

Zjednodušená verze hry

Parco Molo, jeden z nejbohatších a nejdůležitějších kupců v zemi, se chystá na obchodní cestu do dalekých krajů za mořem. Pro svou výpravu hledá zkušeného vůdce. Nabízí nemalý žold a podíl na zisku, takže netřeba podotýkat, že nemálo dobrodruhů po tom místě zatoužilo. Je tu ale háček: Parco chce takového dobrodruha, který skutečně vyniká ve všem, a jako důkaz požaduje výuční glejt ze všech pěti dobrodružných cechů v zemi. Nezbyvá, než se vydat na cestu, nešetřit statečnými činy ani zlaťáky, a co nejrychleji sehnat všech pět glejtů – a tím i šanci na nehynoucí slávu a pohádkové bohatství!

Zjednodušená verze je určena těm, kteří nemají s podobnými hrami zkušenost a pravidla jim přijdou příliš rozsáhlá a obtížně pochopitelná. Jsou v ní nejen výrazně zkrácena a zjednodušena pravidla (se spoustou příkladů a obrázků), ale také je jednodušší ji hrát – proto je vhodná i v případě, chcete-li hrát s menšími dětmi.

Pokud ale máte s podobnými hrami zkušenosti, klidně zjednodušenou verzi vynechejte a pusťte se do plné verze rovnou.

Poznámka: Pokud ve zjednodušené verzi budete mít problém s výkladem nějaké karty, zkuste se podívat na konec plných pravidel. Jsou tam Dodatky, které podrobně vysvětlují některé složitější karty.

Cíl hry

Ve zjednodušené verzi hry hraje každý hráč dobrodruha, který putuje zemí, poráží nestvůry, a snaží se dříve než ostatní sehnat dostatek zlata a zkušenosti, aby si mohl pořídít výuční glejt všech pěti cechů.

Příprava herního plánu

Hromádky karet roztráďte podle zadních stran, zamíchejte a dejte na vyznačená místa herního plánu. Některé karty je ovšem potřeba pro zjednodušenou verzi vyřadit.

Vezměte hromádku žlutých karet **dobrodružství**. Vyřídíte z ní předem kartu *Ztracená knihovna*, pak hromádku zamíchejte a dejte na označené místo v rohu herního plánu.



Vezměte hromádku zelených karet **náhody**. Z té vyřídíte následující karty: *Pevnost*, *Gilda*, *Lesní tábor*, *Magická věž*, *Klášter*, *Zajímavé časy*, *Nabídka výcviku*, *Volný výcvik* a *Jasnozřivý sen*. Zbytek zamíchejte a položte na označené místo v rohu herního plánu.

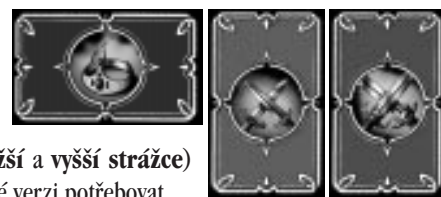
Hromádky hnědých karet **běžných předmětů** a zlatých karet **vzácných předmětů** také zamíchejte a umístěte na pří-



slušná místa v rozích plánu. Z hnědých ještě předtím vyřídíte kartu *Doporučující dopis*, ze zlatých *Prsten magických sil*.



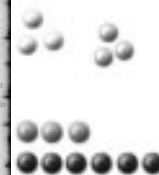
Černé karty **schopností** roztráďte podle obrázků v kroužku na pět hromádek a ty dejte na vyznačená místa uprostřed plánu.



Tyto karty (**artefakty**, **nižší** a **vyšší strážce**) nebudete ve zjednodušené verzi potřebovat.

Příprava postavy

Každému hráči rozdejte jednu kartu postavy. Hráč si ji položí před sebe a dá si VPRAVO od ní tolik červených kamínek, jakou má jeho postava uvedenou Sílu, a tolik modrých kamínek, jakou má Vůli. Červené kamínky zároveň představují jak Sílu postavy, tak její životy. Pokud postava během hry o nějaké životy přijde, dá si je DOLEVA od karty, a než se jí podaří vyléčit se a vrátit je zpět doprava, má nižší sílu. Podobně modré kamínky představují Vůli, ale zároveň i počet tzv. magů (magické energie). Stejně jako u životů, pokud postava přijde o nějaké magy, dá si je doleva a má nižší vůli, dokud si energii zase nedoplní.



