

GLOOMHAVEN

— LVÍ CHŘTÁN —

— Stop! —

Pokud jste hru právě otevřeli a chcete se naučit, jak se hraje, přečtěte si „Průvodce hrou“. Tato příručka není určena k tomu, abyste se podle ní učili hrát. Měli byste ji použít v případě nejasností týkajících se pravidel.

Glosář

Většina textu této příručky vysvětluje herní termíny, a to v abecedním pořadí pro jednoduché vyhledávání (strany 2–21). Poslední část se skládá ze šesti příloh:



Rozbor karet (s. 22):

Zde se nachází popis toho, co můžete nalézt na každém typu karty ve hře.



Tahy nestvůr (s. 26):

Detailní shrnutí průběhu tahu nestvůr s ilustrativními příklady.



Seznam komponent (s. 28):

Kompletní seznam komponent v krabici.



Kompatibilita s Gloomhavenem (s. 30):

Výčet komponent z této hry, které se dají použít ve větší hře Gloomhaven.



Rejstřík pokladů (s. 31):

Seznam, do kterého nahlédnete, když ve scénáři ukořistíte očíslovaný poklad.



Seznam „Ztracené zboží“ (s. 31):

Tabulka, kterou použijete ve scénáři „Ztracené zboží“. Pouze pokud vás sem hra odkáže.



Univerzální pravidlo: v případě nejistoty rozhodují hráči



Při hraní hry Gloomhaven: Lví chřtán platí jedno základní pravidlo: rozhodnutí v případě nejistoty leží na vás – hráčích. Ocitnete-li se v situaci, kdy se musíte rozhodovat mezi dvěma validními řešeními nějaké situace, na kterou pravidla nenabízejí jednoznačnou odpověď, je na vaší dohodě, které z těchto řešení zvolíte.

Nejednoznačné situace se mohou nejčastěji objevit při vyhodnocování tahu nestvůr – ještě specifičtěji pak při vyhodnocování jejich pohybu. Může-li nestvůra dosáhnout svého cíle dvěma nebo více platnými cestami o stejné délce, je rozhodnutí na tom, kterou trasou se vydá, čistě na vás.

Glosář

► Akce

Akce je základní aktivitou, kterou bytost, nejčastěji v rámci svého tahu, vyhodnocuje. Schopnosti se skládají z jedné nebo několika akcí. Skládá-li se schopnost z více akcí, jsou jednotlivé akce odděleny tečkovanou čarou. Cílené akce nelze vyhodnotit, pokud nemají žádný validní cíl. Existuje několik různých typů akcí:

- ◆ Útok (viz s. 17)
- ◆ Stav (viz s. 14)
- ◆ Ničení překážek (viz s. 8)
- ◆ Darování akce (viz s. 3)
- ◆ Léčení (viz s. 7)
- ◆ Kořist (viz s. 7)
- ◆ Pohyb (viz s. 12)
- ◆ Déletrvající akce (viz s. 3)
- ◆ Odstrčení a přitažení (viz s. 10)
- ◆ Obrana (viz s. 9),
- ◆ Utržení zranění (viz s. 17)



► Aktivní oblast

Jedná se o oblast nad deskou hrdiny, kde se nacházejí karty schopností s aktivními bonusy z déletrvajících akcí.

► Běžná (nestvůra)

Běžné nestvůry při přípravě scénáře nebo odhalení místnosti umísťujete na pole označená pro daný počet hráčů bílou řádkou. Běžné nestvůry budou využívat bílé stojánky a levou (bílou) stranu výseče na kartě nestvůry obsahující jejich vlastnosti. Zpravidla mají zhruba poloviční sílu než elitní nestvůry stejného typu a úrovně.

► Boss

Boss je nestvůra, která je o poznání silnější než běžné nestvůry a představuje vyvrcholení některých scénářů. Jedná se o speciální kategorii nestvůr, která se nepovažuje za běžnou ani elitní nestvůru. Bossové využívají

fialový stojánek. Bossové používají odlišný typ karet nestvůr a speciální balíček schopností nestvůr, označený jako „Boss“. Tento balíček schopností je pro všechny bosse společný, většina karet však spouští jednu ze dvou zvláštních schopností, jež jsou pro každého bosse unikátní a zpravidla bývají popsány na příslušné kartě nestvůry. Není-li na této kartě pro popis zvláštní schopnosti dostatek prostoru, naleznete je v Knize příběhů. Maximální počet životů bosse a někdy i ostatní vlastnosti se škálují podle počtu hrdinů ve scénáři (označovaných zkratkou „H“).

Bossové jsou imunní vůči některým negativním stavům. Stav, vůči nimž je daný boss imunní, naleznete na levé straně příslušné výseče na kartě nestvůry daného bosse. Je-li boss imunní vůči prokletí, nelze v důsledku útoku na bosse přidávat karty prokletí do balíčku nestvůr. Je-li však karta prokletí tažena při útoku bosse, aplikuje se podle běžných pravidel.

► Bytost

Všechny nestvůry a bytosti se souhrnně označují za bytosti. Bytost lze definovat jako cokoli, co v průběhu kola vykoná svůj tah.

► Cíl

Cílem akce je bytost, které se budou týkat efekty dané akce. Aby se nějaká bytost mohla stát cílem akce, musí být pro bytost provádějící akci viditelná. Parametr „X cílů ☉“ znamená, že danou schopností lze cílit až na X různých bytostí. Není-li řečeno jinak, nemůže být jedna bytost během jediné akce zacílena více než jednou. Akci s parametrem „X cílů ☉“ lze provést i v případě, že zacílí na méně než X cílů. Musí však cílit alespoň na jeden cíl, jinak ji nelze provést.


► Cíl scénáře



Cíl scénáře představuje úkol, který musíte splnit, aby se dal scénář považovat za úspěšně ukončený. Scénář úspěšně končí na konci kola poté, co jste splnili jeho cíl. Pokud se tedy například všichni hrdinové mezi splněnými cíli a koncem kola vyčerpají, scénář nesplnili.



► Darování akcí (akce)


Při vyhodnocování darované akce postupujte dle běžných pravidel pro vyhodnocování akcí. Text na kartě schopnosti bytosti darující akci konkretizuje, komu lze touto akcí akci darovat a za jakých podmínek. Bytost, která akci obdrží, musí být pro bytost, která akci daruje, viditelná. Je-li akce darovaná nepříteli, musí ji nepřítel vyhodnotit, a o tom, jak konkrétně bude vyhodnocena, rozhoduje bytost, která akci darovala. Je-li akce darována spojenci, záleží na tomto spojenci, zda a jak akci využije. Je-li bytosti darovaná útočná akce, použije při jejím vyhodnocení svůj vlastní balíček modifikátorů. Celá darovaná akce se odehrává v tahu bytosti, která akci darovala (tzn. nenastává žádný „další“ tah bytosti, která akci obdržela). Umožňuje-li akce darovat akci více bytostem najednou, vykoná každá z těchto bytostí svoji akci zvlášť (jedná se tedy o různé akce).

► Déletrvající akce


Déletrvající akce poskytují bytostem po specifikovanou dobu aktivní bonusy. Při využití déletrvající akce umístí hráč příslušnou kartu schopnosti do aktivní oblasti nad deskou svého hrdiny. Bližší informace o vyhodnocení takové akce najdete v textu příslušné akce. Karty s déletrvající akcí může hráč kdykoli odstranit z aktivní oblasti (a přijít tak o daný aktivní bonus), není-li řečeno jinak. Z aktivní oblasti se poté karta přesune buď na hromádku odhozených, nebo zničených karet, v závislosti na tom, jestli daná schopnost obsahuje .

Obsahuje-li déletrvající akce symbol (), platí její efekt do konce kola. Na konci kola ji následně přesuňte buď na hromádku odhozených, nebo zničených karet, v závislosti na tom, jestli daná schopnost obsahuje .

Obsahuje-li déletrvající akce symbol (), platí její efekt do konce scénáře, nebo, v případě akcí se specifikovaným počtem použití, dokud není daný počet použití vyčerpán. Takové akce obsahují určitý počet polí použití, s jejichž pomocí se počet použití sleduje. Při umístění karty do aktivní oblasti svého hrdiny zároveň umístíte na první pole použití žeton svého hrdiny. Tento žeton posuňte pokaždé, když je efekt dané akce spuštěn (žeton se posouvá zleva doprava a shora dolů). Pokud se přitom žeton přesune z pole obsahujícího symbol , získá hrdina daný počet zkušeností. Ve chvíli, kdy žeton opustí poslední pole použití, přesuňte danou kartu

buď na hromádku odhozených, nebo zničených karet, v závislosti na tom, jestli daná karta obsahuje . Hráč musí při naplnění daných podmínek příslušnou déletrvající akci aktivovat, i kdyby tím nic nezískal.

► Deník hrdiny

Do deníku hrdiny hráči zaznamenávají všechny údaje týkající se jejich hrdiny. Naleznete v něm oddíly pro zápis hrdinová jména, úroveň, bodů zkušeností, zlatáček, předmětů, talentů,  a další poznámky. Každá krabička hrdiny obsahuje několik listů deníku hrdiny, takže s jedním povoláním lze odehrát několik různých kampaní.


► Deska hrdiny

Kartonová deska, která obsahuje obrázek a popis každého hrdiny. Můžete na ní nalézt informaci o počtu karet schopností hrdiny, které si jeho hráč bere do ruky na začátku scénáře, o maximální hodnotě zdraví hrdiny pro každou úroveň a také návod, kam umístit odhozené, aktivní a zničené karty schopností. Na desce hrdiny se též nachází oddíl, do něhož se umísťují aktuální žetony stavů hrdiny.



► Dílčí cíl



Pole s dílčími cíli jsou na herním plánu ohraničena žlutým okrajem. Skrze pole dílčích cílů se nelze pohybovat, není-li daný pohyb skokem . Dílčí cíle tvoří důležitou část daného scénáře a zpravidla musí být buď zničeny, nebo naopak ochráněny. Tak či onak mají maximální hodnotu zdraví, popsanou ve zvláštních pravidlech daného scénáře. Jejich hodnotu zdraví redukuje zranění podobně jako u libovolné bytosti, dílčí cíle jsou však imunní vůči všem stavům a nucenému pohybu. Dílčí cíl je zničen ve chvíli, kdy se jeho aktuální hodnota zdraví sníží na 0 nebo níže. V takovém případě na jeho pole umístíte žeton zničení. Pole dílčího cíle obsahujícího žeton zničení se považuje za volné a je možné se skrz něj normálně pohybovat. Dílčí cíle nejsou považovány za překážky.

