

## Vodní říše

Někteří mudrci tvrdí, že všechny mýty mají prazáklad v Astrálních světech. Jsou i tací, kteří soudí, že naopak Astrální světy jsou odrazem představ smrtelníků, že je to živoucí zhmotnění mýtů. Ať je to tak či onak, Vodní říše je nepochybně jedním z takových světů.

Představte si nekonečnou mořskou hlubinu, táhnoucí se na všechny strany, bez břehů i hladiny. Představte si podivné národy, jimž je voda domovem, vzácné poklady pohřbené masami vod a hlídané bájnými obludami, neskutečná tajemství, jež žádný smrtelník dosud nepoznal. Představte si palác až na samotném dně, mezi jehož štíhlými věžemi proplovávají ryby fantastických barev – ten bude cílem vaší cesty. Naplňte kouzelný vak vzduchem, tajemná a nebezpečná Vodní říše vás očekává.

## Ostrov pokladů

Dávný rod osvěcených králů byl znám svou láskou k vědám i umění. Za staletí své vlády nashromáždil ty nejúžasnější předměty, které kdy mnohdy s přispěním samotných bohů, stvořila lidská ruka. Co se však s těmito skvosty stalo, když před devíti stoletími královský rod zaniknul a země byla uvržena do chaosu? Dlouho se soudilo, že sbírka shořela při požáru královského sídla.

Až nedávno se studiem dobových spisů zjistilo, že v té době ve vězení pod palácem na svůj osud čekal nechvalně proslulý pirát. Během zmatků pryč z vězení uprchl a na ukradené lodi odplul neznámo kam. Proslýchá se, že požár měl na svědomí právě on. Co když tím však jen chtěl zakrýt největší loupež všech dob? Zkuste najít tajemné mapy z jeho odkazu, o kterých se poslední dobou tolik mluví, a přesvědčte se sami.

# PROROCTVÍ

## Druhé rozšíření

Držíte v rukou druhé rozšíření dobrodružné hry Proroctví. Je možno jej použít společně prvním rozšířením nazvaným Dračí říše, anebo samostatně, každém případě však potřebujete základní krabici Proroctví.

První částí rozšíření jsou již tradičně nové karty předmětů a dobrodružství, které obohacují a rozšiřují základní hru. Tentokrát zde navíc najdete celou novou sadu artefaktů, které můžete použít místo těch původních, anebo je dle libosti míchat.

Druhou částí je Ostrov pokladů. Uprostřed herního plánu jsou na obrovském pustém ostrově ukryty ty nejúžasnější předměty, jaké kdy spatřily světlo světa. Hleďte staré mapy, které se čas od času někde objeví, a můžete se na ostrov pro některý z pokladů vypravit.

Třetí částí je, stejně jako v minulém rozšíření, jeden z astrálních světů, které navazují na astrální sféry. Tentokrát je to Vodní říše, tajemný svět vodní hlubiny. Kromě nového herního plánu a spousty nestvůr, překážek a pokladů obsahuje rozšíření i nové čiré kamínky, abyste věděli, kolik vzduchu ještě vašim postavám zbývá.

Je na vás, zda použijete všechny části současně, nebo každou zvlášť. A pokud máte i první rozšíření, nabízí se vám nepřeborné množství kombinací, ze kterých si jistě vždy vyberete, na co máte chuť. Na konci těchto pravidel je několik variant popsáno.

Nepřehlédněte také hrdinskou variantu závěrečného boje, která může výrazně urychlit závěr hry.

## Rozšíření základní hry

Nové předměty, nestvůry a příležitosti byly hráči prvního rozšíření velmi uvítány, proto jich v tomto rozšíření najdete ještě více. Jsou v rohu označeny malým číslem 2, abyste věděli, že pocházejí z druhého rozšíření.

## 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.

**Pozor! Kartu Šílený hádankář použijte jen tehdy, jestliže jsou všichni hráči opravdu zkušení.**

## Nové artefakty

Staré legendy se už přesně neshodují v tom, jak přesně ty mocné dary bohů vypadaly a co přesně uměly. Využíváme toho a v tomto rozšíření najdete pět zbrusu nových artefaktů. Jejich podrobnější vysvětlení najdete v Dodatcích.

Pro první hru bude asi nejzajímavější použít jen novou sadu artefaktů, abyste si je pořádně užili. Pro další hry pak máte spoustu dalších možností.

Můžete jednoduše zamíchat všechny artefakty a vybrat z nich náhodně pět (a zbytek odložit, aniž se na ně kdokoliv podívá). Pokud vám vadí, že by tak jeden hráč mohl dostat dva artefakty s podobnou funkcí (např. obě zbraně), můžete to udělat mazaněji: rozdělte artefakty do dvojic podle přibližných funkcí (Exekutor a Astrální meč, Amulet nedotknutelnosti a Zrcadlový štít, Bronzový oř a Královský plášť, Obřadní žezlo a Praporec zkázy, Pečetní prsten a Koruna dávných králů), a z každé dvojice náhodně vyberte jeden.

A v neposlední řadě můžete vybrat předměty tak, že se prostě před hrou dohodnete, kterých pět použijete. Anebo dohodou vyřadíte třeba dva nebo tři artefakty, které nikdo z vás nemá rád, a z ostatních vyberete náhodně – je to na vás.