Navíc si každý hráč ke své postavě položí tři malé žluté kamínky – představují 3 zlaťáky, a tři malé zelené kamínky – představují 3 zkušenosti. Dále si každý hráč vezme figurku představující jeho postavu, zasadí ji do podstavěčku a umístí na pole cechu, který je na jeho kartě postavy uveden jako první.

Každý si pak hodí kostkami. Komu padne nejvíce, začíná.

Popis herního plánu

Cechy (Pevnost, Lesní tábor, Gilda, Magická věž, Klášter) – v nich může postava ve zjednodušené verzi koupit glejt nebo opravit předmět

Město, Vesnice – zde je možno prodávat předměty, a pokud zde nějaké leží, tak i nakupovat... také je zde možno předměty opravit

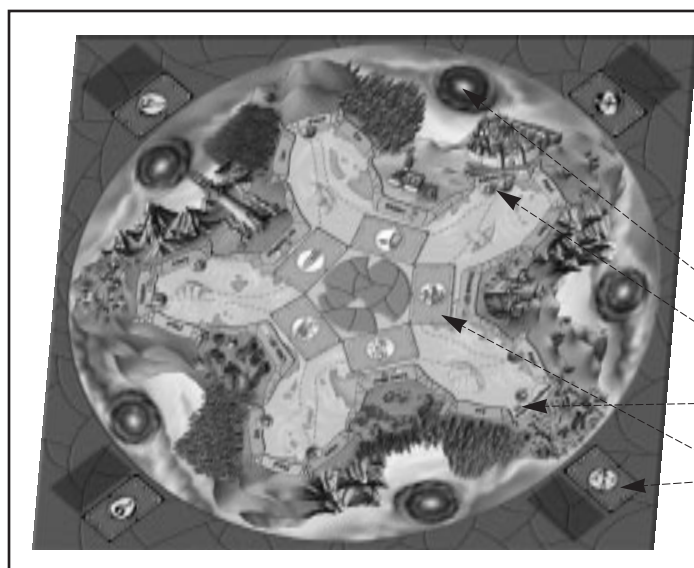
Hory, Lesy, Pláně – zde se během hry objevují dobrodružství (příležitosti a nestvůry)

astrální sféry – ve zjednodušené verzi nehrají žádnou roli

přístavy, magické brány – slouží k rychlejšímu přesunu

zvláštní značky – většina polí nabízí nějaké další možnosti, které jsou na plánu vyznačeny přehlednými ikonkami a v textu podrobně vysvětleny

hromádky karet – zde se dávají lícem dolů zamíchané hromádky, vždy podle symbolu na zadní straně (odložené karty se dávají lícem vzhůru na tmavý obdélník vedle)



Jedno kolo hry

Hráč na tahu nejprve táhne jednu kartu náhody a zařídí, co se podle ní má stát. Pak může pohnout svou figurkou, pak musí bojovat s nestvůrami, na jejichž pole přišel nebo může využít možností, které mu toto pole nabízí. Poté hraje další hráč.

Tažení karty náhody

Hráč na tahu odkryje vrchní zelenou kartu. Na ní je jedna z těchto možností:

Hory, Lesy, Pláně: hráč má vzít po jedné žluté kartě dobrodružství a položit ji zakrytě (tj. lícem dolů, aniž by se na ni díval) na všechna prázdná pole s uvedeným terénem. Když už tam nějaká karta je, další se tam ve zjednodušené verzi nedává.

Městský kupec, Hokynář: hráč má odhodit všechny předměty, které leží na poli města (kupec) nebo vesnice (hokynář) (jsou-li tam nějaké). Pak tam dá nové dva předměty, odkrytě (lícem nahoru).

Svěží vítr, Magický vítr: hráči si mohou doplnit ztracené životy či magy, tj. přesunout příslušný počet kamínků ZLEVA DOPRAVA. Když některý hráč vlevo žádné kamínky nemá, nedělá nic.

Dobré časy: hráči si mohou vzít nějaké zlato (žluté kamínky). Velký žlutý kamínek se počítá jako pět zlatých.

Charita: kombinuje předešlé tři karty: doplňuje životy, magenergii i dává zlato, ale jen tomu, kdo má zrovna nejméně. Má-li více postav nejméně, pak všem takovým.

