

Vládla kdysi zemi dynastie moudrých a mocných králů. Chránili zemi před nájezdníky i vnitřními spory a starali se o poklidný život svého lidu. Odnepaměti bylo odznakem jejich postavení pět mocných artefaktů, které prý stvořili sami bohové na úsvitu času.

Nic však netrvá věčně, a tak i klid a mír byl nakonec porušen, když jeden z králů po sobě zanechal tři syny. Touha po moci rozešťvala proti sobě dva nejstarší, a tak započal bratrovražedný boj o následnictví. Vzduch se naplnil kouřem a země nasákla krví nevinných. Nakonec starší z bratrů otevřel brány světů a povolal na zem demony, aby mu pomohli zvítězit. Jak jen mohl tak pošetile doufat, že dokáže nelidská stvoření ovládnout? Démoni se přehnali zemí a dovršili spoušť, kterou započala válka. Zabili oba prince, ukradli královské artefakty a odnesli je do jiných světů. Nejmladší bratr beze stopy zmizel.

Tak lidé přišli o přízeň a dary bohů i o krále a začala staletí bezvládí a chaosu. Už nikdy se nikomu nepodařilo nastolit pořádek. Po cestách se potloukají bandy lupičů a hrdlořezů, na temných a opuštěných místech se usídlili démoni, a dokonce prý i mrtví ožívají a za nocí bloudí krajem. Existuje legenda starší než čas, která to vše předpověděla. Mluvila o pádu královského rodu i o příchodu démonů. Konec této legendy však dává lidem naději:

*Tříkráte po tři staletí lidé i země pykati budou za břichy mocných,
než hrdina královské se zjeví, ve zbroji dávných vládců oděný,
a na královský trůn usedne, by bezvládí a chaos ukončil...*

Devět set let již uplynulo a po hrdinovi královské krve ani památky. Staré rukopisy jsou ztracené a rodokmeny už nikdo nehlídá. Nejedno šlechtic zkoušel prohlásit se za dědice trůnu, avšak dávné artefakty, jediný důkaz, který by jeho právo prokázal, nikdo nepřinesl.

Co když se třetí z princů po dávné válce vydal do světa a jeho krev se smísila s prostým lidem? Co když někdo z obyčejných dobrodruhů, jakých je v zemi plno, je předurčen stát se králem země? Co když jsi to právě ty?

PROROCtvÍ

Hra je určena pro dva až pět hráčů. Každý z nich se stává dobrodruhem: prochází zemí, koná hrdinské skutky, posiluje svou mysl i tělo, shání mocné zbraně a magické předměty a učí se bojovým dovednostem a kouzlům. A až bude dost silný, vyzve na souboj démonické strážce astrálních sfér, aby jim vyrvál ze spárů dávné artefakty.

Hráčův hrdina je představován kartou, která leží před ním na stole, a figurkou, která se pohybuje po herním plánu. Karta postavy říká, jakým směrem se budou schopnosti hrdiny nejlépe rozvíjet a jaké jsou její fyzické a duševní dispozice (síla a vůle) na začátku hry. U karty postavy si hráč pomocí červených a modrých kamínek bude udržovat údaje o tom, kolik životů a magické energie (magenergie) postava má.

Počet životů postavy přímo udává její sílu. Je-li postava zraněna, ztrácí jeden život, a je tedy o jedna slabší, dokud se nevyléčí. Na kartě je uvedeno, jaká je síla postavy, když je zcela zdravá: tím je zároveň určen její maximální počet životů. Stejně tak **vůle je určena množstvím magenergie** – např. sešle-li postava kouzlo, které ji stojí dva modré kamínky, její vůle bude o dva nižší, dokud si nějakým způsobem magenergie nedoplní.

Ke kartě postavy si hráč dává i zlato (žluté žetony) a zkušenost (zelené žetony), které jeho postava získá. Za zlato si postava ve hře kupuje nejruznější obyčejné i vzácné předměty. Zkušenost je mírou toho, co už postava prožila (získává se zejména bojem s nestvůrami) a umožňuje hráči, aby v některém z pěti cechů naučil svou postavu užitečné dovednosti a kouzla. **Na začátku hry nemá postava žádné zvláštní schopnosti a nezná žádná kouzla**, záleží jen na hráči, co ji naučí. Získané karty předmětů a schopností si hráč pokládá vedle karty postavy.

Hráčova figurka stojí vždy na nějakém poli herního plánu. Když je hráč na tahu, může ji přesunout. O pohybu nerozhoduje náhoda, **hráč sám zvolí, jakým způsobem bude cestovat**: zda půjde pěšky, najme si koně či loď nebo zaplatí magickou bránu. Může též využít nějaká přesunovací kouzla, anebo se nepohnout vůbec a strávit svůj tah nějakou náročnější činností nebo prací.

Cílem pohybu postavy je většinou dostat se k nestvůře, kterou hodlá porazit, nebo k nějaké příležitosti, kterou chce využít – např. koupit ve městě užitečný magický předmět, nechat se v chrámu vyléčit, naučit se v magické věži zajímavé kouzlo nebo třeba navštívit naleziště draho-kamů v horách. **Hráč sám nemůže ovlivnit, kdy a kde se která příležitost objeví.** Na začátku každého kola hráč táhne kartičku náhody a ta mu řekne, co se v zemi stalo – kde se objevila nová nestvůra nebo příležitost. Je na hráči, jak využije schopností, předmětů a peněz své postavy, aby ji tam, kam potřebuje, dostal dříve než ostatní hráči.

Hlavním cílem putování postav je zlepšit se v boji. Znamená to sehnat co nejlepší zbraně a předměty, které v boji pomáhají, ale hlavně vycvičit své tělo a mysl – tj. využít příležitostí, které postavě umožní trvale si zvýšit sílu nebo vůli. V běžném boji s nestvůrami je potřeba hlavně síla, ale inteligentní bytosti ve hře mohou navázat s nepřítelem duševní kontakt a pak se bojuje pomocí vůle. **Boj vůlí má ve hře vždy přednost před bojem silou**, tedy pokud aspoň jeden ze soupeřů chce a dokáže bojovat vůlí, pak se bojuje vůlí. Ovšem navázat duševní kontakt není jednoduché a **ten, kdo boj vůlí vyvolá, musí předem zaplatit určité množství magenergie**, čímž vlastně sníží svou vůli a své šance v boji. Tedy vyvolat souboj vůlí je výhodné jen tehdy, je-li tvoje vůle o hodně vyšší než vůle soupeře.

Když je hráčova postava dost silná, může si troufnout zaútočit na některou z pěti astrálních sfér. V nich se utká se strážci – těmi vůbec nejsilnějšími nestvůrami ve hře – a pokud je porazí, získá jeden z pěti artefaktů. **Vítězem se stane ten, kdo získá čtyři z pěti artefaktů.**

Často se stane, že hráči dobudou všech pět artefaktů, ale žádný hráč nemá čtyři. **V tom okamžiku nastává takzvaný závěrečný boj** – hrdinové v něm bojují spolu navzájem, přičemž poražený odevzdá vítězi jeden artefakt. Kdo nemá žádný artefakt, ze závěrečného boje vypadá, takže se brzy zjistí, kdo je nejsilnější a má právo usednout na královský trůn.

Příprava hry

Pravidla Proroctví nejsou složitá. Na první pohled se mohou zdát poměrně dlouhá, protože se snaží řešit každou situaci, se kterou se ve hře můžete setkat, jsou však uspořádána tak, abyste mohli začít hrát co nejdříve.

Vlastně můžete začít hrát už v okamžiku, kdy je čtete. Zatímco budete číst kapitolu Příprava hry, rozložte si herní plán a roztríděte a umístěte na vyznačená místa jednotlivé druhy karet.

Pak si rozdejte a připravte postavy, přečtěte si kapitoly Začátek hry a Jedno kolo hry a hned je vyzkoušejte. Když poprvé dojde k boji, přečtěte si kapitolu o boji a řiďte se podle ní. A teprve až odehrajete větší množství kol a moc vašich hrdinů aspoň trochu vzroste, přečtěte si o útoku na astrální sféry a závěru hry.