## Varianta s deseti artefakty

Můžete to také udělat tak, že použijete všechny artefakty a do každé sféry dáte dva. Hráč, který sféru dobude, si artefakty prohlédne a jeden z nich si vybere, druhý se zahodí. Oba artefakty se pro účely karet jako Jasnozřivý sen nebo Starý kronikář z prvního rozšíření počítají jako jedna karta.

Při použití této varianty sice získáte možnost výběru, na druhou stranu však oproti náhodné sadě snižujete variabilitu hry a připravujete se o napětí, který artefakt asi je v poslední sféře.

# Ostrov pokladů

Součástí rozšíření Ostrov pokladů, jsou karty pokladů samotných, karty Část mapy a také dvě nové zelené karty náhody s téměř stejnými názvy – Mapa pokladů a Mapy pokladů. Pokud s Ostrovem pokladů nehrajete, vyřadte tyto karty a vraťte je do krabice.

## Příprava hry

Dvanáct karet Část mapy (na rubu mají obrázek mapy s vyznačeným křížkem) zamíchejte a zakrytě položte na hromádku vedle herního plánu.



Deset kartiček pokladů (na rubu mají obrázek truhlice) zamíchejte a položte na ostrov uprostřed herního plánu. Na začátku hry (po výběru postav) první dvě karty otočte a položte napříč přes hromádku, aby je všichni viděli – to jsou poklady, které je možno na ostrově hledat.



Dále jsou tu dvě nové karty náhody. Pokud hrají jen dva nebo tři hráči, použijte pouze kartu Mapy pokladů a kartu Mapa pokladů vyřadte, ve čtyřech či pěti hráčích použijte obě karty; zamíchejte je do balíčku náhody.

## Tažení náhody Mapa či Mapy pokladů

Je-li tažena karta Mapa pokladů, vezměte z hromádky první kartu Část mapy. Na ní je jediná informace – na kterém poli herního plánu se objeví. Vždy je to někde v divočině (lesy, hory či pláně). Položte tuto kartu Část mapy na příslušné pole. Pokud už tu nějaké karty dobrodružství leží, položte ji až pod ně, ale tak, aby byla vidět.

Je-li tažena karta Mapy pokladů, postupujte stejně, jen místo jedné karty táhnete dvě a dejte je na dvě místa. Částí mapy je dvanáct – každá odpovídá jednomu z dvanácti polí divočiny, nemůže se tedy stát, že by se na nějakém poli objevily dvě.

Dojde-li hromádka Částí map, zamíchají se už použité a odhozené Části mapy (viz dále Vykopání pokladu). Pokud nejsou ani žádné odhozené, další mapy se prostě nedávají.

## Sebrání karty Část mapy

Sebrat Část mapy může hráč na konci svého tahu, pokud jeho figurka stojí na poli s touto kartou, a pokud tu neleží žádná karta dobrodružství. Musí tedy nejen porazit všechny nestvůry, ale také využít všechny příležitosti.

Nezapomeňte, že příležitost není možno využít naprázdno – Sběratel neodejde, dokud mu neprodáte nějaký předmět, v Očistném ohni musíte ztratit aspoň jeden život, k Čarovné květině může přivonět jen ten, kdo je zraněný. Je-li na poli příležitost, kterou využít nemůžete, máte smůlu. Mapu není možno sebrat ani pomoci schopnosti Plížení – berte to tak, že mapa se objeví, až když je na poli úplný klid.

Sebrané Části mapy si položí hráč ke své postavě, lícem dolů. Karty neobsahují žádné podstatné informace, důležité je jediné to, kolik jich hráč má. Část mapy se nepočítá ani jako předmět, ani jako schopnost, a hráč jich může mít libovolný počet.

## Boj o mapy

Napadne-li jedna postava jinou a má-li každá z nich aspoň jednu Část mapy, může útočník soupeři oznámit, že chce bojovat o mapy. Boj pak probíhá podle standardních pravidel (včetně volby způsobu boje). Vítěz

však nezískává žádnou zkušenost a poražený neztrácí život ani předměty. Místo toho musí dát poražený vítězi jednu svou část mapy.

Boj o mapy je možno vyvolat za stejných podmínek, jako každý jiný boj, tedy jen tehdy, pokud na poli nejsou žádné nestvůry, a na polích s hoblíčkovou jen tehdy, pokud soupeř má aspoň jeden artefakt. O mapy nemůže bojovat postava, které žádnou část mapy sama nemá.

## Cesta na Ostrov pokladů

Ostrov pokladů je zvláštní pole. Nepočítá se jako les, hory ani pláně, ale ani jako civilizace. Je na něm přístav, do kterého je možno dostat se lodí z libovolného přístavu. Stejně tak z ostrova je možno dostat se lodí do kteréhokoliv přístavu, třeba i jiného, než ze kterého postava na ostrov vyplula. Cílový přístav si hráč vybere až při opuštění ostrova.

Tyto cesty lodí probíhají stejně jako každá jiná cesta lodí – tedy ve fázi pohybu hráč přesune svou figurku z přístavu na ostrov nebo z ostrova do zvoleného přístavu. Aby se však nestávalo, že někdo špatně odhadne své finance, a zůstane na ostrově trčet (a čekat na Charitu nebo na Dobré časy), kupuje se rovnou zpáteční jízdenka: cesta na ostrov stojí dva zlaté, cesta zpátky je zdarma.