Klidné časy: dává hráči, který je táhl, jeden tah navíc. Nový tah, to je skoro celé kolo, s výjimkou tažení karty náhody.

Pohyb figurkou

Hráč může pohnout svou figurkou vlevo nebo vpravo o jedno pole. Pokud chce, může se místo toho pohnout o dvě pole, ale zaplatí jeden zlaták za pronájem koně (odhodí do banku jeden malý žlutý kamínek). Další možnost je použít loď: pokud stojí hráč v přístavu (na poli s kotvičkou) a zaplatí jeden zlaták, může se přesunout podle přerušované čáry do dalšího přístavu vlevo nebo vpravo. Poslední možností je použít magickou bránu: pokud hráč stojí na poli s magickou branou a zaplatí dva zlaté, smí se přesunout na libovolné jiné pole s magickou branou. Hráč smí použít jen jednu z uvedených možností: jít pěšky, jet na koni, lodí nebo magickou branou. Může také zůstat stát na poli, kde zrovna stojí.

Příklad: Podívejte se na herní plán: stojí-li postava na poli vesnice, má hráč několik možností. Může zůstat stát. Může se přesunout na vedlejší pole, do hor nebo do plání. Má-li nějaké zlatáky, může jeden zaplatit a přesunout se o dvě pole – do Magické věže nebo do Gildy. Za zlaták může také použít loď a přesunout se buď do pláně v lesích mezi klášterem a věží, nebo do hor u Lesního tábora.

V jednom tabu se však nemůže lodí přesunout třeba do města, protože to není sousední přístav. Pokud se chce postava dostat do města, buď se v tomto tabu přesune lodí do pláně a dalším tabem lodí do města, nebo se přesune do hor, kde je magická brána, kterou se dalším tabem dostane do města (v obou případech dobromady za dva zlaté).

Karty dobrodružství

Karty dobrodružství jsou dvou typů: nestvůry (karty s černým pruhem) a příležitosti. Jakmile tedy hráč provede svůj pohyb, podívá se na pole, kde skončil jeho pohyb. Pokud je tu zakrytá karta, hned ji odkryje.

Logika hry je taková, že hráče se týkají karty, na jejichž poli skončí jeho pohyb. Netykají se jej karty na poli, ze kterého vycházel (Obří pavouk je výjimkou), ani karty, kolem kterých prošel (např. když jel na koni). Kdyby se chtěl např. setkat s kartou, která je na poli, kde stojí, musí to udělat tak, že se nepohne. Není možno prvně se setkat s kartou a pak se pohnout.

Příležitosti

Narazí-li na příležitost, může se hráč rozhodnout, zda ji využije nebo ne. Pokud se rozhodne využít příležitost, zkrátka se řídí textem na kartě. Využité příležitosti se odhazují, nevyužité zůstávají odkrytě ležet na herním plánu.

Boj s nestvůrami

Některé karty dobrodružství nejsou příležitosti, ale nestvůry. Na rozdíl od příležitostí s nestvůrami musí hráč bojovat.

Hráč musí bojovat se všemi nestvůrami, na které narazí. Jak bojovat si řekneme později. Nyní jen řekneme, co se vše může stát: hráč může nestvůru porazit. V tom případě ji odstraní z plánu a získá svou odměnu: tolik zelených kamínků (zkušenosti), kolik je napsáno u nestvůry vpravo dole, a pokud je na kartě nestvůry bílé kolečko a za ním text kurzívou, pak i tuto odměnu.

Druhá možnost je remíza. V tom případě hráč nic neztrácí, ani nezíská.

Třetí možnost je, že postava prohraje. V tom případě obvykle ztrácí jeden život – přesune si jeden červený kamínek zprava doleva. Některé zlotilíle nestvůry provádějí poražené postavě něco jiného: pokud je u nestvůry text uvedený černým kolečkem, řiďte se v případě prohry tímto textem.

Pokud hráč remizuje nebo prohraje, nestvůra zůstává odkrytě ležet na poli (další karty se sem nedávají, dokud ji někdo neporazí).