Několik posledních stran pravidel je věnováno různým alternativním způsobům hry (ty zatím můžete přeskočit) a také dodatkům, které obsahují podrobnější vysvětlení některých karet ve hře (ty si přečtete, až když si nějakou kartičkou nebudete jistí).

Počet hráčů

Hra je sice určena pro 2–5 hráčů, nejlépe si však zahrajete, není-li jich více než čtyři. Hra v pěti hráčích může trvat dost dlouho. Hrajte proto v pěti jedné pokud všichni dobře znáte pravidla a máte dost času, abyste hru dohráli. Hrajete-li Proroctví poprvé nebo s novými hráči, je nejlepší hrát ve třech.

Herní plán

Než se pustíte do čtení pravidel, prohlédněte si herní plán. Země, po které budou vaše postavy putovat, je tvořena dvaceti poli. Většinou je to divočina: pláně, lesy a hory. Pole nejbližší středu plánu se nazývají cechy (jsou to pevnost, gilda, lesní tábor, magická věž a klášter). Cechy, společně s městem a vesnicí, tvoří civilizaci (jejich pole mají modrou barvu). Posledním polem je magická pustina.

V divočině se během hry objevují možnosti prožít různá dobrodružství, zbylá pole zase nabízejí určité služby, které jsou na nich vyjádřeny ikonami (viz dále). Na polích cechů bývají k dispozici různé schopnosti, které se postavy mohou naučit, ve městě a ve vesnici občas nabízejí ke koupi obyčejné i vzácné předměty.

Na některých polích se nachází přístav nebo magická brána, ve městě dokonce obojí. Na obloze je pět tmavých vírů – ty znázorňují astrální sféry.

Postavy

Ve hře je deset postav (každá má svou větší kartu a figurku se stejným obrázkem) a pět podstavečků. Postavy zatím dejte stranou, zanedlouho si z nich vyberete své hrdiny.

Kamínky a žetony

Ve hře jsou kamínky a žetony různých barev a velikostí. Dejte je do banku na dobře dostupné místo. Můžete vytvořit i dva banky, na každé straně stolu jeden, abyste na ně všichni dobře dosáhli.

Kostky

Hra obsahuje dvě šestistěnné kostky, jednu tmavou pro nestvůry a jednu světlou pro hráče.

Karty

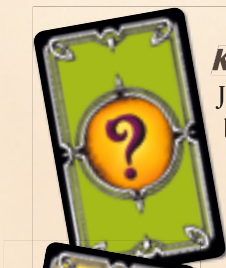
Hra obsahuje několik druhů karet odlišených zadní stranou – karty s různou zadní stranou se nikdy nemíchají dohromady. Před hrou se

ujistěte, zda jsou karty dobře roztríděny do jednotlivých balíčků, a každý pak zamíchejte.



Strážci a artefakty

Ve hře je pět artefaktů (naležato, modrý rub se symbolem koruny), pět vyšších strážců (fialový rub se symbolem zkřížených mečů) a pět nižších strážců (šarlatový rub se symbolem zkřížených dyků). Na začátku hry je rozložte skrytě do astrálních sfér (víry na obloze): do každé dejte postupně lícem dolů jeden artefakt, jednoho vyššího strážce a jednoho nižšího strážce (viz obrázek).



Karty náhody

Jsou zelené, s otazníkem na zadní straně. Ve hře budou určovat, co se v zemi děje. Zamíchejte je a položte lícem dolů na příslušné místo v rohu herního plánu.



Karty dobrodružství

Jejich zadní strana je žlutá, se symbolem dyky a svitku. Představují nestvůry a příležitosti, na které mohou vaši hrdinové narazit. Dobře je zamíchejte, ať nejsou v nějaké části balíčku jenom nestvůry nebo jenom příležitosti, a hromádku položte lícem dolů na příslušné místo v rohu herního plánu.



Karty běžných a vzácných předmětů

Karty předmětů jsou na rozdíl od ostatních karet naležato. Běžné předměty jsou hnědé a mají na zadní straně symbol sekery, vzácné předměty jsou zlaté se symbolem meče. Obě hromádky položte lícem dolů na vyznačená místa v rozích herního plánu.

Karty schopností

Zbylo vám pět balíčků po deseti kartách – karty schopností. Mají černou zadní stranu a jsou rozlišeny symbolem cechu. Položte je lícem dolů na vyznačená místa poblíž cechů, kterým náleží.



Odkládací hromádky

Vedle hromádek předmětů, dobrodružství a náhody jsou vyznačena místa, kam se odkládají použité karty (lícem nahoru). Vždy, když hromádka dojde, odložené kartičky se zamíchají a vytvoří novou hromádku.

Karty schopností nemají odkládací hromádku: vždy, když je potřeba nějakou kartu schopnosti vyřadit, dá se lícem dolů dospod příslušného balíčku.

Začátek hry

Máte tedy připraven herní plán a kartičky. Nyní si hráči vyberou své hrdiny a připraví je i zemi na nadcházející dobrodružství.

Výběr postav

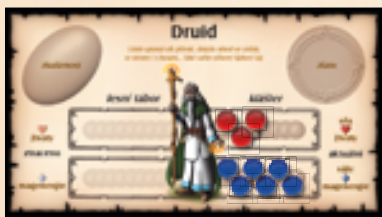
Každý hráč dostane šanci vybrat si z několika postav (ze dvou, které náhodně dostane, a z těch, které si nevyberou jeho spoluhráči).

Každému hráči rozdejte skrytě dvě velké karty postavy. Hráč si jednu z nich vybere a druhou položí lícem dolů před svého spoluhráče po levici. Až tak všichni učiní, hráč si vezme postavu, kterou mu jeho pravý spoluhráč poslal. Z ní a z té, kterou si nechal, si znovu jednu vybere a druhou opět pošle hráči vlevo. Nyní do třetice a naposledy hráči provedou volbu – jednu z postav si nechají, druhou odloží. Všichni současně ukáží svou postavu.

Karta postavy

Vybranou kartu postavy si polož před sebe, abys kolem ní měl dost místa. Hrdinové zatím nemají žádné zvláštní schopnosti, na jejich kartě jsou však uvedeny dva cechy, jichž je postava členem a ve kterých nemusí platit za výcvik zlatem. Tím je dána specializace jednotlivých postav – v průběhu hry budou získávat schopnosti především z těchto cechů. Nic jim ale nebrání zaplatit si výcvik v jiném cechu, a tak se i druid může naučit prohledávat kapsy nebo bojovat sečnými zbraněmi.

Na kartě postavy je uvedena její počáteční síla a vůle. Každý si vezměte příslušný počet červených a modrých kamínků a položte je do dvou řad na pravé straně karty postavy.



Síla a životy

Červené kamínky představují sílu postavy, zároveň však i počet životů. Má-li tvoje postava ztratit život, vezmeš jeden červený kamínek z pravé strany a položíš jej na levou stranu karty postavy. Nyní je postava zraněná a dokud se nevyléčí, má sílu o jedna nižší. Pokud během hry ztratí postava všechny životy, ještě se nic neděje – má sílu 0, ale stále může hrát a doufat, že se jí podaří někde se vyléčit. Teprve pokud by měla ztratit další život, znamená to pro ni konec hry.

Kamínky vpravo tedy ukazují aktuální sílu a počet životů postavy, kamínky vlevo říkají, kolik životů jí chybí. Léčením je možno tyto kamínky vracet zpět napravo – samozřejmě ale jen tolik, kolik jich nalevo je.

Jen tehdy, když postava získá možnost zvýšit si sílu (což je jedna z nejceněnějších věcí ve hře vůbec), vezme si hráč jeden nový červený kamínek a položí jej na pravou stranu karty postavy. Přitom žádná postava **nesmí mít více než 8 červených kamínků** – jakmile jich má 8, další už nemůže nijak získat. Pokud po dosažení tohoto maxima postava opět získá možnost sílu si zvýšit, může si místo toho doléčit jeden život.