Postava se schopností Přístavní krysa má samozřejmě obě cesty zadarmo. Postava se schopností Lodní bohoslužby má cestu tam zadarmo a za cestu zpět dostane dva zlaté.

Při hře s Ostrovem pokladů se pole ostrova se stává součástí základního herního plánu. Je tedy možno dostat se na něj i různými dalšími způsoby (Svítek Teleportace, Královský plášť, Mistr čaroděj, Kentaur, ...) nebo na něm bojovat.

## Vykopání pokladu

Pole ostrova nabízí jedinou možnost – vykopat jeden z nabízených pokladů. Na to je potřeba mít příslušný počet Částí mapy. Některé poklady vyžadují více částí mapy, některé méně: na kartě pokladu je to uvedeno dvěma až čtyřmi značkami mapy v pravém horním rohu.

Hráč si tedy vybere jeden z pokladů a odhodí příslušný počet Částí mapy (na hromádku vedle hromádky dosud nepoužitých Částí mapy). Druhý poklad dá dospod hromádky pokladů (nemůže si vzít oba poklady, ani když na ně má dost Částí mapy) a otočí další dva poklady.

Tuto akci může hráč udělat ve stejném tahu, ve kterém na ostrov dorazil. V dalším tahu může zase odjet. Pokud mu zbylo dost map, může také na ostrově počkat (a případně použít nějakou svou schopnost místo pohybu) a třeba si vzít další poklad.

I na ostrově je možno běžným způsobem bojovat s ostatními postavami (ať už standardně, nebo o mapy). V tom případě hráč nejdříve bojuje s jinou postavou, až pak si bere poklad, pokud na něj má. Hráč, který nemá dost map ani na jeden z otočených pokladů, nic dalšího na ostrově provádět nemůže.

## Poklady

Přestože jsou poklady většinou velmi vzácné a unikátní artefakty, pro účely další hry se s nimi zachází stejně, jako s ostatními vzácnými předměty (je možno je příslušnými kartami krást či ničit, počítají se do limity předmětů atd.). Figuruje-li kdekoliv jejich cena (např. Poustevník, Rarach nebo při prodeji ve městě), počítejte ji jako 5 zlatých za jednu potřebnou část mapy. Tedy např. cena Kamene mudrců je 15 zlatých, ve městě jej proto postava prodá za 8 zlatých.

Co poklady umějí, to je popsáno na jejich kartičce, podrobnější vysvětlení najdete v Dodatcích na konci pravidel.

# Vodní říše

Vodní říše je dalším z rozšiřujících astrálních světů, které nahrazují jednu ze sfér a na svém konci skrývají jeden z artefaktů. Jsou tvořeny samostatnými herními plány, s vlastními kartami dobrodružství, a postava se do nich dostává skrz bránu v jedné ze sfér. Tyto světy dělají hru zajímavější a rozmanitější, ale také delší a složitější, a proto jsou určeny pro ty, kteří již základní hru mnohokrát hráli. Máte-li mezi sebou někoho, kdo ještě hru dobře nezná, rozhodně si zahrajte nejprve bez astrálních světů, jinak mu velmi znesnadníte pochopení hry a proniknutí do jejích principů. Vodní říše je navíc ještě o něco náročnější a nebezpečnější než Dračí říše, neopatrnému hráči se může stát, že špatně odhadne své síly a utopí se.

Rozhodnete-li se hrát zatím bez Vodní říše, odložte stranou všechny karty, které mají na zadní straně vlnky a/nebo obrázek chobotnice. Také vyřídíte z nižších strážců kartu Brána Vodní říše a ze zelených karet náhody kartu Legendy o hlubinách.

Rozhodně doporučujeme nejprve si vyzkoušet Vodní říši samotnou, bez Dračí říše, i když pochopitelně lze použít obě rozšíření současně. I v popisu pravidel budeme počítat s tím, že hrajete pouze s Vodní říší, případnou kombinaci najdete později v kapitole Varianty hry. Vodní říše má totiž některá pravidla shodná s pravidly pro Dračí říši, jiná jsou však odlišná – na největší rozdíly vás upozorníme tučným textem.

## Příprava hry

### Plán Vodní říše

Plán položte poblíž základního plánu tak, aby na něj všichni viděli. Je na něm síť čtyři krát šest polí, ve které se střídají světlá a tmavá pole. Dvě políčka v ní chybějí – na jednom konci je to vstup do Vodní říše, na druhém konci podmořský palác.

### Karty Vodní říše

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

### Pozitivní a negativní vodní karty

Oba druhy mají na zadní straně vlny a obrázek chobotnice. Pozitivní karty jsou příležitosti, předměty a schopnosti a na zadní straně mají světlejší vlny a okrovou chobotnici. Negativní jsou překážky a nestvůry – ty mají tmavší vlny a fialovočervenou chobotnici.

Před hrou karty zamíchejte a rozložte na hrací plán Vodní říše. Na světlá pole položte světlejší karty, na tmavá pole tmavší karty. Zbudou vám tři světlé a tři tmavé karty – ty vyřaďte, aniž by si je kdokoliv prohlížel.

### Duhová perla

Ve hře je pět karet Duhová perla. Slouží jako důkaz o tom, že vaše postavy pronikly až na samý konec Vodní říše a získaly tak mnoho zkušeností a prokázaly neobyčejnou sílu a moudrost. Duhových perel budete potřebovat tolik, kolik hráčů hraje. Položte je odkrytě na hromádku na palác na konci Vodní říše.