Co dobrého může postavu potkat

Postava může po porážení nestvůry nebo díky využití příležitosti získat různé věci, jak je uvedeno na kartě. Může se vyléčit: to jest vrátit si červené kamínky z levé strany zpět doprava (pokud tam nějaké má) nebo si doplnit magenergii (vrátit si modré kamínky zleva doprava). Může získat nějaké zlato (žluté kamínky, velký je za pět) a zkušenost (zelené kamínky, velký je za pět) – za každou nestvůru je zkušenost za její porážení uvedena vpravo dole. Může získat běžný nebo vzácný předmět: v tom případě si vezme vrchní kartu z hromádky běžných (hnědé) nebo vzácných (sytě žluté) předmětů. A, což patří k nejlepším odměnám, zvýšit si trvale Sílu nebo Vůli. V tom případě si vezme nový červený nebo modrý kamínek z banku a dá si jej vpravo od postavy.

Co zlého může postavu potkat

Především může ztratit jeden život. To je obvyklá cena za prohru (není-li u nestvůry uvedeno jinak). Ztráta života znamená přesun červeného kamínku zprava doleva (neodhazujte ho do banku!). Pokud by postava už neměla co přesunout, vypadá ze hry a její hráč prohrál. Ztráta života je závažná věc: postavě se snižuje nejen počet životů, které si ještě může dovolit ztratit, ale také její Síla. Postava má totiž takovou Sílu, kolik má zrovna červených kamínků vpravo od postavy. To znamená, že zraněná postava je slabší, dokud se jí nepovede nějak se vyléčit.

Další obvyklá možnost je ztráta magů: to je přesun kamínků zprava doleva. Na rozdíl od ztráty životů nemůže postava díky ztrátě magů zemřít: pokud už nemá vpravo modré kamínky, zkrátka další neztrácí (ale nemůže dělat nic, co by vyžadovalo platit nějaké magy), a má Vůli 0. Modré kamínky vpravo totiž znamenají Vůli postavy, stejně jako červené kamínky vpravo vyjadřují Sílu postavy.

Zvláštní pole

Některá pole nemohou obsahovat karty dobrodružství, ale poskytují hráči jiné příležitosti. Hráč jich může využít, když jeho pohyb skončí na daném poli. Jsou přehledně znázorněny pomocí ikonek u jména pole. Hráč může využít v jednom kole více možností (stejných i různých), není-li uvedeno jinak.

Nákup předmětů

Ve městě a ve vesnici se během hry objevují karty předmětů, které si hráči mohou koupit. Platit se musí zlatem, cena je uvedena vpravo nahoře na kartě předmětu. Také je zde možno předměty prodávat – hráč za ně získá polovinu jejich ceny (zaokr. nahoru). V jednom kole je možno koupit a prodat i více předmětů.

Doplnění životů a magenergie

V Kláštere si může postava doplnit zdarma jeden život. V Lesním táboře si jich může doplnit kolik chce, ale platí zlaťák za každý. Obdobně v magické pustině si zdarma doplní až tři magy, v Magické věži kolik chce, ale platí zlaťák za každé načaté dva magy. Ve vesnici je hospoda: hráč si může vyléčit jeden život a doplnit jeden mag, zaplatí-li jeden zlaťák (ale jen jednou za kolo).

Symbol s bílou holubičkou, který je na některých polích, ve zjednodušené verzi nemá význam.

Možnosti místo pohybu

Ve městě je možno získat dva zlaťáky, zaplatí-li hráč jeden mag, v Gildě tři zlaťáky, pokud zaplatí jeden život. V Pevnosti je možno získat za život dva body zkušenosti. Všechny tyto možnosti je ale možno využít jen tehdy, pokud postava stála už na začátku tahu na tomto poli, a nepohnula se, a jen jednou za tah.

Oprava předmětů

Některé předměty se mohou během hry poškodit (jejich karty jsou otočeny vzhůru nohama). Při návštěvě civilizace (modrá pole) je možno je opravit. Hráč zaplatí jeden zlatý za každý.

Nákup glejtu

Pokud postava stojí na poli cechu, může zaplatit 5 bodů zkušenosti (zelené kamínky) a 5 zlatých a získat tak glejt z tohoto cechu – kartu, jež má černou zadní stranu s obrázkem příslušného cechu. Pokud se jedná o cech, do kterého postava patří (jeden z těch dvou, který je uveden na její kartě), nemusí platit žádné zlato. 5 bodů zkušenosti však musí platit i ve svém cechu.