Vůle a magenergie

Vůle a magenergie (energie umožňující postavě pracovat s magií) je představována modrými kamínky a funguje stejně jako síla a životy. Tedy počet kamínků napravo představuje hodnotu vůle a zároveň množství magenergie (počet tzv. magů). Magenergie se používá pro sesílání kouzel, k vyvolávání boje vůlí a také k aktivaci některých magických předmětů.

Použitá magenergie se dává na levou stranu karty postavy (a vůle postavy se snižuje). Doplněním magenergie se kamínky dostávají zpět napravo; nový modrý kamínek si postava bere jen tehdy, když se jí podaří trvale si

zvýšit vůli. **Maximální počet modrých kamínků pro jednu postavu je 10.** Pokud po dosažení tohoto maxima postava opět získá možnost vůli si zvýšit, může si místo toho doplnit příslušný počet magů.

Postava samozřejmě nemůže zaplatit více magů, než kolik jich zrovna má – pokud nemá dost, kouzlo zkrátka nesešle. Pokud žádnou mag-energií nemá, má vůli 0 a nic se neděje – i kdyby jí nějaká nestvůra chtěla magenergií ubírat, vůle zkrátka zůstává na nule.

Zlato a zkušenost

Žluté žetony představují peníze – menší žeton je 1 zlatý, větší má hodnotu 5 zlatých. Zkušenost je představována zelenými žetony – menší je 1 bod, větší je 5 bodů.

Do začátku si každý z banku vezme tři zlaté a tři body zkušenosti a položí si je na příslušné místo na kartě postavy. Získá-li hráč v průběhu hry nějaké množství zlata či zkušenosti, bere si žetony z banku, a když jimi platí, zase je do něj vrací.

Důležité upozornění

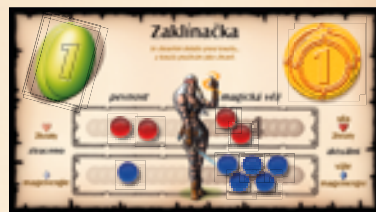
Vždy, když nějaká karta mluví o ztrátě (obětování, zaplacení, vysátí, ukradení apod.) nebo o doplnění (vyléčení, přidání, ...) určitého počtu životů nebo magů, jedná se o překládání kamínků zprava doleva nebo naopak. Jen tehdy, když se mluví o zvýšení či snížení síly nebo vůle, bere si hráč nový kamínek z banku nebo do něj kamínek odevzdá. Pro přehlednost jsou všechny trvalé změny vlastností na kartičkách vytištěny tučně.

Některé předměty zvyšují sílu či vůli jen dočasně (dokud je používáš nebo do konce tahu), za ty si žádný kamínek nebereš.

Příklad

Zaklínače se již během hry podařilo zvýšit si vůli o dva, sílu se jí zatím zvýšit nepodařilo. V současné době je zraněná (má o 2 životy méně) a chybí jí 1 mag. Také má 7 zlatých a 4 body zkušenosti.

V tomto okamžiku má tedy sílu 2 a vůli 5. Když vypije velký léčivý lektvar, který dokáže vyléčit 3 životy, přeloží si dva červené kamínky zpět vpravo (více životů jí nechybí) a bude mít sílu opět 4.



Máte tedy připraven herní plán, kartičky a každý si vybral svou postavu a připravil si životy a magenergií. Můžete začít.

Počáteční situace

Aby se hra rychleji rozjela, položte na plán předem několik karet:

- 1) Do každého cechu položte odkryté první kartu schopnosti příslušného cechu.
- 2) Najděte v hromádce karet náhody první kartu Les, Hory nebo Pláně – na všechna pole příslušného terénu dejte odkryté po jedné kartě z hromádky dobrodružství. Hromádku náhody pak zamíchejte (kromě tažené karty – tu dejte na hromádku odložených karet).

Start

Každý si vezměte figurku představující vaši postavu, zasaďte ji do podstavečku a umístěte na pole cechu, který je jako první uveden na kartě postavy (např. paladin začíná v pevnosti atd.). Hod'te si kostkami: komu padne nejvíce, začíná.

Začínající hráč odehraje jedno kolo hry. Pak pokračuje další ve směru hodinových ručiček atd., dokud některý z hráčů nedosáhne vítězství – tedy dokud neshromáždí aspoň čtyři z pěti artefaktů ukrytých ve sférách.

Jedno kolo hry

Průběh jednoho kola hry přehledně shrnuje karta s přehledem pravidel. Kolo sestává ze tří částí:

- tažení karty náhody (co se stane v zemi)
- hráčův tah, výjimečně více tahů
- konec kola

Tažení karty náhody

Hráč odkryje první kartu z hromádky karet náhody, provede, co karta předepisuje, a pak ji odloží. Karty náhody většinou buď umístí nějaké karty na herní plán nebo trochu pomohou zraněným či zchudlým dobrodruhům.

Několik odstavců v rámečku na této stránce přesněji popisuje, co máš udělat (klidně si přečti jen odstavec pro kartu, kterou jsi právě táhl, a zbytek zatím přeskoč).

Hráčův tah (případně tahy)

Po tažení karty náhody hráč provede svůj tah, jak je popsáno dále: **nejprve pohne svou figurkou a pak bojuje a využívá možností pole,**

kam došla. Tedy pokud se objevila nějaká zajímavá příležitost na poli, kde stojí, **nemůže jí nejprve využít a pak až se pohnout.**

Někdy se může stát, že hráč může provést i více tahů (např. pomocí kouzla nebo díky kartě Klidné časy), pak je tedy provede všechny. **Všechny případné tahy se provádějí ve stejném kole,** tedy netáhne se další karta náhody a všechny schopnosti a předměty použitelné jen jednou za kolo smí hráč použít jen jednou za všechny tahy.

Konec kola

Na konci kola musí hráč dát do pořádku svou postavu. Postava smí mít nejvýše 15 zlatých, 15 bodů zkušenosti, 7 předmětů a 7 schopností. Pokud má více, hráč musí nadbytečné žetony nebo karty odhodit do banku a na hromádky odložených karet (vybírám si přitom, které předměty či schopnosti si ponechám a které zahodím). Pak kolo končí a hraje další hráč ve směru hodinových ručiček.

Odhazování nadbytečných karet a žetonů provádíš **až na konci svého kola,** takže ty, které jsi získal ve svém tahu či tazích (nebo dokonce v cizích kolech) ještě můžeš zkusit využít (prodat předmět, vypít lektvar, utratit zlato...). Oproti tomu když máš 8 červených nebo 10 modrých kamínků, žádné další už si zkrátka nemůžeš vzít.

Hory, Lesy, Pláně

Karta předepisuje umístit nové dobrodružství do všech Hor, Lesů nebo Plání. Hráč, který kartu táhnul, tedy bere postupně karty dobrodružství z hromádky a pokládá je (aniž by se na ně předem díval) **odkrytě** na všechna pole příslušného typu, přičemž začíná políčkem, na němž stojí jeho postava, a pokračuje dále ve směru hodinových ručiček. Pokud na poli už nějaká karta leží, druhá karta se pokládá pod ni **zakrytě**. Pokud už na poli leží dvě karty, další se tam nedává **vůbec**. Na každém poli tedy bude ležet jedna odkrytá karta, nebo jedna odkrytá a jedna zakrytá karta (během hry ji někdo může odkrýt, takže na poli mohou ležet i dvě odkryté karty).

Pevnost, Gilda, Lesní tábor, Magická věž, Klášter, Volný výcvik

Karta předepisuje umístit novou možnost výcviku do nějakého cechu. Hráč vezme kartu schopnosti z příslušné hromádky a položí ji **odkrytě** na pole cechu. Pokud tam již nějaká karta je, položí ji lehce **přes ni** tak, aby byly dobře vidět obě. Pokud jsou tam už dvě karty, pak nejprve tu, která je vespod, **odstraní** (a dá ji dospodu příslušného balíčku), a pak teprve přes bývalou horní kartu položí novou. Tedy nová schopnost nahrazuje nejstarší, aby tam nikdy nebyly více než dvě.

Karta **Volný výcvik** umožňuje hráči vybrat si cech, kde se karta výcviku objeví. Může tím přidat schopnost do cechu, který ho zajímá, ale třeba i zákeřně vyhodit nejstarší schopnost z jiného cechu (tím, že tam dá novou).