► Doplnující kniha příběhů

Herní plán nebo obsah textů některých scénářů mohou přesáhnout dvoustránku, vyhrazenou jim v Knize příběhů. V takovém případě využijete Doplnující knihu příběhů, obsahující dodatkové texty a části herního plánu. Doplnující knihu příběhů budete potřebovat vždy, když se v nákresu v sekci „Rozložení plánu“ objeví obrázek růžové stránky, obsahující číslo potřebné strany Doplnující knihy příběhů. Doplnující knihu příběhů poté otočte na danou stránku tak, aby byla viditelná jen a pouze zmíněná strana.

Je-li potřeba doplnit herní plán, bude růžově vyznačená stránka Doplnující knihy příběhů v nákresu v sekci



Doplnění
herního plánu



Další
důležitý text

„Rozložení plánu“ přímo připojená k dvoustraně Knihy příběhů. V takovém případě umístíte Doplnující knihu podle nákresu tak, aby ilustrace stran Knihy příběhů a Doplnující knihy příběhů přímo navazovaly. Obsahuje-li Doplnující kniha příběhů pouze doplňkový text k danému scénáři, bude v nákresu rozložení plánu příslušná strana oddělená od dvoustránky Knihy příběhů tečkovanou čarou. V takovém případě ponechte Doplnující knihu příběhů po ruce a v příslušnou chvíli přečtěte daný text.

► Dosah

Obsahuje-li cílená akce parametr „Dosah \bowtie X“, znamená to, že se jedná o akci na dálku a že cíl této akce (je-li pro bytost provádějící akci viditelný) může být ve vzdálenosti až X polí od bytosti vykonávající akci. Dosah se počítá od sousedního pole bytosti vykonávající akci – z toho plyne, že akce s dosahem \bowtie 1 by cílila pouze na bytosti na sousedících polích. Neobsahuje-li akce parametr „Dosah \bowtie “, nejedná se o akci na dálku. Útok na dálku cílící na bytost na sousedícím poli je automaticky znevýhodněn.



► Dveře



Pole dveří jsou na herním plánu označena modrým okrajem. Některé dveře se mohou rozkládat i na více polích. Dveře navzájem oddělují různé místnosti scénáře. Na začátku scénáře na herní

plán umísťujete pouze ty nestvůry, které se nacházejí v místnosti, v níž scénář začínají hrdinové. Hrdina se v rámci běžného pohybu může přesunout na pole dveří – pokud na tyto dveře ve scénáři ještě nějaký hrdina nevstoupil, dveře se okamžitě automaticky otevřou. V tu chvíli umístíte na pole dveří žeton aktivace a na herní plán rozmístíte nestvůry v právě odhalené místnosti. Po odhalení místnosti pokračuje tah hrdiny, který dané dveře otevřel, včetně využití zbylých bodů pohybu (jsou-li nějaké) z akce, při jejímž vyhodnocování došlo k otevření dveří.

Až do svého otevření jsou dveře pro účely pohybu nestvůr a viditelnosti považovány za zeď. Po svém otevření se považují za volné pole. Dveře nejsou považovány za součást ani jedné z místností, které spojují.

► Elitní nestvůra

Elitní nestvůry při přípravě scénáře nebo odhalení místnosti umísťujete na pole označená pro daný počet hráčů zlatou řádkou. Elitní nestvůry budou využívat zlaté stojánky a pravou (zlatou) stranu výseče na kartě nestvůry obsahující jejich vlastnosti. Zpravidla jsou zhruba dvakrát silnější než běžné nestvůry stejného typu a úrovně.

► Epilog

Epilogem označujeme oddíl textu scénáře obsahujícího vyústění událostí daného scénáře. Neměli byste jej číst dříve, než scénář úspěšně dokončíte.

► H (zkratka)

Písmeno „H“ slouží jako zkratka pro počet hrdinů na začátku scénáře. Používá se při výpočtu nejrůznějších údajů, včetně maximálního počtu životů bosse, a také hodnoty řady dílčích cílů. Hodnota „H“ se během scénáře nemění – i pokud se nějaký z hrdinů vyčerpá, „H“ zůstane stejné jako na začátku scénáře.

► Hrdina

Hrdina je hratelnou postavou hry Gloomhaven: Lví chřtán. K dispozici je čtveřice různorodých hrdinů: Rudý gardista, ničitelka, sekerník a strážkyně Prázdnoty. Každý hrdina má svou unikátní sadu karet a herních komponent, obsahující mimo jiné figurku, desku hrdiny a deník hrdiny, které hráči umožňují se zvoleným hrdinou projít kampaň od začátku až do konce. Pokud nějaká schopnost pracuje s pojmem „hrdina“, označuje jednu z těchto hratelných bytostí, které se právě účastní scénáře.

► Iniciativa

Iniciativa bytostí určuje, v jakém pořadí budou v daném kole hrát. Začíná bytost s nejnižší hodnotou iniciativy a poslední bude hrát bytost s nejvyšší hodnotou iniciativy. Hodnotu iniciativy hrdinů určuje karta iniciativy, což je jedna z dvojice karet vybraných pro toto kolo, kterou si hráč zvolí. Hodnotu iniciativy naleznete ve středu karet schopností. Hodnotu iniciativy pro každý druh nestvůr určuje číslo v levém horním rohu příslušné karty schopností, otočené pro dané kolo.



Viz také stranu 16: určení iniciativy.





► Kampaň

Kampaň se skládá ze série po sobě jdoucích, příběhem propojených scénářů. Hráči postupně v průběhu scénáře zlepšují své hrdiny získáváním zkušeností, zlatáků a talentů. Kampaň začíná scénářem 1 a končí scénářem 17. Pokud zůstanou k dispozici ještě nějaké zpřístupněné scénáře po konci kampaně, je možné hraním těchto scénářů ve hře pokračovat.

► Karty modifikátoru

Při každém útoku bytosti je třeba táhnout kartu modifikátorů z příslušného balíčku a uplatnit pro daný útok její efekt. Každý hrdina operuje s vlastním balíčkem modifikátorů, zatímco nestvůry sdílejí jeden společný. Karta modifikátoru zpravidla nese nějakou číselnou hodnotu, o níž se upravuje základní hodnota útoku. Karty přidané do balíčku s pomocí talentů mohou přinášet další efekty, například vyvolání živlu na konci tahu útočnicka nebo ušřednění stavu cíli útoku. Obsahuje-li karta modifikátoru pouze některý z těchto doplňkových efektů a žádnou číselnou hodnotu, považuje se za kartu hodnoty „+0“ – základní hodnota útoku se tedy nemění.

Každý balíček obsahuje 2 zvláštní karty: , která násobí základní hodnotu dvěma, a minutí () , které mění hodnotu útoku na 0. Obě tyto karty zároveň v pravém dolním rohu obsahují ikonu zamíchání, z čehož plyne, že po tažení těchto karet musí být balíček modifikátorů

(včetně odhozených karet) na konci kola zamíchán. Pokud by v některém z balíčků ještě před koncem kola došly karty, zamíchejte je okamžitě. Karty  a  se navíc mohou v balíčku ocitnout i díky požehnání  a prokletí  – tyto karty jsou však dočasné a po svém odhalení či na konci scénáře (nebyly-li odhaleny) se z daného balíčku znovu odstraní.



Karta modifikátoru 2x




Karta minutí

Zvláštní případy

Všichni sousedící nepřátelé utrpí 1 zranění: Toto zranění utrpí nepřátelé sousedící s cílem útoku.



Obrana 1: Rudý gardista získá po zbytek kola obranu  1.

Léčení 1 (spojence): Libovolnému spojenci, který je pro strážkyni Prázdnoty viditelný, se vyléčí 1 život. I pokud je tento modifikátor tažený nestvůrou, léčenou bytostí je vždy spojenec strážkyně Prázdnoty.



► Karta nestvůry

Karta nestvůry poskytuje informace o základních vlastnostech daného druhu nestvůry (maximální hodnota zdraví, pohyblivost a základní síla útoku) a dalších bonusech pro běžné a elitní nestvůry na úrovních 0 až 7. Kartu nestvůry při přípravě scénáře zasuněte do obálky nestvůry tak, aby byla viditelná pouze ta část karty, která odpovídá požadované úrovni nestvůr (úroveň naleznete vždy v levém horním rohu dané výšece). Požadovaná úroveň při střední obtížnosti odpovídá úrovni scénáře. Trvalé bonusy uvedené zvlášť pro běžné (vlevo) a elitní (vpravo) nestvůry se týkají všech nestvůr daného druhu a hodnoty. Je-li takovým bonusem stav, nestvůra tento stav uděluje při každém svém útoku. V případě karet nestvůr bossů jsou zvláštní schopnosti na dané výšeči vypsány vpravo a stavy, vůči kterým je daný boss imunní, vlevo.

► Karta schopností hrdiny

Všichni hrdinové disponují vlastním balíčkem karet schopností hrdiny, které používají během scénáře k provádění akcí, vyrušení zranění a také se jimi sleduje výdrž hrdiny. Všichni hrdinové začínají scénář s tolika kartami, kolik je jejich limit ruky. Limit ruky naleznete v pravém horním rohu desky hrdiny. Tyto karty si hrdina vybírá ze své zásoby dostupných karet. Všechny vybrané karty má hrdina na začátku scénáře v ruce.

V každém kole, s výjimkou případů, kdy je hrdina vyčerpán nebo kdy vyhodnocuje dlouhý odpočinek, hráč vybere dvojici karet schopností, z nichž jednu určí jako kartu iniciativy. Výše iniciativy určuje pořadí, v jakém hrdina přijde na tah. Ve chvíli, kdy se tak stane, vyhodnotí hráč jednu po druhé obě své karty – z jedné karty vyhodnotí horní schopnost, zatímco z druhé schopnost spodní.

Po vyhodnocení přesuňte zahrané karty v závislosti na vyhodnocené schopnosti buď na odhazovací hromádku svého hrdiny, nebo mezi zničené karty, nebo do své aktivní oblasti. Z odhazovací hromádky můžete získat karty zpět do ruky – k tomuto účelu slouží odpočinek.

► Karta schopností nestvůry

Každý druh nestvůry disponuje balíčkem osmi karet schopností, které slouží pro vyhodnocování tahů nestvůr. Poté, co v každém kole vyberete a odhalíte karty



schopností svých hrdinů, otočte pro každý druh nestvůry, momentálně přítomný na herním plánu, jednu kartu z příslušného balíčku schopností. Karta schopností nestvůry

určuje iniciativu nestvůry v tomto kole a jaké akce a v jakém pořadí nestvůra provede. Ve chvíli, kdy v pořadí iniciativy přijde na tah daný druh nestvůry, odehrají kompletní tah postupně v pořadí daném čísly příslušných kartonových figurek nejprve elitní a poté běžné nestvůry.