### Podmořské schopnosti

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

## Karty na základní herní plán

Na základní herní plán vám přibudou dvě níže uvedené karty. Tyto karty ze hry zase vyřaďte, pokud s Vodní říší hrát nebudete!

### Legendy o hlubinách

Tuto novou kartu náhody zamíchejte do hromádky karet náhody.

### Brána Vodní říše

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

Dejte Bránu stranou a zamíchejte nižší strážce. Pak odpočítejte čtyři nižší strážce – zbytek vyřaďte (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 Vodní 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 Vodní říší, může mít každá postava o jednu schopnost a jeden předmět více (tedy osm v základní verzi, deset v delší verzi – plus případné opravy za rasu, máte-li první rozšíření).

### Legendy o hlubinách

Hráč, který táhl kartu náhody Legendy o hlubinách, musí dát do hry kartu podmořských schopností a otočit dvě karty ve Vodní říši.

### Podmořské schopnosti

Podmořské schopnosti jsou schopnosti použitelné právě a jen při dobývání Vodní říše. Hráč, který táhl Legendy o hlubinách, otočí vrchní kartu z hromádky podmořských schopností na plánu Vodní 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 dospod hromádky tohoto cechu, ale dospod hromádky podmořských schopností na plán Vodní říše.

Žádná z podmořských karet se nedá použít jinde, než při vstupu do Vodní říše a při pohybu či boji v ní. Nepůsobí při boji s vyšším strážcem na konci Vodní říše, na rozdíl od Dračí říše však **působí i při boji s jinou postavou ve Vodní říši**.

### Odkrývání Vodní říše

Hráč, který táhl Legendy o hlubinách, musí také odkrýt dvě libovolné karty ve Vodní říši. Může odkrývat karty stejného i různých druhů, a to kdekoliv ve Vodní říši.

Nesmí odkrýt strážce a artefakt, které mohou ve Vodní říši ležet (viz dále) – ty se však dají odkrýt běžným způsobem pomocí Jasnozřivého snu.

### Brána Vodní říše

Brána Vodní 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 okamžitě stane toto:

Karty vyššího strážce a artefaktu, které ležely pod kartou Brány, se okamžitě přemístí do Vodní říše a položí na hromádku Duhových perel na obrázku paláce. 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). Vstup do Vodní říše znamená, že hráč postaví svou figurku na vstupní pole říše (šikmo naproti paláci). Od příštího kola se na postavu vztahují pravidla pro hru ve Vodní říši.

## Vak na bublinky

Při každém vstupu do Vodní říše si postava může (a měla by) koupit vak na vzduch. Ceník a kapacita vaků je uvedena na kartě Brány, např. za jeden zlatý je možno koupit vak na tři bublinky. Bublinky jsou představovány čírymi kamínky, které jste našli v krabici s rozšířením.

Jakmile postava zaplatí, vezme si z banku příslušný počet bublinek a dá si je vpravo od karty postavy. Mít dostatek bublinek je velmi důležité, protože bez nich se může postava ve Vodní říši i utopit (viz dále).

Vaky si postava kupuje pro každý vstup do Vodní říše znovu. Pokud říši opustí, vrátí všechny bílé kamínky do banku a při příštím vstupu si musí koupit nové.

# Hra ve Vodní říši

## Tažení karty náhody

Postava ve Vodní 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 ignoruje.

Postava ve Vodní 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) se stále počítá.

## Ztráta bublinky

Na začátku každého kola ve Vodní říši spotřebuje postava jednu bublinku. Ztratit či zaplatit bublinku může i z jiných důvodů (viz dále). Podobně jako u životů nebo u magů se nevracejí bublinky do banku, ale dávají se vlevo od postavy. To proto, kdyby postava nějak získala možnost si bublinky zase doplnit – v tom případě si jen vrací bublinky zleva doprava. Nikdy si nebere další bublinky z banku, má jich vždy nejvýše tolik, kolik si jich koupila.

Nemá-li postava už žádné bublinky napravo od kartičky a má-li ztratit či zaplatit další, začíná se topit – místo každé další bublinky ztrácí jeden život. Pokud takto ztratí i poslední život, pak se utopí (a postupuje se stejně, jako když zahyne jiným způsobem).

## Fáze pohybu

**Pohyb ve vodní říši funguje jinak než na základním herním plánu, ale také jinak než v Dračí říši.** Postava má jen dvě možnosti:

- Pohnout se o jedno až dvě pole
- Zůstat stát, a případně použít schopnost místo pohybu

## Přesun

Postava se může přesunout o jedno pole kterýmkoliv ze čtyř směrů (svisele nebo vodorovně, nikoli však diagonálně). Neleží-li na novém poli žádná karta, nebo leží-li na něm již otočená pozitivní karta, o kterou nemá postava zájem, může se okamžitě přesunout ještě jednou (stejným nebo

jiným směrem). Pokud však vstoupí prvním krokem na pole se zakrytou kartou nebo s odkrytou negativní kartou, druhý krok udělat nemůže. Stejně tak se postava musí zastavit na poli, kde stojí jiná postava.

Vstoupí-li postava na pole se zakrytou kartou, hráč ji odkryje. Pozitivní karty může a nemusí využít, negativními se však řídit musí.

Ve Vodní 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 Vodní říše dostala (Svítek Teleportace, Královský plášť).