Z každého cechu může mít postava jen jeden glejt. Ve zjednodušené verzi je zcela jedno, co je na líci této karty: hráč ji nechá ležet před sebou rubem vzhůru.



Příklad: Zaklínačka stojí ve městě. Leží tu krásný zlatý Obouruční meč, a ona by si jej ráda koupila místo svého obyčejného meče. Jenže zaklínačka má jen 5 zlatých, a obouruční meč stojí 13. Co tedy udělá? Zůstane stát ve městě a využije možnost místo pohybu (zaplatí jeden mag a vezme si dva zlaté). Má 7. Další kolo opět zůstane stát ve městě a za další mag si vezme další 2 zlaté, ale navíc ještě

prodá svůj meč (stál sedm zlatých, takže za něj utrží čtyři) – to už je dobromady 13 zlatých, a zaklínačka si může Obouruční meč koupit. Chybí jí dva magy (leží vlevo od její postavy) a nemá žádné zlato. Ve třetím kole ještě jednou zůstane tady a vydělá si za další mag dva zlaté. A ve čtvrtém kole může za dva zlaté projít magickou branou na magickou pustinu, kde se jí všechny tři magy doplní (vrátí si je zleva doprava).

Pravidla pro boj

V Proroctví se dá bojovat s nestvůrami dvěma způsoby: silou nebo vůlí. Který způsob se použije, to se pozná podle toho, jestli má nestvůra uvedenou sílu, vůli, nebo obě tyto vlastnosti.

Boj silou

Když má nestvůra uvedenu jen Sílu, bojuje s ní postava silou. Síla nestvůry je uvedena na kartě, síla postavy je taková, kolik červených kamínků je vpravo od její karty (jaké je její aktuální zdraví). Postava navíc může mít nějakou zbraň, která se v boji silou přičítá k její síle, nebo jiný předmět, který jí v boji pomůže.

Pak hráč hodí oběma kostkami současně. Bílá kostka patří hráči, tmavá nestvůře (tedy hráč si přeje, aby padlo co nejvíce na bílé a co nejméně na tmavé). Sílu své postavy sečte s číslem na bílé kostce. Sílu nestvůry sečte s číslem na tmavé kostce. Kdo má více, vyhrává. Mají-li stejně, je to remíza. Co se v tom případě stane viz Boj s nestvůrami.

Boj vůlí

Když má nestvůra uvedenu jen Vůli, zatáhne postavu do boje vůlí. Probíhá zcela stejně jako boj silou, jen se používá aktuální vůle postavy (počet modrých kamínků vpravo od karty postavy), a v boji je obvykle vhodné použít jiné zbraně a předměty.

Volitelný boj

Když má nestvůra uvedenu nejprve Sílu, a pak Vůli, pak sice napadne postavu silou, ale je možno donutit ji i k boji vůlí. Hráč má dvě možnosti: přijme-li boj silou, bojuje se normálně silou. Pokud ale chce vyvolat boj vůlí, musí za to zaplatit předem dva magy – přesunout dva modré kamínky vlevo. Pak se bude bojovat vůlí, ale postava je v tomto boji vlastně oslabena o ty dva modré kamínky, které zaplatila.



Příklad: Druid má na začátku Sílu 3 a Vůli 6. Brzy stoupne na pole, kde číhá Starý pirát. Naštěstí to není v přístavu, takže pirát má Sílu i Vůli jen 3. Pirát tedy napadne našeho Druida silou. Druid by s ním mohl bojovat silou (bylo by to 3 na 3), ale on raději zvolí boj Vůli. Zaplatí za jeho vyvolání 2 magy (přesune dva modré kamínky doleva), takže v souboji má Vůli už jen 4, ale i tak je o jedna silnější. Potřebuje tedy, aby na bílé kostce padlo stejně nebo více. Hodí kostkami. Na bílé kostce padne 4, na černé 6. To ale znamená prohru. Protože na kartě není žádný text s černým kolečkem, Druid ztrácí standardně jeden život (přesune červený kamínek doleva). V dalším kole se rozhodne zkusit štěstí ještě jednou. Teď už má Sílu jen 2 a Vůli 4. V obou případech je o 1 slabší než Starý pirát, ale on to zkusí znovu vůlí, protože jej zajímá poklad, který slibuje bílé kolečko. Zaplatí dva magy a bodí kostkami. Potřebuje bodit aspoň o dvě více. Na bílé padlo 3, na černé 2. Tedy remíza, nic se nestalo. Ale Druid má už jen 2 magy, tak se raději rozhodne dojít si do magické věže doplnit je, než se na piráta znovu vypraví.