Dvě z osmi karet schopností každého druhu nestvůry obsahují v pravém spodním rohu symbol zamíchání (🔄). Byla-li v daném tahu otočena karta s tímto symbolem, zamíchejte na konci kola danou odhazovací hromádku zpět do příslušného balíčku.

► Kartonová figurka

Nestvůry jsou reprezentovány příslušnými kartonovými figurkami. Tyto figurky, umístěné do stojánek, slouží k označení pozice dané nestvůry na herním plánu. Každá figurka obsahuje číslo, které označuje, jaká výšece obálky nestvůr se k dané bytosti váže. Výšece slouží ke sledování utrženého zranění a stavů dané nestvůry. Při umísťování nestvůry k těmto číslům nepřihlížejte, figurka by měla být vybrána náhodně.



► Karty schopností úrovně „A“

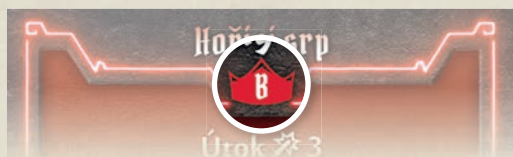
Karty schopností úrovně „A“ budete používat v prvních třech scénářích kampaně. Každý hrdina má na začátku scénáře 1 k dispozici 6 karet úrovně „A“. Dvě z nich poté na konci tohoto scénáře nahradí kartami úrovně „B“. Všechny karty úrovně „A“ a „B“ pak vyměníte za karty úrovně „1“ na konci scénáře 3.



Karta schopností úrovně „A“

► Karty schopností úrovně „B“

Karty schopností úrovně „B“ budete používat ve druhém a třetím scénáři kampaně. První dvě karty úrovně „B“ získají hráči náhradou za karty úrovně „A“ na konci scénáře 1. Všechny karty „A“ a „B“ budou nahrazeny kartami úrovně 1 na konci scénáře 3.



Karta úrovně „B“

► Klíč scénáře

Klíč scénáře můžete pro každý scénář nalézt v Knize příběhů. Jeho funkcí je představit, jaké nestvůry, pasti, žetony mincí a pokladů a v jakém počtu budou pro odehrání scénáře potřeba.

Nachází-li se v klíči pasti, naleznete tam také specifikaci efektu těchto pastí. Jedná se zpravidla o různé kombinace stavů (omračující apod.) a ušředňování zranění (taková past je označovaná jako „zraňující“). Efekty pasti se uplatní ve chvíli, kdy na dané pole vstoupí nějaká bytost a past spustí. Zraňující pasti ušředňují tolik zranění, kolik činí úroveň scénáře zvýšená o 2.

► Kolo

Kolo je časová jednotka scénáře. Každý scénář je rozdělen do kol a každé kolo se odehrává v **určitém pořadí** konkrétních kroků (viz Průběh kola na s. 13). Každá bytost, která se nachází na herním plánu, odehraje v každém kole jeden tah. Kolo končí ve chvíli, kdy svůj tah odehrály všechny bytosti. Po vyhodnocení kroku „Konec kola“ pak začíná kolo další.

► Konec kola

Poslední částí každého kola je konec kola. Zamíchejte zpět všechny odhazovací hromádky balíčků, ve kterých byla odhalena karta se symbolem zamíchání . Dále přesuňte všechny žetony živlů na desce živlů o jeden sloupec doprava (z „Intenzivní“ na „Prchavý“, resp. z „Prchavý“ na „Nepřítomný“). Mají-li hráči ve své odhazovací hromádce alespoň dvě karty, mají nyní možnost využít krátkého odpočinku. Byly-li v průběhu uplynulého kola naplněny podmínky konce scénáře, nastane konec scénáře okamžitě poté, co vyhodnotíte fázi „konec kola“.

► Kořist (akce)

Akce „Kořist“ X“ znamená, že daná bytost sebere všechny žetony mincí a pokladů z pole, na kterém stojí, a na polích v dosahu X od ní.

Vyhodnocuje-li tuto akci hrdina, přesuňte dané žetony mincí na jeho desku hrdiny – na konci scénáře se podle dané úrovně scénáře tyto žetony přepočtou na zlaťáky. V případě žetonů pokladů okamžitě ověřte, jaké číslo daný poklad nese v rozkresu scénáře, a vyhledejte odpovídající číslo pokladu v rejstříku pokladů na s. 31 Glosáře. Hrdina, vyhodnocující akci „Kořist“ , okamžitě získá odměnu, která je v rejstříku uvedena.

Vyhodnocuje-li tuto akci nestvůra, odstraňte dané žetony mincí a pokladů z herního plánu. Pokud by s pomocí akce „Kořist“ daná bytost nezískala žádné žetony mincí, ani pokladů, nelze tuto akci provést.

► Kořist na konci tahu

Na konci svého tahu hrdina automaticky ukořistí všechny žetony mincí nebo poklady nacházející se na poli, na kterém svůj tah ukončil.

► Krvácení



Krvácení je negativní stav. Krvácející bytost utrpí na začátku každého svého tahu 1 zranění.

Bytost nemůže mít nikdy více než jeden žeton krvácení najednou. Žeton krvácení se odstraní ve chvíli, kdy je daná bytost léčena – v takovém případě si zároveň vyléčí příslušný počet bodů zdraví. Je-li bytost zároveň otrávená a krvácející, odstraní se při léčení oba tyto stavy, ale už nedojde k vyléčení bodů zdraví.

► Léčení (akce)

Akce „Léčení“ X“ provedená nějakou bytostí má za následek, že si cíl(e) léčení vyléčí X zranění. Není-li řečeno jinak, lze léčit pouze spojence či sebe sama. V případě léčení nestvůr odeberte příslušný počet žetonů zranění z odpovídající výšeče obálky. V případě postav přičtete vyléčený počet zranění na hrdinově počítadle životů. Bytost nikdy nemůže mít víc bodů zdraví, než činí její maximální hodnota, nicméně i bytost, jejíž aktuální hodnota zdraví odpovídá maximální hodnotě, může nadále být cílem léčení. Cíl léčení musí být pro bytost, jež akci vyhodnocuje, viditelný.

➤ Malý úkol

Na začátku každého scénáře obdrží každý hrdina dvě karty malých úkolů. Hráči si poté zvolí, který z těchto úkolů si pro scénář ponechají a který odhodí. Doporučujeme, aby hráči o svých malých úkolech ne diskutovali a navzájem si je neprozrazovali. Podaří-li se scénář úspěšně splnit a hrdina zároveň splní podmínky uvedené na kartě malého úkolu, získá jako odměnu 1 ✓, který hráč následně zapíše do deníku daného hrdiny. Pokud se scénář splnit nepodaří, za splněné malé úkoly nenáleží hráčům žádná odměna. V obou případech po skončení scénáře hráči své karty malých úkolů odhodí a pro další scénář táhnou karty nové.

➤ Mapa města

Plán s mapou Gloomhavenu označujeme jako mapu města. Její hlavní funkcí je sledování toho, jaké scénáře jsou zpřístupněny, které lze splnit a které už/ještě ne.

Kdykoli zpřístupníte nový scénář, vyhledejte odpovídající samolepku a nalepte ji do určeného sektoru na mapě tak, aby kresba navazovala. Po úspěšném splnění scénáře nebo ve chvíli, kdy je scénář znepřístupněn, zaškrtněte čtvereček daného scénáře, čímž zaznamenáte, že již není k dispozici.

➤ Místnost

Místnosti jsou samostatné oblasti scénáře, navzájem oddělené dveřmi a zdmi. Při přípravě scénáře nasadte jen ty nestvůry, které se nacházejí v místnosti, v níž scénář začínají hrdinové. Nestvůry v ostatních místnostech budou nasazeny a aktivovány až ve chvíli, kdy některý z hrdinů danou místnost odhalí otevřením dveří. Pole dveří není považováno za součást ani jedné z místností, s nimiž sousedí.

➤ Nabídka obchodníka

Jako nabídku obchodníka označujeme balíček předmětů, které jsou hrdinům dostupné ke koupi mezi scénáři. V průběhu kampaně se do nabídky obchodníka budou přidávat nové předměty. Zároveň platí, že jakýkoli předmět, který prodal některý z hrdinů, se umístí do nabídky obchodníka. Předměty, které nejsou v nabídce obchodníka, skladujte v balíčku nedostupných předmětů.

➤ Náročný terén



Pole náročného terénu jsou na herním plánu označena fialovým okrajem. Každý pohyb na pole s náročným terénem stojí 2 body pohybu. Nutnost vynaložit více bodů pohybu při přesunu skrz náročný terén se bere do úvahy při určování zacílení nestvůr. Nucené pohyby, způsobené například přitažením či odstrčením, nejsou náročným terénem ovlivněny, podobně jako pohyby s modifikátorem „Skok“.

➤ Nepřítel

Nepřítel je bytost bojující na druhé straně. Všeobecně platí, že hrdinové jsou nepřáteli nestvůr a nestvůry jsou nepřáteli hrdinů. Pojem „nepřítel“ se nerovná pojmu „nestvůra“, je definován kontextem dané karty. Například odkazuje-li na „nepřítele“ text na kartě schopností nestvůry, označuje tím nepřítele dané nestvůry (např. hrdiny).

➤ Nestvůra



Nestvůry jsou hrdinům nepřátelské bytosti. Ve hře se nachází několik různých typů nestvůr, z nichž každý disponuje svojí vlastní sadou figurek, karet schopností a kartou nestvůry. Na herním plánu představují nestvůry kartonové figurky v bílých (běžné nestvůry) či zlatých (elitní nestvůry) stojáncích. Kromě těchto dvou typů existuje ještě jeden zvláštní typ, označovaný jako boss. Bossové nejsou považováni za běžné ani elitní nestvůry a používají fialovou barvu stojáneků.

➤ Ničení překážek (akce)




Zničí-li nějaká bytost překážku, umístíte po jednom žetonu zničení na každé pole, na kterém se daná překážka nacházela. Pole obsahující žeton zničení se považuje za normální běžně přístupné pole. Nachází-li se překážka na více než jednom poli, stačí, aby v dosahu schopnosti ničící danou překážku bylo pouze jediné viditelné pole překážky, aby došlo ke zničení celé překážky.