## Návrat na základní plán

Na rozdíl od Dračí říše se z Vodní říše postava **nemůže jen tak vrátit**, nýbrž musí udělat krok mimo herní plán. Je-li tedy na některém z osmi prostředních polí, musí se nejprve nějak dostat k okraji. Dávejte proto pozor, zda máte dost bublinek a životů, jinak se vám může stát, že se něco zvrtně a vaše postava už se z Vodní říše vrátit nedokáže.

Opustí-li postava herní plán Vodní říše (ať už dobrovolně či nedobrovolně – mohou ji z něj také vyhodit některé negativní karty), objevuje se na základním herním plánu na kterémkoliv ze dvou polí, z nichž se dá do Vodní říše vstoupit, a může hned hrát, jako by na pole právě přišla.

## Schopnost místo pohybu

Zůstane-li postava stát, může se rozhodnout využít nějakou schopnost použitelnou 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.

## Negativní karty

### Překážky

Stejně jako v Dračí říši, i tady překážky zůstávají na poli, kde se objevily, až do konce hry. Při vstupu na pole s překážkou se řiďte textem na kartě.

Na kartách Silný proud a Velmi silný proud (a na nestvůře Utonulí námořníci) je napsáno, že vás odnesou o dvě pole náhodným směrem. V tom případě hodte kostkou, podle růžice v rohu herního plánu určete směr, který hodu odpovídá, a přesuňte se o dvě pole tímto směrem. Můžete se takto dostat buď mimo herní plochu (viz Návrat na herní plán), na prázdné pole nebo na další odkrytou či zakrytou negativní kartu. V případě negativní karty postupujte, jako byste na pole právě vstoupili.

Kvůli překážkám může být cesta komplikovanější, než se zdá, a může se vám stát, že se budete muset vracet, vždy však nějaká cesta existuje.

Některé překážky na sobě mají uvedeno množství zkušeností, kterou postava vstupem na toto pole získá. Protože karta překážky se neodstraňuje, může jedna postava za jednu překážku získat zkušenost i vícekrát.

### Nestvůry

Vstoupí-li postava na pole s nestvůrou, musí s ní bojovat. Pro boj platí stejná pravidla jako na základním herním plánu, v boji silou se však ještě navíc počítá postih za boj pod vodou (viz dále).

Při prohře a při remíze tah okamžitě končí. V příštím kole může postava buď zůstat stát (příp. využít schopnost místo pohybu) a bojovat dál, nebo utéct. Rozhodne-li se utéct, může z pole běžným způsobem odejít, **za útěk však zaplatí navíc dvě bublinky.**

Po porážce nestvůry postava získá uvedenou odměnu a zkušenost a nestvůra se vyřadí ze hry.

## Pozitivní karty

Vstoupí-li postava na pole s neodkrytou pozitivní kartou, odkryje ji. Pozitivní kartu na svém poli se postava může, ale nemusí rozhodnout využít. Již dříve odkrytou pozitivní kartu, kterou nechce využít, může postava ignorovat a považovat za volné pole (viz výše Pohyb).

## 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 vyrazuje se ze hry.

## Příležitosti

Příležitost funguje stejně jako na základním plánu – postava ji buď využije, nebo nevyžije. Rozhodne-li se využít ji (a má-li to smysl – nemůže si doplnit bublinky v Podmořské dutině, když jí žádné nechyběj), příležitost se vyřadí ze hry.

## Vodní schopnosti

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

## Postih za boj pod vodou

Většina zbraní, natož pak štítů, není uzpůsobena k tomu, aby se jimi bojovalo pod vodou. Naopak, většinou se spíš hodí mít volné ruce. Proto si za použití předmětů postava počítá postih.

**Při boji silou ve Vodní říši si postava počítá –1 za každou ruku, ve které něco drží.** Tedy používá-li jednoruční zbraň, počítá si –1. Za obouruční zbraň má –2, stejně tak za jednoruční zbraň a štít (nebo dvě jednoruční zbraně, nebo jakékoliv jiné předměty, které by mohla v boji použít). Abyste na toto pravidlo nezapomínali, je znázorněno i na herním plánu.

## Boj mezi postavami

Při pohybu ve Vodní říši není možno jen tak proběhnout kolem jiné postavy, při vstupu na pole s jinou postavou je nutno se zastavit.

Hráč, který vstoupí na pole s jinou postavou (nebo na něm již stál a zůstane toto kolo stát), může tuto postavu napadnout, stejně jako na základním herním plánu. Pokud jsou na poli nějaké nestvůry, musí však postava nejprve bojovat s nimi, pokud jsou tu překážky, musí se nejprve řídit jejich textem.

Bojuje se podle běžných pravidel, v boji silou se počítá postih za boj pod vodou. **Pokud se však poražený rozhodne ztratit život, ztrácí zároveň i jednu bublinku.** V extrémním případě tak tedy může ztratit i dva životy (když žádnou bublinku nemá). Pokud poražený dovolí vítězi vybrat si předmět, bublinku neztrácí.

## Podmořský palác

Na opačném konci Vodní říše, než kudy se do ní vstupuje, je podmořský palác; v něm leží karty Duhových perel a na nich artefakt a vyšší strážce (obě karty se sem přesunuly v okamžiku, kdy byla objevena Brána Vodní říše). Pole paláce je považováno za sféru, ne za podmořské pole.