Městský kupec, Hokynář

Karta předepisuje umístit nové zboží do města nebo vesnice. Hráč **odloží veškeré zboží, které na poli zůstalo,** na hromádku odložených karet, a položí tam nové karty z hromádky běžných nebo vzácných předmětů.

Klidné časy

Umožňuje hráči provést v tomto kole dva tahy. Pozor, jde stále jen o jedno kolo, takže hráč netáhá znovu kartu náhody!

Jasnoživý sen

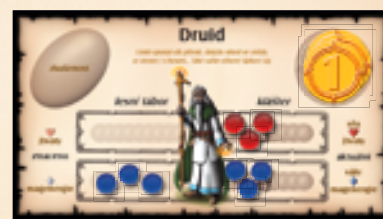
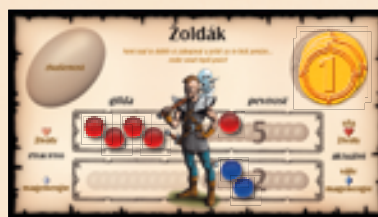
Odhazuje karty ve sférách. Karty musí být odkrývány postupně, to znamená, že napoprvé musí hráč odkrýt některého z nižších strážců. Je-li tažena kartička znovu, může odkrýt buď vyššího strážce téže sféry nebo nižšího strážce z jiné atd. Hráč vždy musí některou kartu odkrýt (pokud již nejsou všichni strážci a artefakty odkryti). Odkrytí karty slouží k tomu, aby hráči věděli, do čeho jdou, a na co se mají ve sférách připravit.

Svěží vítr, Magický vítr, Laskavý vítr, Dobré časy

Doplňují všem životy a magenergii, případně přidávají zlato, a to hlavně tomu, kdo kartu táhnul.

Charita

Karta doplňuje zlato, životy a magenergii těm, kdo mají nejméně (je-li jich více, pak všem takovým). Např. v následující situaci dostane žoldák i druid 3 zlaté, žoldák si navíc doléčí 1 život. Magy nedostane nikdo.



Krise

Jediná zlá kartička. Nesnažte se hromadit zlato, krize vám ho půlku sebere! Ztracené zlato se zaokrouhluje dolů, takže například kdo má jen jeden zlatý, toho se krize nedotkne.

Jeden hráčův tah

Hráčův tah probíhá následovně:

- 1) pohyb
- 2) povinně boje s nestvůrami
- 3) nepovinně boje s ostatními postavami
- 4) využití možností pole

Pohyb

Postava má právo udělat jednu z následujících akcí:

- a) zůstane stát na místě
- b) jde pěšky – posune se o jedno pole vlevo nebo vpravo
- c) za 1 zlatý si najme koně – posune se o dvě pole vlevo nebo vpravo, přeskocené pole ignoruje
- d) za 1 zlatý si zaplatí cestu lodí – pokud je na poli s přístavem, přesune se do nejbližšího přístavu nalevo nebo napravo
- e) za 2 zlaté zaplatí použití magické brány – pokud je na poli s magickou branou, přesune se do libovolné jiné magické brány
- f) využije nějakou pohybovou schopnost nebo předmět (se symbolem boty), např. Létající koberec, kouzlo Teleportační pole atd.
- g) využije nějakou jinou schopnost, na které je uvedeno „místo pohybu“ (symbol škrtnuté boty), případně možnost na poli, kde je takový symbol uveden:
Město – odborná práce: zaplatí 1 mag, vezme si 2 zlaté
Gilda – špinavá práce: ztrácí 1 život, vezme si 3 zlaté
Pevnost – cvičiště: ztrácí 1 život, vezme si 2 body zkušenosti
- h) vypraví se do astrální sféry (viz dále)

Postava může využít jen jednu z těchto možností a jen jednou. Není tedy možno za dva zlaté zaplatit si dvakrát koně, není možno přijít do přístavu a pak ještě jet lodí ani není možno použít nějaké teleportační kouzlo a pak se ještě pohnout. Není ani dovoleno použít v jednom tahu více schopností, které se dělají místo pohybu, například pracovat ve městě.

Boje s nestvůrami

Pokud je na poli, kam postava přišla, nějaká zakrytá karta dobrodružství, **hráč ji nejprve odkryje** (zakrytou kartu, která se na poli objevila,

když tam už figurka stála, odkryje jen v případě, že se rozhodne na poli zůstat stát).

Karty se dělí na nestvůry a příležitosti. Nyní nás zajímají **nestvůry** – napadnou postavu a ta s nimi **musí bojovat**. Na jednom poli mohou být až dvě nestvůry, v tom případě si hráč **může vybrat, v jakém pořadí s nimi bude bojovat**. O boji se dočtete později, zatím nám stačí vědět, že boj může skončit vítězstvím či prohrou postavy, ale i remízou.

Pokud boj skončí prohrou nebo remízou postavy, hráčův tah tím okamžitě končí. Není tedy možno ani bojovat s případnou druhou nestvůrou, ani napadnout postavy jiných hráčů, ani využít příležitosti na poli.

Pokud postava zvítězí, získá svou odměnu (viz dále) a karta se odloží mezi odložené karty. Je-li na poli další nestvůra, musí postava bojovat i s ní.

Boje s ostatními postavami

Pokud na poli nebyly žádné nestvůry nebo je hráč porazil, a pokud na stejném poli stojí figurka některé jiné postavy, pak hráčova postava může na tuto postavu zaútočit. V každém tahu je možno zaútočit nejvýše jednou – pokud na poli stojí více postav, může si hráč vybrat. Nechce-li, nemusí útočit vůbec.

O průběhu boje se dočtete dále. **Ať již postava vyhraje nebo prohraje, její tah tím není ukončen** – na rozdíl od boje s nestvůrami, i po prohraném boji či remíze může postava využít možností pole.

V klášteře, v lesním táboře, a pokud si zaplatila nocleh, tak i ve vesnici, je postava v bezpečí, takže na ni nemohou ostatní zaútočit (na herním plánu je to znázorněno symbolem bílé holubičky). Toto **bezpečí se však nevztahuje na postavy, které mají aspoň jeden artefakt** – hrdina, který se opovždí chodit po kraji s takovým legendárním předmětem, už není v bezpečí nikde.

Využití možností

Pokud již na poli nejsou žádné nestvůry, postava může využít možností, které pole nabízí. Postava jich může v jednom tahu využít i více a v libovolném pořadí. Není-li výslovně uvedeno jinak, může možnost využít i vícekrát v jednom tahu. Popis možností jednotlivých polí naleznete v následujícím rámečku.

Lesy, hory, pláně – příležitosti

Některé z karet dobrodružství jsou tzv. příležitosti. Jsou to nejrůznější pozitivní věci, které vás mohou ve hře potkat, některé jsou zdarma, za některé musíte zaplatit. Hráč se může rozhodnout, zda chce či nechce příležitost využít (pokud jsou na poli dvě, může je využít v libovolném pořadí). Každá karta příležitosti je jen na jedno použití a poté se odkládá mezi odložené karty. Hráč nesmí příležitost využít a tím ji odstranit, pokud to nemá na jeho postavu žádný účinek (tedy např. nesmí využít možnosti vyléčit se, pokud postavě nechybí žádný život, apod.)

Město a vesnice – nákup a prodej předmětů

Na poli města nebo vesnice mohou ležet předměty, které jsou zde nabízeny ke koupi. Postava musí zaplatit cenu uvedenou na kartě předmětu. Navíc je na těchto polích možno předměty prodávat: postava za ně dostane polovinu jejich ceny, zaokrouhleno nahoru (tedy např. za předmět v ceně 5 zlatých dostane 3 zlaté, za předmět v ceně 1 zlatý dostane 1 zlatý). Poškozené před-

měty je potřeba před prodejem opravit. Prodané předměty nezůstávají ležet na poli, ale odhazují se na hromádku odložených karet.

Civilizace – oprava předmětů

Některé předměty (hlavně vrhací zbraně a štíty) se mohou během hry poškodit. Karty poškozených předmětů otoč vzhůru nohama – nemůžeš je používat. Na polích civilizace (v kterémkoliv cechu, ve městě nebo ve vesnici) je možno nechat si poškozené předměty opravit – za každý zaplatíš 1 zlatý.