► Obálka nestvůr

Do obálky nestvůr vložte při přípravě scénáře kartu nestvůry tak, aby zůstala viditelná jen výše požadované úrovně. Uprostřed výšece zůstane viditelná ilustrace dané nestvůry.

Obálky nestvůr jsou rozděleny na 6 či 10 výšečí, jež slouží k zaznamenávání zranění a stavů nestvůr příslušného druhu. Každá výšeč obsahuje číslo, které odpovídá číslu některé z kartonových figurek dané nestvůry – takže když například nestvůra, jejíž figurka má číslo „4“, utrhne 2 zranění a zmatení , umístíte 2 žetony zranění a žeton zmatení  na výšeč příslušné obálky, označenou číslem „4“.

► Obrana (akce)

Akce „Obrana  X“ znamená, že daná bytost obdrží aktivní bonus, který snižuje zranění, utržené z útoku o X. Tento obranný bonus se započítává k hodnotě útoku poté, co jsou přičteny útočné bonusy (jsou-li nějaké) a aplikován efekt karty modifikátoru. Bonusy z více akcí „Obrana “ se sčítají a mohou být započteny v libovolném pořadí. Obrana  ovlivňuje pouze zranění, utržené z útoků. Nesnižuje zranění, utržené v důsledku jakéhokoli jiného efektu, např. ze spuštění pasti.

► Obsazené pole

Pole se považuje za obsazené, pokud se na něm nachází nějaká bytost. Na jednom poli nemůže být více než jedna bytost.

► Oddělovač oddílů

Většina scénářů obsahuje po Prologu a pravidlech daného scénáře jeden nebo více oddílů, oddělených navzájem oddělovačem. Na začátku scénáře by si hráči měli přečíst veškerý text až k prvnímu oddělovači a ve čtení pak pokračovat až ve chvíli, kdy otevřou dveře s odpovídajícím číslem, nebo naplní podmínky specifikované předcházejícími zvláštními pravidly.




Za oddělovačem zpravidla naleznete pokračování příběhu daného scénáře a případně další zvláštní pravidla, jimiž se od této chvíle musíte ve scénáři řídit. Ve čtení

pokračujte až k dalšímu oddělovači, nebo k epilogu, které si přečtete – opět – po splnění daných podmínek.

► Odhalení místnosti

Místnost je zpravidla odhalena ve chvíli, kdy se nějaký hrdina poprvé ve scénáři přesune na pole dveří, čímž je otevře a odhalí místnost na druhé straně. V takovou chvíli se hra okamžitě přerušuje a na vyznačená místa hráči umístí nové nestvůry. Nestvůry nasazené při odhalení místnosti hrají vždy ještě v kole, kdy byla místnost odhalena. Pokud daný druh nestvůry nebyl do této chvíle přítomen na herním plánu, otočte pro něj kartu schopností nestvůry. Je-li hodnota iniciativy na kartách schopností nestvůr nasazených při odhalení místnosti nižší než hodnota iniciativy hrdiny, který místnost ve svém tahu odhalil, umístíte jejich žetony iniciativy v pořadí iniciativy hned za žeton tohoto hrdiny, a to v pořadí, daném hodnotami iniciativy těchto typů nestvůr. Svůj tah podle tohoto pořadí odehrají i nově odhalené nestvůry stejného druhu, jaký se už na plánu nacházel a svůj tah odehrál už dříve. Po skončení tahu hrdiny, který odhalil místnost, své tahy v daném pořadí odehrají nově odhalené nestvůry všech druhů, jejichž hodnota iniciativy je nižší než hodnota iniciativy zmíněného hrdiny. Je-li hodnota iniciativy nově odhalených nestvůr vyšší než hodnota iniciativy hrdiny, který místnost odhalil, zařadte jejich žetony iniciativy do pořadí iniciativy dle běžných pravidel. Jakmile nestvůry nasadíte a upravíte pořadí iniciativy, bude hrdina, který místnost odhalil, pokračovat ve svém tahu – pokud mu například zbyly nějaké body pohybu z akce, v jejímž rámci otevřel dveře, dokončí nejprve tuto pohybovou akci. Pokud při odhalení místnosti není k dispozici dost figurek pro nasazení všech vyznačených nestvůr, umístíte tolik nestvůr, kolik je možno, počínaje elitními nestvůrami. Nestvůry, pro něž vám nezbudou figurky, ignorujte.

► Odhazovací hromádka

Za odhazovací hromádky označujeme místa, kam se přesouvají karty poté, co jsou vyhodnoceny a odhozeny. Každý z balíčků ve hře má svoji odhazovací hromádku. Odhazovací hromádky modifikátorů či karet schopností nestvůr se zamíchávají zpět do balíčku na konci kola, v němž je odhalena karta se symbolem zamíchání  v pravém spodním rohu. V případě karet schopností hrdinů se jedná o hromádku karet, které již byly vyhodnoceny, ale hráč je s pomocí odpočinku může získat zpět do ruky.

► Odměny

Oddíl „Odměny“ v popisu scénáře specifikuje dopady na hru při úspěšném splnění tohoto scénáře. Hrdinové, kteří se scénáře účastnili, zpravidla obdrží odměnu v podobě zlaťáků, zkušeností nebo předmětů. Nachází-li se v popisu odměny slovo „každému“, získá uvedenou odměnu v plné výši každý hrdina, který se scénáře zúčastnil, bez ohledu na to, jestli se v průběhu scénáře vyčerpal nebo ne. Není-li slovo „každému“ uvedeno, odměnu získá pouze jediný z hrdinů a je na hráčích, aby se domluvili, který to bude.

Oddíl „Odměny“ dále obsahuje informaci o tom, které nové scénáře se zpřístupnily a případně také, které z již zpřístupněných scénářů byly naopak nově znepřístupněny. Fráze „Nová lokace“ označuje zpřístupnění daného scénáře, což znamená, že byste měli na dané koordináty na mapě Gloomhavenu nalepit příslušnou samolepku (koordináty jsou uvedené za názvem scénáře). Nalepená samolepka s nezaškrtnutým čtverečkem označuje zpřístupněný scénář, tedy takový, o jehož splnění se můžete pokusit. Fráze „Lokace znepřístupněna“ označuje, že daný scénář již nadále není zpřístupněný a nelze jej hrát. V takovém případě zaškrtněte čtvereček příslušné samolepky.

► Odpočinek


Odpočinek představuje hlavní způsob, jak může hráč získat zpět do ruky karty z odhazovací hromádky. Odpočívat lze pouze v případě, že se v odhazovací hromádce hrdiny nacházejí alespon dvě karty. Rozlišujeme krátký a dlouhý odpočinek.

Krátký odpočinek





Krátký odpočinek nevyžaduje celý tah – provádí se na konci kola. Hráč hrdiny, který provádí krátký odpočinek, zamíchá svou odhazovací hromádku, jednu náhodně vybranou kartu z ní přesune na hromádku zničených karet a ostatní karty z odhazovací hromádky si vezme zpět do ruky.

Chce-li si hráč takto zničenou kartu raději ponechat, může jeho hrdina utřít 1 zranění, díky čemuž může hráč náhodně vybrat jinou kartu z odhazovací hromádky, kterou přesune na hromádku zničených karet. Takovou výměnu lze ovšem během jednoho krátkého odpočinku provést pouze jednou.

Dlouhý odpočinek

Hráč oznamuje dlouhý odpočinek svého hrdiny ve fázi výběru karet pro dané kolo. Namísto výběru a vyhodnocení karet bude ve svém tahu vyhodnocovat dlouhý odpočinek. Hodnota iniciativy hrdinů vykonávajících dlouhý odpočinek činí 99. Dlouhý odpočinek hráč vyhodnotí ve chvíli, kdy se jeho hrdina dostane na tah podle pořadí iniciativy. Dlouhý odpočinek se skládá z následujících kroků, které se vyhodnocují v daném pořadí: 1) Nejprve hráč vybere jednu kartu ze své odhazovací hromádky, kterou přesune na hromádku zničených karet. Ostatní karty z odhazovací hromádky si vezme zpět do ruky. 2) Poté hrdina vykoná akci „Léčení  2, sebe“. 3) Nakonec hráč pootočí nazpět všechny karty opotřebovaných předmětů svého hrdiny, čímž je znovu připraví k použití. Dlouhý odpočinek se považuje za tah, lze tedy v jeho rámci používat některé předměty.

► Odstrčení a přitažení (akce)

Akce „Odstrčení  X“ a „Přitažení  X“ mohou být samostatné, nebo mohou být doplňujícími parametry jiné akce. Jejich efektem je, že se cíl akce přesune o X polí buď k bytosti, která akci vykonává, anebo od ní. Není-li řečeno jinak, mohou být cílem odstrčení  či přitažení  pouze nepřátelé. Při vyhodnocování přitažení/odstrčení musí být každé pole, na které cíl tohoto efektu při jeho vyhodnocování vstoupí, vždy blíže/dále od bytosti provádějící akci než pole předcházející. Neexistují-li v danou chvíli žádná platná pole, na která by se přitahovaná či odstrčená bytost mohla přesunout, efekt této akce končí. Bytosti mohou při přitažení/odstrčení procházet skrz pole obsazená jejich spojenci, nikoli však přes pole, na nichž se nacházejí nepřátelé, překážky, dílčí cíle nebo zdi. Je-li cíl přitážen či odstrčen na pole s pastí, past se spustí a cíl utřítí příslušné efekty. Náročný terén přitažení/odstrčení neovlivňuje. Vykonává-li akci hrdina, jeho hráč rozhodne v jakém směru a o kolik polí (v rámci maxima daného hodnotou X) se daná bytost přesune. Vykonává-li tuto akci nestvůra, o směru rozhodují hráči, cíl se však musí přesunout o maximální možný počet polí. Cíl akcí odstrčení a přitažení musí být pro bytost, která tyto akce vykonává, viditelný.

► Odzbrojení



Odzbrojení je negativním stavem. Odzbrojená bytost nesmí provádět útočné akce. Žeton stavu odzbrojení odstraňte po skončení následujícího kompletního tahu dané bytosti.

► Omezení počtu kartonových figurek

Počet figurek, které jsou ke každému druhu nestvůry k dispozici, omezuje počet nestvůr tohoto druhu, které se mohou najednou objevit na herním plánu (ve hře najdete druhy nestvůr se 4, 6 nebo 10 figurkami). Pokud při odhalení místnosti nebo při zjevení nestvůr není k dispozici dost figurek pro nasazení všech vyznačených nestvůr, umístěte tolik nestvůr, kolik je možno, počínaje elitními nestvůrami. Nestvůry, pro něž vám nezbudou figurky, ignorujte.