Zvláštní boj

Nestvůry, které mají uvedenu nejprve Vůli a pak Sílu (např. *Upír* nebo *Kostlivý čaroděj*) a i některé jiné (např. *Zmučené duše* nebo *Uprchlý vrah*) mají zvláštní pravidla pro boj. Pak jsou tato pravidla uvedena na kartě postavy a uvedena vykřičníkem nebo otazníkem. Pravidly uvedenými vykřičníkem se musí hráč řídit. Je-li pravidlo uvedeno otazníkem, dává hráči volbu, zda jej použít nebo ne (např. *Uprchlý vrah*).

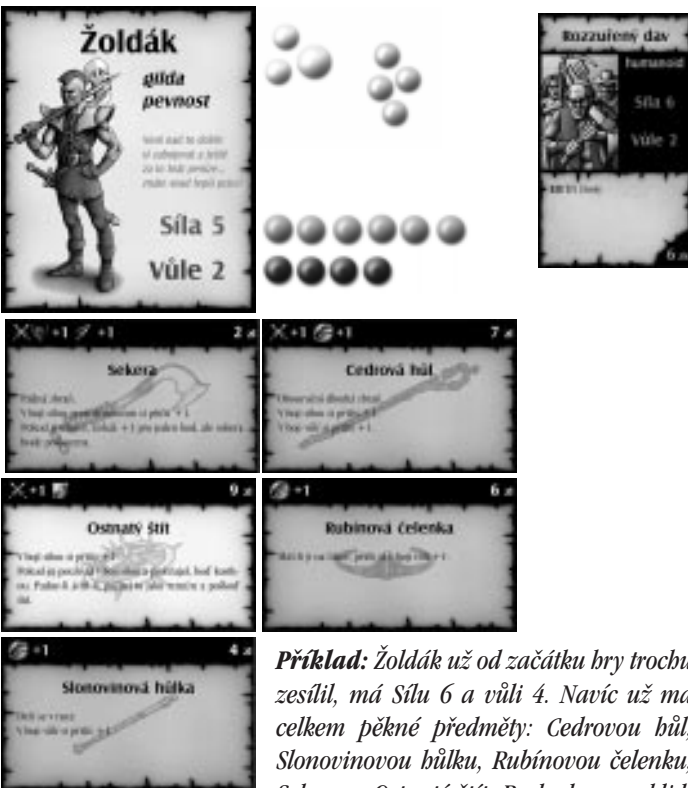
Tři životy

Některé nestvůry mohou mít tři životy. To znamená, že hráč hází kostkami třikrát po sobě, a musí všechny hody vyhrát. Jestliže jedinkrát prohraje nebo remízuje, okamžitě přestává házet a prohrál nebo remízoval. Příště bude mít nestvůra zase tři životy, i pokud ji již v jednom nebo dvou hodech porazil. Pozor, je to jen jeden boj, a tudíž pokud hráč vyvolá boj vůlí, platí za něj jen před prvním hodem.

Zbraně

Hráč musí přesně říci, které zbraně a jiné předměty postava používá. Postava může v boji použít jen jednu zbraň. Pokud je tato zbraň jednoruční, může mít ještě v druhé ruce štít nebo předmět, který není zbraň (např. hůlku). Také může mít jen jeden předmět na hlavě. Předmětů, které se nedrží v ruce ani nenesí na hlavě, smí použít kolik chce.

Některé zbraně mohou být v boji vrženy a přidat tak hráči bonus k hodu. Pak jsou však obvykle poškozeny – otočí se vzhůru nohama a nelze je používat ani prodat, dokud je hráč v civilizaci neopraví (viz Zvláštní pole).