## Útok na strážce

Jakmile postava vstoupí do paláce, okamžitě útočí na strážce. Tento útok probíhá jako každý jiný útok na sféru. Neplatí při něm podmořské schopnosti ani postih za boj pod vodou.

Při prohře i při remíze zůstává postava stát v paláci. Příští kolo už nemusí platit bublinku a může se rozhodnout buď říši opustit (krokem mimo herní plán) nebo se nehýbat (příp. použít schopnost místo pohybu) a zaútočit znovu.

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

## Duhová perla

Postava, která porazí strážce ve Vodní říši, získá kromě artefaktu až do konce hry kartičku Duhové perly. Tato kartička není ani předmět, ani schopnost – je to důkaz, že postava byla ve Vodní říši, a postava o ni nemůže žádným způsobem přijít.

Pokud dojde do paláce další postava, i ona si může vzít Duhovou perlu a zároveň se tím vrátit zpět na herní plán. Každá postava smí mít nejvýše jednu Duhovou perlu. Pokud by došla do paláce podruhé, další kartu nedostane, pouze se vrátí zpět na základní plán.

Duhová perla umožňuje postavě okamžitě si doplnit životy a magy, které při probíjení se Vodní říši ztratila. Kromě toho získá nemalou výhodu proti postavě, která na konec Vodní 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 Duhovou perlou, hra ještě nekončí – aby někdo zvítězil, musí sebrat artefakty všem, kdo mají Duhovou perlu.

## Artefakty zahynuvší postavy

Zemře-li postava ve Vodní říši, pak zanechá své případné artefakty na poli, kde zahynula. Získá je ten, kdo první skončí svůj pohyb na tomto poli. Do té doby nemůže nastat závěrečný boj.

## Závěr hry

### Poslední artefakt

Hra neskončí, dokud někdo nezíská artefakt z Vodní říše, a to ani tehdy, vlastní-li ostatní čtyři artefakty jedna postava (leda by se ostatní dohodli a vítězství jí přiznali). I když tedy nejsou postavy dost odvážné, nakonec se někdo pro artefakt do Vodní říše vypravit musí. Nebude litovat – cestou se možná posílí natolik, že pomocí jediného artefaktu z Vodní říše dokáže v závěrečném boji porazit i postavu se spoustou artefaktů (Duhová perla ho přitom chrání před prohrou ve hře, dokud aspoň jeden artefakt má).

### Závěrečný boj

Jakmile jsou všechny artefakty rozebrány a začíná závěrečný boj, brána do Vodní říše se zavírá. Všechny postavy, které by se zrovna ve Vodní říši nacházely, se okamžitě přesunou na základní plán na jedno z polí, ze kterých se do říše vstupuje, a Brána Vodní říše se odstraní. Hrací plán i karty, které na něm zbyly, už můžete uklidit – v závěrečném boji nebudou potřeba.

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

# Varianty hry

Toto rozšíření samo o sobě nabízí spoustu variant, jak hru hrát, a pokud máte i Dračí říši, kombinací je ještě více. Je na vás, které části kterých rozšíření použijete.

Určitě doporučujeme zařadit do hry nové karty a nové artefakty. Dále pak je na vás, jestli si vyzkoušíte prvně Vodní říši nebo Ostrov pokladů, nebo jestli zkusíte obě tyto části současně.

Pro začátek nedoporučujeme hrát zároveň s Vodní i Dračí říší. Ale prastaré rasy a nové karty z předchozího rozšíření se možná už pro některé z vás staly nedílnou součástí hry a klidně je můžete použít i s Vodní říší nebo s Ostrovem pokladů.

Můžete také vyzkoušet některou z dalších variant hry (Lovci pokladů), a komu vadí délka hry, může ji urychlit pomocí varianty závěrečného boje nazvané Hrdinské řešení.

## Ostrov pokladů

Ostrov pokladů tak, jak je popsán, můžete hrát se základní hrou nebo jej libovolně kombinovat s ostatními variantami. Sbíráni map, boj o ně, a posléze vykopání některého z úžasných pokladů je jen součástí posilování vaší postavy do boje se strážci i do závěrečného boje.

### Mírumilovná varianta

Pokud vám vadí souboje mezi postavami, ale poklady si užít chcete, můžete vynechat pravidlo o Boji o mapy. Hráč, který nějakou část mapy získá, již o ni nemůže být připraven.

### Agresivní varianta

Pokud naopak boj mezi postavami chcete podpořit, můžete naopak dovolit boj o mapy, i když jedna z nich žádnou mapu nemá. V této variantě se nejprve bojuje, a teprve poté si může vítěz říct, jestli šlo o standardní útok (a poražený musí ztratit život nebo nabídnout předměty), nebo jestli chce raději jeho část mapy.

### Lovci pokladů

Lovci pokladů jsou zvláštní variantou hry, kdy nejde o artefakty, ale o poklady. Každý hráč se snaží, aby se jeho postava stala nejslavnějším hledačem pokladů.

Hraje se jen na základním plánu. Při přípravě hry se normálně umístí vyšší i nižší strážci, ale žádné artefakty. Náhodně se vylosuje pět pokladů a všechny se vyloží otevřeně (můžete je dát bokem herního plánu, na ostrov se těžko vejdou).