► Omráčení




Omráčení je negativní stav. Omráčená bytost nemůže ve svém tahu provádět žádné akce. Žeton omráčení odhodte na konci příštího plného tahu dané bytosti.

► Otrava




Otrava je negativní stav. Všechny útoky na otrávenou bytost získávají +1 k útoku . Bytost nemůže být najednou otrávena více než jednou. Žeton otravy odstraňte pouze v případě, že je daná bytost vyléčena. Odstranění žetonu otravy ale způsobí, že léčení nezvýší aktuální hodnotu zdraví bytosti. Je-li bytost zároveň otrávená a krvácející, léčení odstraní oba efekty (žetony), ale nezvýší aktuální hodnotu zdraví bytosti.

► Past

Při přípravě scénáře umístěte pasti na vyhrazená pole na herním plánu. Žetony pastí mají dvě různé ilustrace a oba typy žetonů mohou být umístěny na herní plán, aby označovaly past daného typu. Efekty každého typu pastí popisuje klíč scénáře. Efektem pastí může být ušetření nějakého stavu a/nebo zranění (je-li past „zraňující“). Zraňující pasti způsobují zranění rovné úrovni scénáře zvýšené o 2. Pro lepší přehlednost doporučujeme na past umístit příslušný počet žetonů zranění či příslušné žetony stavů, na znamení toho, jaký je efekt dané pastí. Jakmile se nějaká bytost přesune (nejedná-li se o skok ) na pole obsahující past, past se spustí a daná bytost obdrží dané stavy a utrpí případné zranění. Past je poté odstraněna z herního plánu. Pasti nejsou považovány za překážky. Některé bytosti mohou umísťovat pasti na herní plán. V takovém případě efekt dané pastí upřesňuje text příslušné schopnosti a pro označení pole s takovou pastí lze použít žeton pastí s libovolnou ilustrací.


► Plošný efekt

Efekt některých akcí může zasáhnout přesně danou sestavu polí – takovým akcím říkáme akce s plošným efektem. Nejčastěji se jedná o útoky. Poznáte je podle nákresu obsahujícího červená pole a naznačujícího, která pole budou efektem schopnosti zasažena. Pokud nákres obsahuje šedé pole, označující pozici bytosti, která akci vykonává, jedná se o akce nablízko. Pokud šedé pole neobsahuje, ale obsahuje namísto toho parametr „dosah “, jedná se o akci na dálku. K tomu, aby bylo možné akci s plošným efektem na dálku vyhodnotit, stačí, aby v daném dosahu leželo byt jen jediné z cílových polí (nemusí přitom být obsazené) a zasažena budou všechna. Pro účely vyhodnocení lze nákres libovolně otáčet či zrcadlit.



► Počítadlo

Počítadlo hrdinů slouží pro zaznamenávání aktuální hodnoty jejich zdraví (červená strana) a počtu zkušeností, které se jim během probíhajícího scénáře doposud podařilo nasbírat (modrá strana). Na začátku každého scénáře nastavte hodnotu červené strany tak, aby odpovídala hodnotě maximálního počtu bodů zdraví hrdiny (daného jeho úrovní), a hodnotu modré strany tak, aby ukazovala hodnotu „0“. V průběhu scénáře pak budete s pomocí počítadla zaznamenávat změny těchto dvou veličin.

► Pohyb (akce)



Akce „Pohyb  X“ znamená, že daná bytost získá X bodů pohybu. Za každý 1 bod pohybu se může bytost přesunout o 1 pole. Bytost nemusí při vyhodnocení akce utratit všechny body pohybu, které má k dispozici. Bytosti se mohou pohybovat skrz pole obsazená spojenci, ne však skrz pole, na nichž se nacházejí nepřátelé, překážky, dílčí cíl nebo zdi. Přesune-li se bytost na pole, na kterém se nachází past, spustí ji a utrpí její efekt. Přesun na pole označené jako náročný terén vyžaduje 2 body pohybu namísto 1. Pohyb bytosti musí být ukončen na volném poli.

Skok

Modifikátor skok , který může doprovázet akci pohyb , znamená, že se daná bytost smí při tomto pohybu přesunovat skrze pole obsazená nepřáteli, překážkami, dílčími cíli a pastmi a na vstup na pole s náročným terénem jí stačí vynaložit 1 bod pohybu namísto 2. Nadále se však nesmí pohybovat skrz zdi a pohyb musí být ukončen na volném poli. Obsahuje-li pole, na kterém bytost svůj pohyb ukončí, past, je tato past spuštěna a daná bytost utrpí její efekt.


► Pohyb nestvůr

Přesuny nestvůr jsou vyhodnocovány se záměrem dostat se na dosah k útoku na cíl nestvůry a tolik dalších cílů, na kolik nestvůra dokáže zaútočit. Jakmile takového pole dosáhne, nestvůra svůj pohyb ukončí. Znamená to, že se nestvůra pohne o co nejmenší počet polí, kolik je potřeba k maximalizaci dopadu jejího útoku.

Nestvůry provádějící útok na dálku se pokusí vyhnout znevýhodnění, které plyne z útoku na dálku na sousedící cíl. Útočí-li nestvůra na dálku a má-li k dispozici dostatek bodů pohybu, přesune se až o tolik polí, kolik bodů k pohybu má k dispozici, dokud se neocitne na poli, odkud její útok na cíl nebude znevýhodněný. Je-li však nestvůra zmatená  nebo je její útok znevýhodněný z jiného důvodu, pohybem nic nezíská, a proto jej nevykoná. Nestvůra vždy zvolí tu trasu ke svému cíli, na které vstoupí na co nejmenší počet pastí. Je-li cíl útoku v dosahu  útoku nestvůry a útok není znevýhodněný nebo se nelze nevýhody zbavit nebo se nelze přiblížit kvůli překážkám v cestě, nestvůra se nepohne. Nastane-li situace, kdy nelze jasně určit, kam se nestvůra přesune, protože existuje několik rovnocenných platných možností, rozhodnou o pohybu nestvůry hráči.

► Poklad



Při přípravě scénáře umístěte na vyznačená pole žetony pokladů. Bytosti mohou tyto žetony získat s pomocí akce „Kořist “ či s využitím pravidla „Kořist na konci tahu“. Jakmile poklad získá některý z hrdinů, odstraňte daný žeton z herního

plánu a vyhledejte v rejstříku na konci tohoto glosáře daný poklad podle čísla, které je zapsané na příslušném poli herního plánu. Hrdina, který tento poklad ukořistil, okamžitě získá odměnu uvedenou v rejstříku. Žetony pokladů, které zůstanou na herním plánu na konci scénáře, a ty, které jsou ukořistěny nestvůrami, nemohou hrdinové nadále získat – jejich žetony vraťte bez efektu do organizéru.

► Pole

Slovo pole označuje jeden šestiúhelník na herním plánu. Každé pole představuje samostatný prostor, na který může bytost vstoupit a obsadit ho. Pole je také měrnou jednotkou vzdálenosti, kterou budete při hraní používat.


► Posílení



Posílení je pozitivní stav. Všechny útoky posílené bytosti jsou zvýhodněné. Žeton posílení odhodte na konci příštího plného tahu dané bytosti.

► Požehnání




Požehnání je pozitivní stav. Ve chvíli, kdy je bytost požehnána, zamíchejte do jejího balíčku modifikátorů kartu požehnání. Efekt karty požehnání je stejný jako u karty  – zdvojnásobuje základní hodnotu útoku. Karty požehnání po jejich odhalení z balíčku odstraňte. Nejsou-li odhaleny, odstraňte je na konci scénáře.

► Prohraný scénář

Scénář končí porážkou ve chvíli, kdy se všichni hrdinové vyčerpají, nebo při splnění konkrétních podmínek prohry, specifikovaných ve zvláštních pravidlech scénáře. Jsou-li ve stejném kole naplněny jak podmínky pro prohru, tak podmínky pro vítězství, hrdinové scénář prohráli.

► Prokletí

Prokletí je negativní stav. Ve chvíli, kdy je ušetřeno nějaké bytosti, zamíchejte do balíčku modifikátorů této bytosti kartu prokletí. Karta prokletí má stejný efekt jako karta  – tzn. mění hodnotu daného útoku na 0. Poté, co je odhalena, kartu prokletí z balíčku odstraňte. Pokud v průběhu scénáře odhalena není, odstraňte ji na konci scénáře.



Karta prokletí

► Prolog

Prolog scénáře je částí textu obsahující tematické uvedení do událostí daného scénáře. Měli byste si jej přečíst před začátkem scénáře.

► Průběh kola

Každé kolo scénáře probíhá ve stejném pořadí:

- 1 Výběr karet
- 2 Určení iniciativy
- 3 Tahy hrdinů a nestvůr
- 4 Konec kola

► Předmět

Předměty představují druh karet, které vlastní a používají hrdinové. Předměty mívají zpravidla omezený počet použití ve scénáři, přičemž je lze použít pouze ve chvílích, kdy jsou splněny dané podmínky. Neexistuje žádné omezení počtu předmětů, které může hrdina použít v jediném tahu. Předměty se používají navíc k běžnému vyhodnocování karet schopností.



Každý předmět je ve hře kromě svého názvu označen též dvojitým číslem, odpovídajícím číslu na rubové straně karty předmětu. Díky tomu můžete příslušný předmět vyhledat, aniž byste si prozradili, jaké další předměty vám ještě zbývá zpřístupnit. Na lícové straně vpravo uprostřed můžete najít hodnotu předmětu ve zlatácích. Ta odpovídá počtu zlatáků,

kteří musíte vynaložit, abyste předmět od obchodníka získali. Budete-li naopak předmět obchodníkovi prodávat, obdržíte polovinu této sumy (zaokrouhlenou nahoru). Čísla vlevo uprostřed vyjadřují, kolik kopií daného předmětu se ve hře nachází a o jakou z těchto kopií se jedná. Hrdinové si mohou předměty mezi scénáři bez omezení předávat (jeden hrdina však nikdy nesmí mít více než jednu kopii daného předmětu).


Omezení umístění


Každý předmět má dole uprostřed karty předmětu ukázaný typ. Ten je *hlava*, *tělo*, *nohy*, *ruka* nebo *drobnost*. Hrdinové mohou vlastnit libovolné množství předmětů, ale na začátku každého scénáře si do scénáře mohou vzít jen jeden předmět na hlavu, jeden na tělo, jeden na nohy, dva do rukou a určité množství drobností, které se rovná polovině jejich úrovně zaokrouhleno nahoru. Tento limit se kontroluje pouze na začátku scénáře a proto, když hrdina ve scénáři nalezne nový předmět, může ho používat, i když je tento předmět nad limit.