Cechy – možnost výcviku

Na polích cechů se během hry objevují různé schopnosti. Při návštěvě cechu se může postava schopnost, která zde leží, naučit (vezme si příslušnou kartu a položí si ji ke kartě postavy). Každá schopnost má uvedenu vpravo dole cenu – **tolik zkušenosti za ni musí postava zaplatit, a to i jde-li o její cech.** Pokud cech není napsán na kartě postavy, pak do něj **nepatří a musí navíc zaplatit stejné množství zlata.**

Kláster a lesní tábor – léčení

V klášteře si může postava zdarma doléčit 1 život, ale smí to udělat jen jednou za tah. V táboře si může nechat doléčit životů kolik chce, ale musí za každý zaplatit 1 zlatý.

Magická pustina a magická věž – magenergie

V magické pustině si může postava zdarma doplnit 3 magy, ale jen jednou za tah. V magické věži si může doplnit libovolné množství magenergie, ale zaplatí 1 zlatý za každé načaté 2 magy (např. pokud si chce doplnit 5 magů, zaplatí 3 zlaté).

Vesnice – nocleh v hospodě

Ve vesnici je možno jednou za tah přespat. Postava zaplatí 1 zlatý: může si za to doplnit 1 život, 1 mag a navíc je zde do svého dalšího tahu v bezpečí před útoky jiných hráčů (pokud nemá artefakt).

Zvednutí artefaktu

Leží-li na poli artefakty (které zde zanechala jiná postava, když zahynula), hráč si je může vzít.

Boj silou a boj vůlí

Ve hře jsou dva druhy boje – boj silou, kdy spolu oba soupeři fyzicky bojují svými zbraněmi, pěstmi, drápy apod., a boj vůlí, kdy spolu naváží mentální kontakt a snaží se mysl toho druhého podřídít své vůli. **Boj vůlí má vždy přednost**, kdo jej však chce vyvolat, musí za to předem zaplatit magenergií.

Boj s nestvůrou

Každá nestvůra má uvedenou sílu, vůli nebo obě tyto vlastnosti, přičemž tato čísla zohledňují i veškeré případné zbraně, kouzla či schopnosti, které nestvůra má. Zároveň určují, jaké jsou možnosti boje s nestvůrou:

- Pokud má nestvůra uvedenou **jen sílu**, pak to znamená, že není inteligentní, a tudíž s ní nelze bojovat vůlí. Nestvůra napadne hráčovu postavu a hráč musí výzvu přijmout – nastává **boj silou**.
- Pokud má nestvůra uvedenou **nejprve sílu a pak vůli**, znamená to, že sice napadla postavu silou, ale je schopna bojovat i vůlí. Hráč se **může rozhodnout, zda přijme boj silou anebo zaplatí 2 magy** (přeloží zprava doleva) **a vyvolá boj vůlí**. Pověšme si, že zaplacením vlastně předem sníží svou vůli o 2, takže aby se to vyplatilo, musí ji mít předem o hodně vyšší než nestvůra.
- Pokud má nestvůra uvedenou **jen vůli**, pak to znamená, že napadla postavu vůlí. Protože útok vůlí má přednost, hráč nemá jinou možnost, než výzvu přijmout. Tento **boj vůlí** vyvolala nestvůra, takže za něj žádnou **magenergií hráč neplatí**. Kolik a zda zaplatila nestvůra se neřeší (je to zohledněno v celkové vůli nestvůry).
- Pokud je uvedeno **cokoliv jiného** (např. nejprve vůle a pak síla), pak má nestvůra **zvláštní pravidla**, která jsou popsána na její kartě. Pokud vám pravidla na kartě nejsou jasná, podívejte se, zda nejsou podrobněji rozebrána v dodatcích.

Poté hráč určí, jaké předměty, kouzla či schopnosti v boji používá, a sečte jejich bonusy s příslušnou vlastností. Nezapomeňte, že se počítají **jen kamínky vpravo od karty**, takže chybí-li postavě nějaké životy či magenergie, je v boji slabší.

Pak hráč hodí **oběma kostkami současně**. Světlá kostka je jeho postavy, tmavá patří nestvůře. Výsledek světlé kostky tedy přičte ke svému číslu, výsledek tmavé kostky k číslu nestvůry. Čísla se porovnají a kdo má více, vyhrál. Jsou-li výsledky stejné, je to remíza.

Příklad: *Mnohem lépe se to počítá takto: Sečtu svou sílu (resp. vůli) a bonusy, které mám, a výsledek srovnám se silou (vůlí) nestvůry. Vyjde mi např. že mám o jedna méně než nestvůra. Tedy pokud na světlé kostce padne o jedna více než na černé, je to remíza. Pokud padne ještě více, vyhrál jsem. Pokud padne stejně nebo méně, prohrál jsem.*

Vítězství v boji s nestvůrou

Poražená nestvůra se dá mezi odložené karty. Hráč si vezme z banku zkušenost (zelené žetony) uvedenou vpravo dole na kartě nestvůry. Mnoho nestvůr má navíc nějaký poklad: na textu karty je uvozen prázdným kolečkem ○. Může to být zlato (vezmi si jej z banku), běžný nebo vzácný předmět (vezmi jej z příslušné hromádky), ale třeba i zvýšení síly či vůle (vezmi si z banku nový kamínek). Pokud je nestvůra silná a nemá žádný poklad, bývá za ni více zkušenosti.

Prohra v boji s nestvůrou

Pokud postava prohraje, nestvůra zůstává ležet na svém místě a hráčův tah tím okamžitě končí. Navíc to jeho postavu stojí jeden život (přeloží jeden červený kamínek zprava doleva). Některé nestvůry místo sebrání života provádějí postavě jiné věci – mohou ji připravit o více životů, vysát magenergií, vzít zlato či předměty. V textu karty je to uvedeno černým

kolečkem ●. Pokud nestvůra chce sebrat postavě více magenergie, než postava právě má, většinou se nic hrozného neděje. Ale pokud bere více životů, než postava má, je to zlé – postava umírá (viz dále).

Remíza v boji s nestvůrou

Při remíze se nic neděje. Postava není zraněná, nestvůra zůstává dál na poli. Stejně jako při prohře tím však hráčův tah okamžitě končí.

Skupinky nestvůr – tři životy

U některých nestvůr je v textu na prvním místě uvedeno, že mají tři životy. Takové nestvůry je nutno porazit třikrát – je to stále jeden boj, ale hází se třikrát po sobě. Aby hráč zvítězil, musí **vyhrát ve všech třech hodech**. Po první remíze či prohře celý boj končí remízou či prohrou postavy (a při dalším boji pak mají nestvůry znovu tři životy).

Během boje už není možno měnit způsob boje ani zbraně. Je možno používat efekty ovlivňující hod (např. vržení zbraně nebo kouzla Soustředění, Modlitba, Vracení času apod.), ale působí vždy jen pro jeden hod. Pokud hráč platí magenergií za vyvolání boje vůlí, platí jen jednou (na začátku) a všechny tři hody pak bojuje vůlí.

Zvláštní pravidla pro nestvůry

Některé nestvůry mají nějaká zvláštní pravidla. V textu karty jsou uvedena buď vykřičníkem ! (pokud jsou to povinná pravidla, kterými se hráč musí řídit) nebo otazníkem ? (pokud jsou to volitelná pravidla, která hráč může a nemusí využít).

Boj s jinou postavou

Zaútočí-li hráč svou postavou na postavu jiného hráče (říkejme jí obránce), útok probíhá obdobně. Útočník řekne, jestli útočí silou nebo vůlí. Pokud útočník oznámí a zaplatí boj vůlí, obránce nemá jinou možnost než přijmout. Pokud oznámí útok silou, je nyní řada na obránci – buď výzvu přijme anebo on sám vyvolá a zaplatí boj vůlí.

Ať už boj vůlí vyvolá a platí útočník nebo obránce, cena za jeho vyvolání jsou **2 magy a navíc 1 mag za každý artefakt**, který soupeř má (artefakty tak vlastně chrání postavu před napadením vůlí).