Dále se hraje podle běžných pravidel s Ostrovem pokladů, se třemi výjimkami:

- 1) Při tažení karty Mapa pokladů nebo Mapy pokladů se umísťuje o jednu část mapy více (tedy dvě nebo tři mapy).
- 2) Sféry obsahují informace o mapách. Kdo porazí vyššího strážce, vezme si místo artefaktu kartu strážce, položí ji lícem dolů ke své postavě a dále se s ní zachází zcela stejně jako s částí mapy (dokud ji hráč nepoužije k vykopání pokladu, pak ji nevrací do balíčku částí mapy, ale vyřadí ji).
- 3) Hráč může vykopat kterýkoliv z pěti pokladů, ostatní zůstávají ležet. Vezme si za to také tolik bodů slávy (čirých kamínků), kolik map k vykopání spotřeboval.

Vykopané poklady mohou hráči normálně používat, a mohou o ně i přijít, sláva za jejich vykopání jim však již zůstane.

Hraje se tak dlouho, dokud nejsou vykopány všechny poklady. Zvítězí hráč, který má nejvíce bodů slávy (čirých kamínků). Při rovnosti rozhoduje počet map navíc, které zrovna má. Hru můžete ukončit také tehdy, jestliže jeden hráč má o tolik bodů slávy více, že ani vykopáním všech zbývajících pokladů už ho nikdo nemůže dohnat.

Lovce pokladů doporučujeme používat zároveň s agresivní variantou hry. Hru můžete udělat delší nebo kratší tím, kolik pokladů na začátku vyložíte.

## Vodní říše

Vodní říše je určena spíše pro zkušenější hráče. Vnaší do hry zcela nové prvky a rozhodnutí – zda si kupovat už od začátku podmořské schopnosti, kdy vyrazit do Vodní říše, jak velký vak si koupit, kudy se ve Vodní říši vydat, a hlavně kdy začít pomýšlet na návrat, aby se postava neutopila. Hrajete-li s novými hráči, raději zatím Vodní říši odložte – zbytečně byste jim ztížili pochopení principů hry a proniknutí do jejich zákonitostí.

Počítejte s tím, že Vodní říše hru o něco prodlouží. Nebude to však o moc, hráči ve Vodní říši většinou hrají poměrně svižně, netahají karty náhody a situace je poměrně statická, takže si hráč snadno rozmyslí, co udělá, ještě než na něj přijde řada.

### Hra s oběma říšemi

Pokud se rozhodnete pro tuto maximální variantu a chcete zapojit do hry obě říše, začněte tím, že si zajistíte dobré místo s pořádným velkým stolem a dostatek času.

Oba plány nachystejte podle návodu pro jednotlivá rozšíření.

Do zelených karet přidejte Legendy o dracích i Legendy o hlubinách.

Z nižších strážců vyberte náhodně jen tři, přimíchejte k nim Bránu Dračí říše i Bránu Vodní říše, promíchejte a náhodně rozdejte do sfér.

Základní hra probíhá stejně, jako když hrajete s jedním rozšířením (až na to, že chodí karty náhody z obou světů). Maximální počet předmětů a schopností je však o dva vyšší, než v základní hře (o jedna za každý rozšiřující svět).

Hra neskončí, dokud hráči nezískají artefakty z obou světů. Stále platí podmínky uvedené na Dračím srdci a Duhové perle (čtyři artefakty nestačí k vítězství, pokud ten pátý má hráč vlastníci aspoň jednu z těchto karet).

Bonus za Dračí srdce a Duhovou perlu se sčítá (a hráč, který má obě, si tedy přičítá při jakémkoliv boji proti hráči, který nemá žádnou z těchto karet, +2).

### Podmořský poklad

Pokud si naopak chcete užít Vodní říši samu o sobě, můžete si vyzkoušet tuto variantu. V ní nejde o artefakty, ale o to, kdo první dojde do podmořského paláce, porazí tam sídlící nestvůru a získá tak bájný podmořský poklad. 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 této variantě rozdáte do sfér jen nižší strážce, mezi nimiž je zamíchána Brána Vodní říše. Vyšší strážce a artefakty dáte stranou, stejně jako kartičky Duhových perel – s nimi se nehraje.

Místo toho najdete mezi vodními kartami Podmořského krále a položte jej odkrytý na pole paláce.

## Vlastní hra

Hraje se stejně, jiný je pouze cíl hry. **Zvítězí ten, kdo první porazí Podmořského krále.** Nižší strážci pouze zajišťují, aby brána nebyla hned od začátku vidět – a také jsou za ně slušné odměny. Když za nimi nečihá 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 králem v paláci. Ve svém paláci je král silnější – **obě jeho vlastnosti se počítají o jedna vyšší**, takže porazit jej je větší výzva. Oproti normální variantě se nejedná o sféru, ale o součást Vodní říše, platí v ní tedy Postih za boj pod vodou a hráč zde ztrácí každé kolo bublinku, ale také se zde dají použít Podmořské schopnosti.

Hra končí v okamžiku, kdy je král poražen, vítězstvím jeho přemohitele.

## Alternativní pravidla

Na závěr uvádíme ještě dvě modifikace základních pravidel, která můžete použít s libovolným z rozšíření.

## Protáčení karet náhody

Většina rozšíření přidává nějaké karty do balíčku karet náhody (Legendy, Mapy pokladů). To ovšem zpomaluje protáčení balíčku – méně často se objevuje Krize, ale také Svěží vítr nebo Charita, a méně často se doplňují karty na plánu. Proto doporučujeme použít následující pravidla:

### Krize

Pokud hráč táhne kartu Krize a ta skutečně nastane, krize se vyřeší a hráč okamžitě táhne další kartu.