Zničený, opotřebený a stálý


Napravo dole na kartě předmětu se nachází symbol jednoho ze tří různých limitů použití ve scénáři.

Symbol zničení  znamená, že se předmět může použít jen jednou za scénář. Jakmile je použit, obraťte jeho kartu čímž ho označíte jako zničený.

Symbol opotřebený  znamená, že se předmět může použít jednou za dlouhý odpočinek. Jakmile předmět s tímto symbolem použijete, otočte kartu o 90 stupňů čímž předmět označíte jako opotřebený. Poté, jakmile hrdina provede dlouhý odpočinek, může kartu otočit o 90 stupňů zpátky a použít ji znovu.

Pokud na kartě není žádný symbol, lze předmět použít kdykoli to jeho funkce povolí. Žádný předmět není hrdinovi trvale odebrán po použití, dokonce ani lektvary. Všechny předměty se na konci scénáře obnoví.

► Překážka

Pole s překážkami jsou na herním plánu ohraničena zeleným okrajem. Jeden okraj může obklopovat více polí – jinými slovy, jednu překážku může tvořit i více než jedno pole. Skrze pole překážek se nelze pohybovat, není-li daný pohyb skokem . Je-li překážka zničená, umístěte na každé pole této překážky žeton zničení. Pole překážky se žetonem zničení je považováno za volné a je možné se skrz něj normálně pohybovat.



► Ruka

Za „ruku“ označujeme sestavu karet, které má hráč k dispozici na začátku každého kola k zahrání. Počáteční sestavu karet v ruce omezuje limit maximálního počtu karet, který naleznete v pravém horním rohu desky hrdiny. Od chvíle, kdy je karta vybrána v kroku „Výběr karet“, není nadále součástí ruky hráče. Odhozené karty lze zpět do ruky navrátit především pomocí odpočinku.

► Samolepka lokace

Pro každý scénář kampaně Gloomhaven: Lví chřtán naleznete na archu se samolepkami jednu samolepku. Ve chvíli, kdy je daný scénář zpřístupněn, odlepte danou samolepku z archu a nalepte ji na dané koordináty na mapě města tak, aby ilustrace bezchybně navazovala. Samolepky lokací slouží primárně ke sledování vašeho postupu v kampani. Pokud nechcete svoji hru s pomocí samolepek trvale upravovat, doporučujeme využít jiný způsob, jak sledovat, jaké scénáře máte k dispozici.



► Scénář


Kampaň Lví chřtán se dělí na jednotlivé scénáře, které jsou určeny pro jednotlivá herní sezení. Každý scénář můžete považovat za samostatnou, hodinu až dvě trvající partii. Mezi scénáři lze postup v kampani ukládat.

Každý scénář obsahuje herní plán s rozvržením nestvůr a dalších prvků, cíl scénáře, kterého musíte dosáhnout, a několik odstavců textu, obsahujících jak příběh daného scénáře, tak zvláštní pravidla, která se scénáře týkají.

► Sebe

Některé akce obsahují parametr „sebe“. To znamená, že jediným možným cílem takové akce je sama bytost, která tuto akci vykonává.

► Schopnost (horní, spodní)

Jako schopnost označujeme polovinu karty schopnosti. Hrdinové budou ve svém tahu obvykle vyhodnocovat dvě schopnosti – spodní schopnost z jedné karty a horní schopnost z karty druhé. Předměty, déletrvající bonusy a další efekty však mohou umožnit v jednom tahu vyhodnotit i další schopnosti. Strážkyně Prázdnoty dokáže během svého tahu darovat akce nebo celé schopnosti jiným bytostem. Schopnost se může skládat z několika akcí, navzájem oddělených za pomoci tečkované čáry. Je-li součástí schopnosti útočná akce, hovoříme o útočné schopnosti. Obdobně platí, že je-li součástí akce „Pohyb“ , hovoříme o pohybové schopnosti.

► Skok

Viz **Pohyb** na straně 12.

► Sousedství

Dvě pole spolu sousedí, pokud sdílí společnou hranici. Dvě bytosti na sousedících polích se považují za vzájemně sousedící. Dvě pole oddělená zdí se nepovažují za sousedící.

► Spojenec

Bytosti bojující na stejné straně se považují za spojence. Obecně lze říci, že hrdinové jsou spojenci dalších hrdinů a nestvůry jsou spojenci dalších nestvůr. Bytost se nepovažuje za spojence sebe sama.


► Stav

Stavy jsou efekty, které ovlivňují některé z principů, jimiž se bytosti řídí. Efekty stavů (s výjimkou požehnání a prokletí) se znázorňují umístěním žetonu daného stavu na desku hrdiny, respektive na příslušnou výseč obálky nestvůry. Většina stavů zůstává v platnosti do konce příštího tahu nestvůry, jíž byl daný stav uštědřen, tzn. podle okolností se daný žeton odstraní buď již v kole, ve kterém byl stav uštědřen, nebo v kole následujícím. Dva ze stavů – otravu a krvácení – lze odstranit pouze za pomoci léčení, zatímco dva další stavy – požehnání a prokletí – ovlivňují balíček modifikátorů a jsou odstraněny až ve chvíli, kdy dojde k jejich vyhodnocení. Všechny stavy se pak odstraňují na konci scénáře. Podrobný popis jednotlivých stavů naleznete na následujících stranách:

-  **Krvácení** (viz s. 7)
-  **Odzbrojení** (viz s. 10)
-  **Omráčení** (viz s. 11)
-  **Otrava** (viz s. 11)
-  **Posílení** (viz s. 12)
-  **Požehnání** (viz s. 12)
-  **Prokletí** (viz s. 13)
-  **Zmatení** (viz s. 20)
-  **Znehynění** (viz s. 20)



► Stav (akce)

Za akci „Stav“ označujeme uštědření stavu nějaké bytosti, které není pouhým parametrem jiné akce (např. útočné). Negativní stavy lze uštědřit pouze nepřítelům a pozitivní stavy naopak pouze spojencům, není-li řečeno jinak. Není-li u dané akce uveden dosah , musí být cílem sousedící bytost. Aby bylo možné akci „Stav“ vyhodnotit, musí být cíl akce pro bytost, která akci vyhodnocuje, viditelný.



► Tah

Každá bytost, nacházející se na herním plánu, odehraje v každém kole jeden tah, v jehož rámci vyhodnotí akce uvedené na svých kartách schopností. Tah bytosti nastává vždy ve chvíli, kdy se dostane na řadu v pořadí iniciativy. Nestvůry provádějí akce uvedené na jejich kartě schopností, tažené na začátku kola. Hrdinové provádějí horní schopnost z jedné ze svých karet schopností vybraných na začátku kola, a spodní schopnost z karty druhé, a to v libovolném pořadí. Namísto vyhodnocení schopností na kartách mohou hrdinové na začátku kola vyhlásit dlouhý odpočinek. Hrdinové navíc mohou nad rámec uvedeného vyhodnocovat další akce či schopnosti v závislosti na tom, jaké aktivní bonusy či předměty mají k dispozici.

► Talent

Hrdinové mohou získat talenty jako odměnu za splnění scénáře, dále pokaždé, když získají tři ✓ a také pokaždé, když se zvýší jejich úroveň. Počet čtverečků příslušných danému talentu udává, kolikrát může být daný talent získán. Kdykoli hrdina získá talent, vybere hráč libovolný z talentů v jeho deníku hrdiny, zaškrtně příslušný čtvereček a poté příslušným způsobem uzpůsobí svůj balíček modifikátorů (vyžaduje-li to daný talent). Talent zpravidla znamená příležitost odstranit z balíčku modifikátorů negativní karty a/nebo přidat karty pozitivní. Nové karty se do balíčku modifikátorů přidávají z balíčku pokročilých modifikátorů, které jsou unikátní pro každého hrdinu a které naleznete v krabici daného hrdiny. Úpravy balíčku modifikátorů jsou trvalé.

► Tečka vylepšení

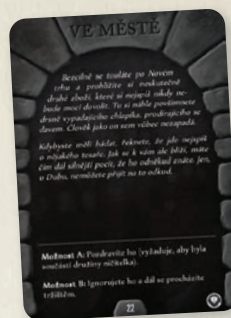
U některých akcí na kartách schopností hrdinů si můžete povšimnout malé tečky. V této hře je můžete ignorovat – nemají žádný účel. Jediným důvodem jejich přítomnosti je umožnění kompatibility s velkou hrou Gloomhaven.

► Tečkovaná čára

Tečkované čáry na kartách schopností oddělují jednotlivé akce, které se na kartách nacházejí.

► Událost

Po každém úspěšně dokončeném scénáři hráči vyřeší událost ve městě. Táhněte svrchní kartu balíčku a přečtěte úvodní text na lícové straně. Následně musíte společně vybrat jednu ze dvou možností dalšího postupu („A“ nebo „B“). Některé možnosti mohou být k dispozici pouze při splnění určitých podmínek (např. musí být ve hře konkrétní hrdina). Jakmile učiníte svou volbu, otočte



kartu a přečtěte text odpovídající vámi vybrané možnosti. Vyhodnoťte všechny efekty, které s sebou vámi zvolená možnost nese. Mají-li hrdinové přijít o více zlatáků, než mají momentálně v držení, ztratí zkratka všechny, které mají. Po vyhodnocení karty události odstraňte ze hry.

► Uložení hry

Jelikož je Gloomhaven: Lví chřtán zamýšlen jako jedna kampaň, skládající se z na sebe navazujících scénářů, je důležité mezi jednotlivými sezeními zaznamenávat důležité údaje. Většina informací o probíhající kampani se zaznamenává s pomocí samolepek na mapě Gloomhavenu. Většina informací o aktuálním stavu hrdinů se zaznamenává v jejich denících. Zároveň je ale velmi důležité všechny komponenty příslušející danému hrdinovi (deník hrdiny, desku hrdiny, aktuální balíček modifikátorů, dostupné karty schopností a karty předmětů) umístit do sáčku daného hrdiny spolu s jeho žetonem iniciativy a žetony hrdiny. Kromě toho věnujte pozornost také balíčkům událostí a předmětů. Vždy udržujte oddělené balíčky dostupných a vyřešených událostí zvlášť, stejně jako balíčky předmětů v nabídce obchodníka a nedostupných předmětů.