Je tedy rozhodnuto, jak se bude bojovat. Nyní je opět na řadě útočník. Hráč řekne, které zbraně a předměty bude jeho postava používat, případně která kouzla v boji využije. Pak totéž učiní obránce.

Oba hráči si nyní sečtou vlastnost (sílu nebo vůli) své postavy se všemi bonusy za zbraně, předměty, kouzla či schopnosti. Oba současně hodí kostkou a číslo, které padne, přičtou k výsledku. Výsledná čísla se porovnají: kdo má více, zvítězil. Jsou-li obě čísla stejná, je výsledek nerozhodný a nic se neděje. (Aby nedošlo k dohadům, která kostka hází lépe: útočník hází světlou kostkou, obránce tmavou kostkou – žádná „já mám vlastní kostku, šestkovou“.)

Vítězství v boji s postavou

Ať už se bojovalo silou nebo vůlí, důsledky jsou stejné. Poražený hráč si sám může vybrat, co se jeho postavě stane. Buď ztrácí 1 život, anebo nabídne soupeři, aby si vybral jeden z jejích předmětů (včetně artefaktů). Jakmile se rozhodne nabídnout předmět, už nemůže své rozhodnutí změnit na základě toho, který předmět si soupeř vybere. Pokud postava žádný předmět nemá, musí ztratit život.

Jak vidíte, boj s jinou postavou není pro útočníka většinou nijak zvlášť výhodný, protože soupeř se většinou rozhodne ztratit život a útočník nic nezíská. Výjimkou jsou těžce zranění soupeři, kteří si už nemohou dovolit ztrácet další životy (takže raději nabídnou předmět), a také některé zlodějské schopnosti, které je možno naučit se v gildě. Většinou se však v prvních

fázích hry příliš bojovat nevyplácí. Boj mezi postavami získává význam, až když jsou dobyty všechny artefakty – v tzv. závěrečném boji (viz dále).

Smrt postavy

Když má postava ztratit více životů, než právě má, znamená to pro ni konec. Padá k zemi a umírá. Pokud se tak stalo v boji s jinou postavou, vítěz získá všechno její zlato a předměty, včetně artefaktů (i když často velkou část předmětů bude muset zahodit kvůli omezení jejich počtu).

Pokud však postava padne v boji s nestvůrou, anebo z jakéhokoliv jiného důvodu, její předměty a zlato si rozeberou místní tvorové, kteří jsou zrovna poblíž – odhodí se do banku a na hromádky odložených karet předmětů. Schopnosti postavy se (v náhodném pořadí) dají dospod hromádek příslušných cechů.

Artefaktů se běžné bytosti obývající zemi ani nedotknou. Pokud padlá postava měla jeden či více artefaktů (a pokud se tak nestalo v boji s jinou postavou), zůstanou artefakty ležet na poli, kde zahynula. Nyní má každá postava **možnost** si je vzít (musí tedy nejprve porazit všechny případné nestvůry, které se na poli nacházejí). Může se také stát, že postava padne při dobývání astrální sféry. V tom případě se její artefakty přidají k artefaktu, který se ve sféře nachází, a kdo sféru dobude, získá všechny.

Nová postava

Pokud hráč chce, může si místo své padlé postavy vzít jinou. Zamíchají se všechny nepoužité karty postav (kromě postav, které již ve hře padly) a hráč si z nich jednu vylosuje – tentokrát si už nemůže vybrat. Postavu připraví stejně jako na začátku hry. Když na něj přijde řada, položí ji na startovní pole (první z cechů uvedených na kartě) a jeden její život a dva magy přeloží vlevo – řekněme, že je ztratila cestou sem. A pak normálně hraje s novou postavou podle pravidel.

Pokud již nastal závěrečný boj, pak už novou postavu samozřejmě nasadit nelze. Ale ani pokud je závěrečný boj blízko a ve sférách zbývají jeden či dva artefakty, už to asi nemá cenu, protože nová a nezkoušená postava těžko některý z nich získá dříve než ostřílení hrdinové.

Předměty a schopnosti

Používání předmětů a schopností je vesměs intuitivní a je popsáno přímo na kartičce. Každému je snad jasné, proč nelze zároveň používat obouruční meč a štít, anebo že když je na kartičce lektvaru napsáno „je možno použít mimo boj“, nemůže ho chlemtat uprostřed boje; zpočátku, dokud vaše postavy nemají žádné předměty a schopnosti, můžete tedy tuto kapitolu vynechat. Pak se k ní ale vraťte, najdete zde odpověď na otázky, které vám možná časem začnou vrtat hlavou.

Lektvary a svítky

Všechny lektvary (elixíry, nápoje, ...) a svítky jsou jen na jedno použití: pak putují na hromádku odložených karet.

Zbraně a štíty

Postava může mít u sebe spoustu předmětů a je potřeba určit, které z nich v boji používá. Každá postava má jen dvě ruce a jednu hlavu, a tak platí určitá omezení.

Postava může mít v ruce až dva předměty: zbraně, štíty nebo předměty, u kterých je uvedeno, že se drží v ruce (např. hůlka). Jen jeden z těchto předmětů může být zbraň a jen jeden může být štít. Je-li zbraň obouruční, pak už jiný předmět držet v ruce nemůže.

Tedy je např. povoleno mít šavli a plášť, hůlku a štít anebo třeba i dvě hůlky, ale není povoleno mít šavli a oštěp, dva štíty, obouruční meč a štít ani obouruční meč a hůlku.

Postava si samozřejmě počítá bonusy jen za předměty, které v boji používá. Během jednoho boje není možno vybavení měnit (ani pokud boj sestává z více hodů). Před dalším bojem s jinou nestvůrou či strážcem nebo před bojem s jinou postavou si však můžete vybavení změnit. Pozor, bonusy za vržení zbraně se počítají jen pro jeden hod, tedy pokud bojujete se skupinou tří harpyjů a hned v prvním hodu vrhnete svou sekeru, zbylé dva hody bojujete beze zbraně (takže bývá výhodnější vrhnout zbraň až při třetím hodu).

Čelenky a koruny

Postava nemůže současně používat více než jednu věc, u které je napsáno, že se nosí na hlavě.

Efekty ovlivňující hod kostkou

Některá kouzla či předměty ovlivňují hod kostkou – hází se vícekrát a bere se nejlepší nebo nejhorší výsledek. Pozor, přestože hráč při boji s nestvůrou hází dvěma kostkami, hráčovým hodem se rozumí jen hod světlou kostkou, tmavá kostka představuje hod nestvůry. Tedy např. kouzlo Modlitba (použij před svým hodem, házej dvakrát, ber lepší výsledek) se vztahuje jen na světlou kostku. Hráč hodí oběma kostkami a pak znovu světlou kostkou, jestli mu na ní nepadne více než poprvé.

Tyto efekty se mohou kombinovat, zvláště pak v boji dvou postav. Situaci řešte takto: Modlitba (házej dvakrát a vezmi lepší) je vlastně kladná kostka navíc, Soustředění (házej třikrát a vezmi nejlepší) dvě kladné kostky. Stejně tak Plášť je záporná kostka navíc pro soupeře, Prokletí jsou dvě záporné kostky pro soupeře. Pokud se tedy sejde více schopností najednou, sečtěte kladné a záporné kostky a použijte výsledek. Např. jestliže jeden hráč použije Modlitbu i Soustředění, jsou to tři kladné kostky navíc – hází čtyřikrát a bere nejlepší. Jestliže použije Modlitbu a soupeř použije Prokletí, je to jedna kladná a dvě záporné kostky, výsledek je tedy jedna záporná: hází dvakrát a bere horší. A např. Prokletí a Soustředění se navzájem zruší.

Schopnosti

Schopnost může postava začít používat hned v tahu, kdy si ji koupí. Některé schopnosti působí neustále, aniž je to třeba zdůrazňovat (např. bonus proti démonům za Exorcismus), některé je potřeba aktivovat (říci: „Používám tuto schopnost.“). Většinou se tak musí učinit před hodem nebo před bojem; není možno po boji říci třeba: „Jejda, já jsem těsně prohrál, tak to ještě použiji Požehnání zbraně.“

Schopnosti postavě zůstávají až do konce hry. Jedině pokud by jich měla více než sedm, musí se hráč rozhodnout, že některé přestane používat – dá je dospod balíčku příslušného cechu.