Tím se balíček o něco rychleji protáčí. Navíc si hráč další kartu zaslouží: táhnout Krizi není žádná radost. Zatímco ostatní karty dají hráči aspoň nějakou výhodu (přínejmenším tu, že může jako první reagovat na nové karty), krize mu jen sebere peníze, takže jeho možnosti spíš omezí.

### Vyřazení některých karet

Aby balíček karet náhody příliš nerostl, doporučujeme ve čtyřech či pěti hráčích vyřadit kartu Zajímavé časy. Pokud hrajete s Ostrovem pokladů i s oběma rozšířeními, vyřadte i jednu z karet Klidné časy.

## Závěrečný boj – Hrdinské řešení

Asi všichni znáte tu situaci – hra byla napínavá, a do závěrečného boje zbyli poslední dva nebo tři hráči. Jenže teď to začíná být dlouhé. Hráči se na sebe neodvažují zaútočit, nebo jeden z nich druhému vytrvale uniká Jezdeckým či Královským pláštěm... Hra pomalu ubíhá, hráči se snaží sebrat ještě kdejakou malou výhodu nebo doléčit si životy sebrané

Praporcem zkázy, apokalypsa se pomalu blíží... A ti, co už ze hry o trůn vypadli, se nudí.

Pokud vám tato fáze připadá zdoluhavá (a obzvláště pokud hrajete s jedním nebo oběma astrálními světy), můžete použít následující variantu. Ta říká jasně: ať vyhraje ten nejlepší a ať to udělá rychle. Není třeba ničit zemi apokalypsou. Hrdinové se neskrývají, hrdinové bojují.

V okamžiku, kdy je ze sfér nebo z astrálního světa přinesen na svět pátý artefakt a začíná závěrečný boj, hrdinové se dohodnou a zvolí místo, kde spor vyřeší. Pak tam v klidu dojdou a o artefakty se pobijí.

## Volba místa boje

Hod'te kostkami. Na které padne více, tu postavte na magickou pustinu (při rovnosti házejte znovu). Pak každý hráč, jehož se závěrečný boj týká, vezme tajně do ruky nějaké množství zlata (nejméně 0, nejvýše tolik, kolik má). Všichni současně zlato ukážou. Kostka se posune o tolik polí, kolik je součet všeho použitého zlata. Je-li to světlá kostka, posouvá se ve směru hodinových ručiček, je-li to tmavá kostka, pak proti směru hodinových ručiček. Kde skončí, tam se závěrečný boj odehraje. Použité zlato se odhodí.

Možná si řeknete, že je to zbytečná komplikace: ale když některý z hráčů ovládá Horalskou zkušenost, druhý Lesní moudrost a třetí má Pečetní prsten a třeba ještě Pohostinnost lidí, je volba místa velmi důležitá. Abyste ji ovlivnili, musíte mít aspoň nějaké peníze – a zvláště pokud se závěrečného boje účastní jen dva hráči, záleží také hodně na odhadu soupeře.

Ze zvoleného pole se odstraní všechny karty a přesunou se na ně figurky hrdinů. Všichni si doplní všechny životy a magy. V tomto je hra o trochu jiná než základní varianta – už se není potřeba při dobývání posledního artefaktu bát, že se vyčerpáte a ostatní se na vás hned vrhnou jako supi. Jde jen o to, kdo se za celou hru nejvíce posílil.

## Vlastní boj

Závěrečný boj začíná hráč, který byl danému poli nejbliž (při rovnosti ten, kdo dal víc zlata, pokud i to je stejné, hodí si hráči kostkou). I toto může být důležité – mějte na paměti, že některé předměty nebo schopnosti může hráč použít jen ve svém kole.

Hraje se podle normálních pravidel, se třemi výjimkami.

- 1) Netáhá se karta náhody (ale Praporcem zkázy se mávat může)
- 2) Postavy se nesmějí žádným způsobem hýbat (ale mohou používat schopnosti místo pohybu)
- 3) V každém tahu musí postava zaútočit na jednu z ostatních postav.

Závěrečný boj může vypadat různě i podle toho, kde se odehrává – např. ve vesnici, lesním táboře či magické věži ještě můžete využít zlato, pokud jste si nějaké nechali.

Stejně jako v normální variantě, kdo nemá artefakt, ten vypadá, a hra končí, když jeden hráč získá čtyři (pokud pátý není u hráče, který má Dračí srdce či Duhovou perlu).

## Poděkování

Můj dík patří tentokrát především RoXovi a HaNaKo (Karel Scholz a Eva Rýznarová), se kterými jsem dlouhé hodiny diskutoval každou kartičku a se kterými jsem nakonec také otestoval finální podobu hry.

Dále děkuji grafikům, kteří vdechli kartám i podmořskému světu život, Martinu Kučerovi, který jako vždy vše koordinoval a skvěle vysázel, a svojí ženě Marcele, která mě při tvorbě podporovala a jako obvykle byla první spokojenou hráčkou rozšíření.

Děkuji také všem, kteří nás svými dopisy povzbuzovali a jejichž dotazy na další rozšíření nás ujišťovaly, že je netrpělivě hráči očekáváno.

Další informace můžete najít na internetových stránkách: <http://prorocvi.altar.cz>

*Vlád'a Chvátíl, autor*