► Určení iniciativy

Určení iniciativy je druhým krokem každého kola. V této fázi všichni hráči odhalí karty svých hrdinů, které vybrali v předchozím kole, a dále je odhaleno po jedné kartě schopností pro každý typ nestvůry nacházející se v danou chvíli na herním plánu.

Hodnota iniciativy hrdinů, kteří vyhlásili pro toto kolo dlouhý odpočinek, činí 99. Pořadí iniciativy následně určíte porovnáním hodnoty iniciativy všech hrdinů a typů nestvůr. Podle tohoto pořadí seřaďte žetony iniciativy od nejnižší po nejvyšší.

Nastane-li rovnost iniciativy mezi hrdinou a nestvůrou, bude hrát dříve hrdina. Nastane-li rovnost mezi dvěma hrdiny, bude hrát dříve ten z nich, jehož druhá karta má nižší hodnotu iniciativy. Vykonává-li více hrdinů najednou dlouhý odpočinek, hráči si sami zvolí pořadí, v jakém jej vyhodnotí.

► Úroveň hrdiny

Úroveň hrdiny je daná celkovým množstvím bodů zkušeností, které hrdina v průběhu kampaně získal. Má-li po skončení jakéhokoli scénáře hrdina dostatek zkušeností, aby překročil práh na další úroveň (potřebný počet zkušeností můžete nalézt v deníku hrdiny), označte získanou úroveň a vyhodnoťte následující kroky:

- 1 Hrdina získá novou kartu schopností na stejné nebo nižší úrovni, než je úroveň, které právě dosáhl. Například dosáhne-li úrovně 3, vybere si buď jednu ze dvou karet úrovně 3, nebo tu kartu úrovně 2, kterou si nezvolil při postupu na úroveň 2.
- 2 Hrdina získá jeden talent.
- 3 Hrdinovi se zvýší jeho maximální hodnota zdraví, kterou symbolizuje červené číslo na desce hrdiny pod danou úrovní.

Po zisku úrovně se hrdinovy zkušenosti nemažou. Hrdina o zkušenosti nemůže nikdy přijít.

Od úrovně hrdinů se odvíjí úroveň scénáře. Při střední obtížnosti odpovídá průměrné úrovni hrdinů ve skupině dělené dvěma (zaokrouhleno nahoru).

► Obtížnosti scénáře

Úroveň obtížnosti libovolného scénáře lze ze „střední“, odpovídající průměrné úrovni hrdinů dělené dvěma a zaokrouhlené nahoru, snižovat či zvyšovat. Za „lehkou“ obtížnost označujeme snížení střední úrovně obtížnosti o 1, za „těžkou“ zvýšení střední úrovně obtížnosti o 1 a za „pekelnou“ zvýšení střední úrovně obtížnosti o 2.

V návaznosti na úroveň scénáře se určuje úroveň nestvůr, zvýšení úrovně scénáře tak zároveň znamená změnu vlastností nestvůr účastnících se scénáře. Úroveň scénáře dále ovlivňuje poškození způsobované pastmi, přepočít žetonů mincí na zlaťáky a výši bonusových zkušeností, které hrdinové získají za úspěšné splnění scénáře.

► Úroveň scénáře

Úroveň scénáře označujeme zkratkou „ÚS“. Úroveň scénáře při střední obtížnosti hry získáte, když vydělíte průměrnou úroveň hrdinů dvěma a výsledek zaokrouhlíte nahoru. Pro lehkou obtížnost snižte takto získanou úroveň o 1, pro těžkou ji naopak o 1 zvýšte a pro pekelnou ji zvýšte o 2. Úroveň scénáře ovlivňuje čtveřici vlastností scénáře: úroveň nestvůr (jaké vlastnosti budou nestvůry mít – tzn. jakou stranou bude jejich karta umístěna do obálky nestvůr), poškození způsobované pastmi, přepočít zlaťáků (kolika zlaťákům odpovídá jeden ukořistěný žeton mince) a bonusové zkušenosti, které každý hrdina získá za úspěšné splnění scénáře. Pro určení těchto vlastností nahlédněte do tabulky níže.

Úroveň scénáře	Úroveň nestvůr	Přepočít zlaťáků	Zranění pastmi	Bonusové zkušenosti
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18


➤ Úroveň X

Karty schopností hrdinů označené úrovní „X“ umožňují hráčům větší volnost v sestavení balíčku jejich hrdiny v počátečních fázích kampaně. Karty úrovně „X“ jsou zpravidla složitější a náročnější na používání než karty úrovně 1, ale za správných okolností mohou být velmi užitečné.




➤ ŮS (zkratka)

Písmena „ŮS“ jsou zkratkou pro úroveň scénáře, která se používá pro výpočet některých veličin, například maximálního počtu bodů zdraví dílčích cílů.


➤ Útočný bonus

Řada schopností či efektů děletrvajících akcí může útočníkovi poskytnout bonus k jeho útoku. Bonus +1 k útoku  také vždy získá každá bytost útočící na otrávený cíl.

➤ Útok (akce)

Kdykoli jakákoli bytost provede akci „Útok  X“, znamená to, že cíl (či cíle) této akce utrpí X zranění. Základní hodnota (X) se ale předtím ještě modifikuje za pomoci tří kroků: postupně se započtou útočné bonusy, hodnota karty modifikátoru a hodnota obrany  cíle (je-li nějaká). Cíl poté utrpí tolik zranění, kolik činí výsledná hodnota. Následně se aplikují další efekty útoku, např. stavy, a to i v případě že výsledná hodnota útoku činila 0. Pokud bytost následkem utrpěného zranění zemřela, stavy a nucený pohyb se neaplikují, nicméně vyhodnotí se všechny ostatní efekty, které by mohly být relevantní. Útočná akce se může skládat z více jednotlivých útoků. V takovém případě táhnete pro každý cíl separátní kartu modifikátorů a i hodnoty obrany  odečítejte pro každý cíl zvlášť. Bytost se nemůže stát cílem více útoků způsobených jednou útočnou akcí, není-li řečeno jinak. Bytosti nesmí útočit na spojence, není-li řečeno jinak. Útok musí respektovat viditelnost – na cíl, který pro útočníka viditelný není, útočit nelze.

➤ Útok nablízko

Útok, který neobsahuje parametr dosah , označujeme jako útok nablízko. Při útoku nablízko musí útočník zpravidla sousedit s cílem či cíli svého útoku. Neplatí to ale vždy, výjimku mohou představovat například plošné útoky nebo další zvláštní případy, popsané v textu dané schopnosti.

➤ Utrpět zranění (akce)

Provede-li nějaká bytost akci, která vysloveně říká, že nějaká (jiná či stejná) bytost utrpí zranění, nelze takové zranění nikterak snížit. Jsou-li naplněny případné další podmínky pro vyhodnocení této akce, nemusí být její cíl pro bytost provádějící akci viditelný.

➤ Utrpět, utržit

Klíčová slova „utrpět“ a „utržit“ se používají ve frázi „utrpět/utržit zranění“. Kdykoli je bytost zraněna z libovolného zdroje, říkáme že utrpěla či utržila zranění. Když bytost utrží zranění, sníží se její aktuální hodnota zdraví o danou hodnotu. V případě hrdinů to znamená upravení hodnoty na počítadle zdraví hrdiny, v případě nestvůr pak přidání žetonů zranění na výšeč obálky nestvůry odpovídající dané bytosti. Hrdinové mají možnost vyrušit veškeré utrpené zranění z jednoho zdroje tím, že zničí jednu kartu schopností ze své ruky, nebo dvě karty schopností ze své odhazovací hromádky.

➤ Viditelnost

Aby mohla libovolná bytost využít jakoukoli cílenou akci, musí na cíl této akce vidět. Cíl je pro danou bytost viditelný v případě, že lze z libovolné části pole obsahujícího bytost vykonávající akci narýsovat přímku k libovolné části pole obsahujícího cíl, aniž by se tato přímka dotkla zdi. Překážky, dílčí cíle, ani ostatní bytosti viditelnost neovlivňují.

➤ Volné pole

Pole považujeme za volné, pokud neobsahuje žádnou bytost, překážku, dílčí cíl, past nebo náročný terén. Zničené překážky, zničené dílčí cíle a otevřené dveře, na nichž se nenachází bytost či past, jsou považovány za volná pole.



➤ Výběr karet

Prvním krokem každého kola je výběr karet. Všichni hráči, kromě těch, jejichž hrdinové jsou vyčerpaní nebo vykonávají dlouhý odpočinek, zvolí dvě karty ze své ruky, které chtějí v nadcházejícím kole zahrát, a jednu z nich vyberou za svou kartu iniciativy, která určí jejich pořadí v kole. Namísto výběru karet může hráč, jehož hrdina má v odhazovací hromádce alespoň dvě karty, vyhlásit dlouhý odpočinek. Nemůže-li hráč ani zahrát dvě karty, ani vyhlásit dlouhý odpočinek, je jeho hrdina okamžitě vyčerpaný.

► Vyčerpání

Vyčerpání hrdiny nastává ve dvou případech. Prvním případem je situace, kdy se sníží jeho aktuální hodnota zdraví na 0 (nebo níže). Druhým případem je situace, kdy hráč daného hrdiny nemůže ani zahrát dvě karty, ani vyhlásit dlouhý odpočinek (tzn. v odhazovací hromádce má méně než 2 karty). V obou případech je hrdina vyčerpán okamžitě a jeho figurka je odstraněna z herního plánu. Hrdina se nadále nemůže žádným způsobem do scénáře zapojit. Vyčerpají-li se všichni hrdinové, scénář jste prohráli.

► Výhoda a nevýhoda

Je-li útok nějaké bytosti zvýhodněný, ať už díky posílení  nebo jiným efektům, znamená to, že hráč odhalí dvě karty z příslušného balíčku modifikátorů a aplikuje efekt lepší z těchto dvou karet. Je-li útok nějaké bytosti znevýhodněný, ať už kvůli zmatení , útoku na dálku na sousedící cíl nebo jiným efektům, znamená to, že hráč odhalí dvě karty z příslušného balíčku modifikátorů a aplikuje efekt horší z těchto dvou karet. Jeden útok nemůže být zvýhodněn či znevýhodněn více než jednou. Je-li útok zároveň zvýhodněn i znevýhodněn, oba efekty se navzájem vyruší. Pokud není v případě nevýhody jednoznačně průkazné, která z karet je horší, aplikujte efekt první tažené karty. Nastane-li nejistota v případě zvýhodněného útoku, je výběr karty modifikátoru, jejíž efekt se aplikuje, na vás.