Kouzla

Mezi schopnostmi jsou i kouzla (a to nejen v magické věži, nějaké to kouzlo mají i bojovníci nebo zlodějové). Použití kouzel se platí většinou jedním nebo dvěma magy, jak je uvedeno pod názvem schopnosti. Kouzlo pak působí stejně jako jakákoliv jiná schopnost. Kouzlo je většinou možno seslat vícekrát v jednom tahu, ale nikdy nesmí působit vícekrát ve stejném okamžiku na stejný cíl. Není tedy např. možno dvakrát Požehnat tutéž zbraň nebo stát se v boji dvojítm Berserkem.

Použití kouzelného předmětu **není** kouzlo, přestože se za jeho aktivaci někdy platí magenergií.

Efekty použitelné jednou za kolo

Některé předměty a schopnosti můžeš použít jen jednou za kolo (Časovou smyčku dokonce jednou za dvě kola). To platí bez ohledu na to, kolik tahů ve svém kole máš. Tedy např. i když si táhneš Klidné časy, smíš použít jen jedny Falešné mince nebo zlevnit si Prstenem magických sil jen jedno kouzlo.

Efekty použitelné ve tvém tahu

Mnoho předmětů (hlavně svitky a lektvary) a některé schopnosti a kouzla můžeš používat jen ve svém tahu. To je velmi důležité hlavně v závěru hry. Útočník tak má značnou výhodu, protože on může těchto výhod využít, zatímco napadený soupeř nikoliv.

Efekty použitelné mimo boj

Spoustu předmětů (některé svitky, všechny lektvary) a některé schopnosti a kouzla je možno použít jen mimo boj. To znamená ještě předtím, než se určí způsob boje. Pokud nějaká nestvůra (zvláště strážci sfér) postavě něco provádí před bojem, tak tím boj zahajuje a poté už není možno použít nebojovou schopnost.

Nemůžeš tedy např. doléčit lektvarem životy a magy, které ti zničí Pán bolesti, dokud boj neskončí. Stejně tak není možné zaplatit magy za boj vůlí a pak si je doplnit lektvarem nebo třeba Rozkladem hmoty ještě než boj započne. Takové schopnosti nelze použít ani během boje, který sestává z více hodů (upří, nestvůry se třemi životy).

Předměty použitelné mimo boj **je však možno použít mezi jednotlivými boji** (i když už postava nepřítele vidí), tedy např. přijde-li postava na nějaké pole a tam odkryje nestvůru, může před bojem použít libovolný počet lektvarů a jiných nebojových činností. Pokud ji porazí a měla by bojovat s druhou nestvůrou, opět se může po prvním boji doléčit. A pokud poté ještě chce bojovat s jinou postavou, zase je možno mezi tím provádět nebojové činnosti. Stejně tak je možné provádět je poté, co postava porazí nižšího strážce sféry a odkryje vyššího strážce.

Útok na sféry

Útok na sféru můžeš vést z jednoho ze dvou polí, které jsou jí nejbližší (např. do sféry poblíž kláštera se dá vstoupit z přilehlého lesa nebo z města). Pokud na takovém poli stojíš, zkrátka místo pohybu můžeš říci: „Útočím na sféru.“ Karty ani soupeři na políčku, kde stojíš, se tě toto kolo netýkají, místo toho tě čeká boj se strážci sfér.

Boj ve sférách

Na rozdíl od běžného políčka, kde si můžeš vybrat, ve sférách musíš se strážci bojovat postupně. Nejprve tedy odkryješ nižšího strážce (pokud již předem nebyl odkryt) a budeš s ním bojovat stejně, jako bojuješ s normálními nestvůrami. Při prohře nebo remíze se vracíš na pole, ze kterého jsi zaútočil, a tvůj tah končí. Strážce zůstává odkrytý. Pokud však zvítězíš, nejprve si vybereš odměnu (všichni nižší strážci nabízejí moc hezké poklady) a pak **musíš** pokračovat. Teprve teď odkryješ druhého strážce a bojuješ s ním. Při prohře nebo remíze tvůj tah končí stejně jako v předešlém případě, pokud však vyhraješ, získáš poklad nejceněnější – artefakt, který strážce hlídal.

Pokud některý hrdina porazí jen nižšího strážce, zůstane ve sféře jen odkrytý vyšší strážce. K získání artefaktu tedy komukoliv stačí porazit tohoto vyššího strážce. Jakmile některý hráč artefakt získá, sféra je uzavřena a postavy už do ní nemohou.

Artefakty

Artefakty jsou nejmocnější předměty ve hře. Počítají se do počtu předmětů postavy, takže možná po dobytí sféry budeš muset nějakou ze svých starých věrných věcí zahodit (nesmíš mít více než 7 předmětů). Artefakt však **nesmíš odhodit, prodat, ani nikterak zničit či poškodit** a ani žádná nestvůra se nedovází vztáhnout na něj parát. Jediný, kdo bude mít o artefakt určité zájem, jsou tví protivníci. Dokud jsou nějaké artefakty ve sférách, jejich moc není plně probuzena a tudíž se s nimi po boji nakládá jako s ostatními předměty: hráč, který prohraje, si může zvolit, jestli ztratí život nebo nabídne předměty. Po dobytí posledního artefaktu se však pravidla mění (viz dále).

Nezapomeňte také, že díky magickým silám spojeným s celou zemí je těžší s nositelem artefaktu vyvolat mentální kontakt – za každý artefakt, který postava má, musí protivník vyvolávající boj vůlí zaplatit o 1 mag více.

Závěrečný boj

Hra končí v okamžiku, kdy některá z postav získá čtyři z pěti artefaktů. Jejich společná moc je již tak silná, že nositel pátého artefaktu sám přijde (i kdyby to byl démon-strážce posledního artefaktu) a podřídí se novému vládcí země. Často se však stane, že v okamžiku dobytí pátého artefaktu jsou artefakty rozděleny mezi postavy tak, že žádná z nich nemá čtyři. V tom případě všechny postavy, které mají nějaký artefakt, musejí podstoupit konečnou zkoušku – takzvaný závěrečný boj, který určí, kdo bude králem.

Favorité

Závěrečného boje se účastní jen ti, kteří mají aspoň jeden artefakt. Pro ostatní hráče hra končí – postavy odejdou někam do ústraní a jen tiše sledují, kdo se nakonec stane jejich králem. Toto pravidlo platí v celém závěrečném boji: kdo ztratí poslední artefakt, vypadá za hry.

Bitevní pole

Ten z favoritů, který vlastní Královský plášť, určí, kde se bude závěrečný boj odehrávat. Může vybrat kterékoli z 20 polí na herním plánu (ne tedy astrální sféru). Tato volba má značný význam, protože favorité nesmějí z určeného pole odejít. Všichni mohou využívat výhod příslušného terénu či možností tohoto pole. Všechny karty, které na něm leží, se odstraní, a všichni favorité (postavy s aspoň jedním artefaktem) se přemístí na bitevní pole a připraví se na boj. Všichni favorité si vyléčí ztracené životy, doplní veškerou magenergii a opraví všechny poškozené předměty.

Zahájení závěrečného boje

Favorit nalevo od hráče, který získal pátý artefakt, započne závěrečný boj. Dále se hráči pokračují ve směru hodinových ručiček, dokud některý z favoritů nezíská aspoň čtyři artefakty.

Jedno kolo závěrečného boje probíhá podobně jako běžné kolo hry, s těmito výjimkami:

- Netáhne se karta náhody. Pokud však hráč na tahu vlastní Praporec naděje, může jej použít.
- Favorité se nesmějí pohybovat (či používat pohybové schopnosti) a žádným způsobem opustit pole, které bylo vybráno pro závěrečný boj. Mohou používat schopnosti, předměty a možnosti pole „místo pohybu“.
- Každý favorit musí ve svém tahu zaútočit na jiného favorita. Boj probíhá podle obvyklých pravidel pro boj mezi postavami. Pokud skončí remízou, nic se neděje. Když však jedna postava porazí druhou (bez ohledu na to, kdo byl útočník), neztrácí poražený život, ale musí svému přemožiteli dát jeden ze svých artefaktů. Sám si může

vybrat, který. Pokud to byl jeho poslední, hra pro něj končí (jeho ostatní předměty a zlato však vítěz nezíská).