Příklad: *Žoldák* už od začátku hry trochu zesílil, má Sílu 6 a vůli 4. Navíc už má celkem pěkné předměty: *Cedrovou hůl*, *Slonovinovou hůlku*, *Rubínovou čelenku*, *Sekeru* a *Ostnatý štít*. Rozhodne se uklidnit *rozzuřený dav*, a zkusí to vůlí. *Cedrová hůl* je obouruční zbraň, proto ji nemůže použít zároveň s *hůlkou*. Ať se rozhodne pro *hůl* nebo pro *hůlku*, je to jen +1. Další +1 má za *Rubínovou čelenku*. Protože za vyvolání boje *Vůli* musí zaplatit dva magy, celkově je to 2+1+1, tedy o dva více, než má *Dav*. Hodí kostkami. Na světlé padne 3, na

tmavé taky 3. První hod vybral. Háže *podruhé*, žádné magy už neplatí, stále má o dva více. Nyní padne na světlé 4 a na tmavé 6. To je ovšem o dva více pro *Dav*, tedy remíza. Boj tím končí. Příští kolo se to chce zkusit *Žoldák* znovu, tentokrát však raději *Sílu*. Mohl by použít svou obouruční *Cedrovou hůl*, která mu dává +1, on ale raději zvolí kombinaci *Sekery* a *Ostnatého štítu*, která mu dává sice také jen +1, ale *sekeru* může vrhnout. Má tedy o jedna více. Padne mu 5 a 2. V pořádku. Pak 1 a 1. Taký v pořádku. Na poslední hod se rozhodne vrhnout *Sekeru*, má tedy o dva více než *Dav*. Padne 5 a 6. *Sekera* je sice poškozena (otočí kartičku vzhůru nohama a nemůže ji používat), ale stálo to za to, protože jen díky ní vybral a dostane 6 bodů zkušenosti.

Konec hry

Ve zjednodušené hře je cílem hry získat glejty ze všech pěti cechů (Pevnosti, Lesního tábora, Gildy, Magické věže a Kláštera). Glejt může postava získat za pět bodů zkušenosti a za pět zlatých (ve vlastním cechu, uvedeném na kartě postavy, jen za pět bodů zkušenosti), viz Zvláštní pole.

Jakmile některá postava získá poslední glejt, hra okamžitě končí jejím vítězstvím. Ostatní se umístili podle toho, z kolika cechů mají v tomto okamžiku glejty.

Přechod k plné verzi

Zjednodušená verze je jakýsi předstupeň k plné verzi. Až si ji jednou či dvakrát zahrajete, zkuste si znovu přečíst plná pravidla. Uvidíte, že nyní je budete chápat mnohem lépe, a snadno můžete začít hrát podle nich. Abychom vám pomohli, shrneme zásadní rozdíly mezi zjednodušenou a plnou verzí.

Cechy: V plné hře nejde o žádné glejty, a cechy slouží k tomu, aby se zde postava učila zvláštní schopnosti a kouzla, které se tam objevují podobně jako třeba ve městě předměty. Stejně jako ve zjednodušené verzi za ně platí zkušenosti, a v cizím cechu i zlatem, ale může je pak až do konce hry používat. Schopnosti a kouzla rozšiřují možnosti postavy ve všech směrech a dávají tak hráči mnohem více prostoru k zajímavým a účinným kombinacím.

Omezení: V plné platí určitá omezení na počty všeho, co má postava u sebe. Hráč musí hrát uvážlivěji, a ne jen bezhlavě hromadit předměty, schopnosti, vlastnosti či zkušenosti.

Dobrodružství: V plné hře se dobrodružství dávají na pole odkryté. Hráči tak musí neustále pozorně sledovat herní plán, aby věděli, kde se co zajímavého vyskytlo a jak se k tomu co nejrychleji dostat. Teprve když se má dát nová karta na pole, kde už nějaká je, dá se k ní zakryt. Na poli mohou tedy ležet dvě karty. Pokud je to nestvůra a příležitost, postava musí nejprve porazit nestvůru, než může zkusit využít příležitost. Nestvůry tak někdy hlídají víc než jen své poklady.

Astrální sféry: V plné hře je cílem získat artefakty ukryté v Astrálních sférách a porazit předtím mocné demony, kteří je stráží.

Boj mezi postavami: V plné hře mohou postavy bojovat i spolu navzájem. Zpočátku to nemá valný význam (odměna obvykle nestojí za to riziko a za zdržení), ale když jsou artefakty rozebrány, postavy o ně musí bojovat mezi sebou.