaútočí na sféry (ať už se domluvíte předem nebo podle toho, komu se podaří rychleji zvýšit vlastnosti a sehnat lepší schopnosti – obchodovat se smí jen se zlatem a předměty).

Týmová hra se dá samozřejmě libovolně kombinovat jak s rasami tak s Dračí říší nebo s delší variantou ze základních pravidel.

Pokud se vás sejde více a máte dvě krabice Prorocství (abyste měli dost kamínků a podstavečků) můžete si zahrát třeba i v šesti (dva týmy po třech nebo tři týmy po dvou). Základní hru nedoporučujeme hrát ve více hráčích, protože se pak stává zdouhavější a nudnější (dlouho trvá, než se hráč dostane na tahu), ale když hrajete v týmu, může to být zábavnější – čas, kdy nehrajete, můžete využít k tomu, že se domluvíte, navzájem si radíte atd.

Poznámka: Pokud hrají dva týmy, stejně jako když hrají dvě postavy, může se stát, že jedna dvojice získá v některé fázi hodně výrazně navrch. Pokud hrajete agresivně a hodně na sebe útočíte, není moc velká šance, že slabší strana náskok dohání. Proto v takovém případě doporučujeme zvážit kapitulaci a raději si třeba zahrát znovu. Prorocství sice boj mezi hráči příliš neodměňuje a hodně v něm platí „když se dva perou, třetí se směje“, jenže když nikdo třetí není. . .