Během kola se akce provádějí v obvyklém pořadí. První je tedy na řadě Praporec naděje, pak je možné provést činnosti „místo pohybu“. Následují činnosti prováděné mimo boj (například pití lektvarů), poté jeden povinný boj s jiným favoritem a nakonec postava může využít možností pole.

Příklad: *Ve hře zbývají tři hráči, hrají v pořadí hraničářka, iluzionistka a zvěd. Hraničářka právě získala pátý artefakt. Takže teď má hraničářka dva artefakty, iluzionistka také dva a zvěd pouze jeden – Praporec naděje. Iluzionistka má Královský plášť, takže může určit, kde se bude bojovat. Zvolí magickou věž, protože má více zlata než její soupeři a v magické věži ho může použít k doplňování magů a opravám předmětů. Navíc zde hraničářka nedostane bonusy za svou Lesní moudrost.*

Protože po hraničářce je na řadě právě iluzionistka, zabývá závěrečný boj. Nepobne se a protože nechce provést žádnou akci „místo pohybu“, zaútočí na zvěda. Zvěd je silnější, proto iluzionistka zvolí boj vůlí. Musí za něj zaplatit 3 magy (2 + počet protivnickových artefaktů). Pak oba hodí kostkou. Iluzionistka zvítězí díky použití Planoucí hole a soupeř jí musí odevzdat jeden artefakt. Zvěd nemá na vybranou, musí jí dát Praporec naděje – a protože už nemá žádný další artefakt, hra pro něj končí. Iluzionistka nyní může využít možností pole. Za 2 zlaté si doplní chybějící magy a za další zlaták opraví Planoucí hůl.

Protože zvěd už ze hry vypadl, je na řadě hraničářka. Neprovede žádnou akci „místo pohybu“ a zaútočí na iluzionistku. Napadne ji silou. Pokud by iluzionistka chtěla boj změnit na boj vůlí, musela by zaplatit 4 magy, protože hraničářka má dva artefakty. Tuto možnost zavrhne a místo toho raději sešle několik kouzel, aby zvýšila své šance, a vrhne po soupeře Thorovo kladivo. Ale poté, co hráči hodí kostkami, boj skončí remízou.

Teď je opět na řadě iluzionistka. Použije Praporec naděje, který získala ve svém předchozím tahu. Padne jí jednička, má tedy do konce tahu bonus +1 v každém boji. Bobužel nemůže opravit své poškozené Thorovo kladivo, protože možností pole může využít až po boji. Rozhodne se tedy použít svou schopnost Krvavá oběť – místo pohybu ztratí 1 život a doplní si magenergie, kterou spotřebovala v předchozím kole. Pak vypije Lektvar koncentrace, díky čemuž bude mít v tomto tahu vůli o 3 vyšší (mějte na paměti, že by to nemohla udělat, pokud by hraničářka útočila na ni; většinu lektvarů a svítek může jejich majitel použít pouze ve svém tahu a navíc mimo boj). Nakonec zaplatí 4 magy a vyzve hraničářku k boji vůlí. Pokud v boji zvítězí, hraničářka jí bude muset dát jeden ze svých artefaktů a iluzionistka tak vyhraje celou hru.

Varianty hry

Bez závěrečného boje

Dobu hry můžete zkrátit, když jako cíl stanovíte získání dvou artefaktů. První postava, která získá dva artefakty, je vítězem. V této variantě tedy neprobíhá závěrečný boj.

Apokalypsa

Tato varianta je prodloužením základní hry. I zde hra končí v okamžiku, kdy některá postava získá čtyři z pěti artefaktů. Pokud v okamžiku dobytí pátého artefaktu žádná postava nemá čtyři, začíná závěrečný boj. Pro postavy, které nemají žádný artefakt, hra končí.

Na začátku závěrečného boje se začne země zmítat neklidem. Moc artefaktů, toužících dostat se k sobě a být opět kompletní, je obrovská. Podřídte se jejich vůli, nebo bude celá země trpět.

V okamžiku dobytí pátého artefaktu zamíchejte znovu všechny karty náhody (hromádku i odložené). Hra dále pokračuje podle stejných pravidel (vlastník Královského pláště tedy nevybírá bitevní pole), ztenčující se hromádka karet náhody však odměřuje čas do Apokalypsy. Snažte se dobojovat dříve, než začne, protože pak to bude zlé, hodně zlé.

Když hromádka náhody dojde a stále ještě není rozhodnuto, hromádka se už neotáčí – místo toho započne apokalypsa. Během apokalypsy se už **netahají karty náhody** – místo toho na začátku **každého** kola **všechny** postavy ztratí 1 život a 1 mag (tedy hraje-li pět hráčů, postava ztratí 5 životů a 5 magů než na ni přijde znovu řada!) Apokalypsa končí v okamžiku, kdy některá z postav získá čtyři artefakty (většinou z chladnoucích těl méně šťastných soupeřů) nebo v okamžiku, kdy poslední postava padne – hra pak nemá vítěze.

Týmová hra

V této variantě pro čtyři hráče hrají vždy dva a dva hráči společně jako týmy. Představují dvojice nerozlučných hrdinů – navzájem si pomáhají a každý z nich je ochoten riskovat život pro záchranu přítele. Jistě znáte mnoho takových dvojic z fantasy knih, filmů či televizních seriálů.

Hráči z téhož týmu by měli sedět naproti sobě, aby se týmy v tazích střídaly (tj. budou hrát například v následujícím pořadí: hráč A z týmu 1, pak hráč B z týmu 2, poté hráč C z týmu 1 a po něm hráč D z týmu 2).

Hra probíhá podle obvyklých pravidel s následujícími úpravami. Cílem každé dvojice je, aby se jedna z postav stala králem. Nezáleží na tom, která to bude – stane-li se jedna králem, obě postavy zvítězily.

Musíte se sami rozhodnout, zda bude každá postava hrát sama a teprve na konci dojde k předání artefaktů, nebo zda bude jedna postava dávat získané předměty té druhé, aby jí usnadnila útočení na sféry. (Nezapomínejte však, že je možné předávat si pouze předměty a zlato – viz **Obchodování mezi hráči**).

I v týmové variantě je samozřejmě možné hrát s rozšiřujícími moduly.

Obchodování mezi hráči

Pokud chcete, můžete hráčům dovolit navzájem mezi sebou obchodovat. Obchodovat je možno jen se zlatem a předměty, nikoliv se schopnostmi, zkušeností nebo jinými výhodami (např. Zapadlá kaplička).

Obchodování může hráč vyhlásit jen tehdy, jestliže jeho postava stojí na stejném poli s jinou postavou. Pokud se hráči dohodnou, mohou si libovolně předat zlato a předměty. S dohodnutou transakcí musejí oba hráči souhlasit a není možno k ní nikoho nutit ani při ní podvádět (nezaplatit domluvenou částku apod.)

V jednom tahu hráč může obchodovat **jen s jednou postavou** a činí tak **místo svého pohybu**. Pohyb přitom vyčerpá jen tehdy, pokud k nějakému obchodu dojde.

Oba hráči se musejí snažit uzavřít obchod tak, aby byl pro jejich postavu výhodný, takže smysl mají jen oboustranné výhodné obchody (např. potřebuji nutně zlato pro Cizokrajného kupce a mám zcela zbytečné Meč i Šavli, tak Šavli draze prodám jinému hráči, který má specializaci na Sečné zbraně a marně nějakou shání). Nesnažte se zbytečně smlouvat, ať hru nezdržujete.

Je zakázáno obchodovat za účelem posílení jiné postavy („... já už stejně nemám šanci vyhrát, tak si to všechno vezmi, ať vyhraješ...“), zkazili byste si tím celou hru.