► Vyrušení zranění

Ve chvíli, kdy hrdina utrpí poškození libovolného původu, může jeho hráč zničit jednu kartu z ruky nebo dvě z odhazovací hromádky, aby všechno poškození z daného zdroje (např. konkrétního útoku) vyrušil. Nezáleží na tom, kolik zranění by bylo způsobeno, cena za jeho vyrušení je vždy stejná. Připomínáme, že karty, které hráč vybral pro vyhodnocení v tomto kole, už nejsou v jeho ruce, a pokud ještě nebyly vyhodnoceny, nenacházejí se ani na hromádce odhozených karet (či v aktivní oblasti nebo hromádce zničených karet).

► Zabití

Klesne-li aktuální hodnota zdraví nestvůry na 0 nebo níže, je tato nestvůra zabita. Ve chvíli, kdy se tak stane, odstraňte její figurku z herního plánu a na pole, kde nestvůra zemřela, umístěte žeton mince. Zároveň

z příslušné výše obálky nestvůry odstraňte všechny žetony. Figurka nestvůry je po její smrti znovu k dispozici pro nasazení pro případ, že by se na herní plán umísťovaly další nestvůry daného typu (např. při odhalení místnosti).

► Zacílení



Pro každou nestvůru je na začátku jejího tahu nezbytné určit zacílení. Cílem nestvůry je nepřítel, na něhož může zaútočit s vynaložením co nejmenšího počtu bodů pohybu. Lze-li stejným počtem pohybů zacílit více nepřátel, zvolí si nestvůra toho z nich, který má nejnižší iniciativu. Zacílení nestvůry nezávisí na viditelnosti, ani na tom, jestli skutečně zvládne na zacíleného nepřítele v daném tahu zaútočit.

Útočí-li nestvůra na dálku, zacílí na protivníka, který se v dosahu daného útoku octne při vynaložení nejmenšího počtu bodů pohybu. V opačném případě, a to i pokud v daném kole vůbec neútočí, zacílí na nepřítele, do jehož sousedství se může přesunout s vynaložením nejmenšího počtu bodů pohybu. Při určení toho, kolik bodů pohybu bude muset nestvůra vynaložit, berte do úvahy, že zvolí trasu, která povede přes co nejmenší počet polí s pastmi, i kdyby to mělo zvýšit počet vynaložených bodů pohybu. Podobně je potřeba počítat s tím, že počet vynaložených bodů pohybu ovlivňuje náročný terén.

Může-li nestvůra v daném tahu útočit na více cílů, nejprve si zvolí své primární zacílení podle běžných pravidel a teprve poté bude hledat dodatečné cíle pro svůj útok. Pokusí se přitom přesunout na pole, z něhož může zaútočit na svůj primární cíl a zároveň na co nejvíce dodatečných cílů (max. tolik, kolik akce specifikuje).

Může se stát, že nestvůra nedokáže zacílit, protože neexistují žádná platná pole, přes která by se mohla přesunout, aby zaútočila na nepřítele. V takovém případě se nestvůra v daném tahu ani nepohne, ani nezaútočí.

► Základní schopnosti

Kterákoli karta schopnosti hrdinů může být využita pro vykonání akce „Útok  2“ namísto horní schopnosti nebo jako „Pohyb  2“ namísto schopnosti spodní. Vyhodnotíte-li kartu tímto způsobem, vždy ji odhodte na odhazovací hromádku. Je-li vyhodnocena základní schopnost karty, nespouštějí se žádné efekty (zisk zkušeností, vyvolání živlu apod.) z textu příslušné hlavní schopnosti.

► Zamíchání

Některé karty modifikátorů a schopností nestvůr obsahují v pravém spodním rohu symbol zamíchání (⊗). Je-li taková karta v průběhu kola odhalena, na konci kola zamíchejte karty z příslušného odhazovacího balíčku zpět do daného balíčku.

► Zásluhy za zabití

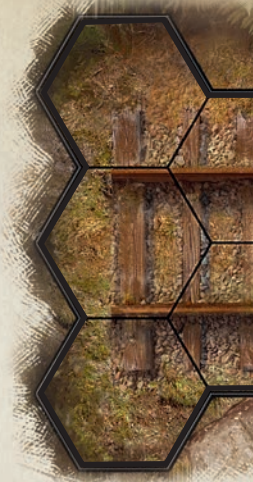
Malé úkoly často vyžadují, aby hrdinové zabili nestvůry při naplnění specifických podmínek. V takovou chvíli je důležité určit, jaký hrdina si připsá zásluhy za dané zabití. Je-li nestvůra zabita přesunem na past s pomocí přitažení, odstrčení nebo darované pohybové akce, získá zásluhy za zabití dané nestvůry hrdina, který jí k pohybu na pole s pastí donutil. Přesune-li se však nestvůra na pole s pastí z vlastní vůle, nikdo zásluhy za její zabití nezíská. Stejně tak zásluhy nikomu nepřipadnou ve chvíli, kdy nestvůra zemře v důsledku krváčení. Zemře-li nestvůra v důsledku útoku hrdiny, který proběhl v rámci darované akce, získá zásluhy za zabití útočící hrdina. Zemře-li nestvůra v důsledku útoku nestvůry, který proběhl v rámci darované akce, nezískává zásluhy za zabití nikdo.

► Zdraví (Body zdraví)

Hodnota zdraví je číslo, kterým se měří kondice bytosti. Kdykoli bytost utrpí zranění nebo si nějaké zranění vyléčí, sníží se, resp. zvýší její aktuální hodnota zdraví. Dosáhne-li hodnota zdraví některé bytosti hodnoty 0 nebo nižší, je odstraněna ze scénáře. Aktuální hodnotu zdraví nestvůr získáte tím, že odečtete hodnotu žetonů zranění na příslušné výseči obálky nestvůry od její maximální hodnoty zdraví. Aktuální hodnotu zdraví hrdinů budete zaznamenávat pomocí počítadla zdraví. Na začátku scénáře odpovídá hrdinově maximální hodnotě zdraví pro danou úroveň.

► Zed'

Pole na herním plánu každého scénáře jsou ohraničena tučným černým okrajem. Tyto okraje – zdi – nelze žádným způsobem překročit. Kromě toho navíc zdi omezují viditelnost. Bytost smí svou akci zacílit na jinou bytost pouze v případě, že lze nakreslit přímou linii z libovolné části pole, na kterém se nachází akce vyhodnocující bytost, na libovolnou část pole, na němž se nachází plánovaný cíl této akce, aniž by se tato linie dotkla zdi. Pole se považuje za sousedící se zdí, pokud alespoň jednu z jeho stran tvoří linie zdi.



► Zjevení nestvůry

Některá zvláštní pravidla scénářů způsobují, že se na herním plánu zjevují nestvůry. Má-li se ve scénáři zjevit nestvůra, nasadte ji na daný vyznačený bod nebo, je-li toto pole obsazeno, na volné pole, které je k němu nejbližší. Na jednom poli pro zjevení se může ve stejnou chvíli zjevit více nestvůr – v takovém případě je postupně rozmístěte na volná pole, která jsou vyznačenému poli nejbližší.

Pro zjevenou nestvůru platí stejná pravidla jako pro nestvůru odhalenou při **odhalení místnosti** (viz Odhalení místnosti na s. X). Není-li řečeno jinak, vždy bude hrát už v kole, ve kterém se zjevila.

► Zkušenosti

Některé schopnosti obsahují symbol zkušeností. Je-li vyhodnocena alespoň část dané schopnosti, získá hrdina odpovídající počet bodů zkušeností. Zkušenosti získané v průběhu scénáře zaznamenávejte na pravé straně počítadla hrdiny. Specifikuje-li daná schopnost nějakou podmínku pro získání zkušeností, musí být taková podmínka naplněna. Body zkušeností hrdina získá také ve chvíli, kdy se jeho žeton hrdiny přesune z pole použití déletrvajících akce obsahujících symbol zkušeností.



➤ Zlaťák



Zlaťáky představují měnu, za kterou si hráči mohou mezi scénáři kupovat předměty u obchodníka. Hlavním zdrojem zlaťáků je sběr žetonů mincí v průběhu scénáře. Na konci scénáře je každý získaný žeton mince přeměněn na zlaťáky v poměru daném úrovni scénáře. Hrdinové mohou zlaťáky získat či ztratit též v důsledku splnění scénáře nebo vyhodnocení karty události.

Koupí-li si hrdina předmět, přijde o tolik zlaťáků, kolik činí cena předmětu. Při prodeji však získá jen polovinu ceny předmětu zaokrouhlenou nahoru. Aktuální počet zlaťáků vašeho hrdiny zaznamenávejte v jeho deníku hrdiny. Hrdinové si zlaťáky nesmí navzájem dávat ani půjčovat.

➤ Zmatení



Zmatení je negativní stav. Zmatení způsobuje, že všechny útoky zmatené bytosti jsou znevýhodněné. Žeton zmatení odstraňte na konci následujícího plného tahu dané bytosti.

➤ Znehybnění



Znehybnění je negativní stav. Znehybněná bytost nesmí provádět pohybové akce. Žeton znehybnění odstraňte na konci příštího plného tahu dané bytosti.

➤ Zničené karty schopností hrdinů

Zničené karty schopností, odložené na hromádku zničených karet hrdiny, jsou karty, jež nelze ve zbytku scénáře použít. Kartu schopností může hrdina zničit třemi různými způsoby: 1) Vyhodotí-li schopnost doplněnou o symbol zničení . V takovém případě je karta na hromádku zničených karet přesunuta buď okamžitě, nebo ve chvíli, kdy vyprší její déletrvající schopnost (do té doby bude umístěna v aktivní oblasti hrdiny). 2) Ve chvíli, kdy hrdina utrpí poškození libovolného původu, může jeho hráč zničit jednu kartu z ruky nebo dvě z odhazovací hromádky, aby všechno poškození z daného zdroje (např. konkrétního útoku) vyrušil. 3) Kdykoli hrdina odpočívá, musí zničit jednu kartu ze své odhazovací hromádky. Při dlouhém odpočinku si zničenou kartu smí vybrat, při krátkém odpočinku je zničená karta vybrána náhodně. Všechny zničené karty má hráč po skončení scénáře opět k dispozici.

➤ Zranění

Kdykoli bytost utrpí nějaké zranění, sníží se o počet utrpených bodů zranění aktuální hodnota jejího zdraví. V případě nestvůr se utrpené zranění zaznamená položením žetonů zranění v příslušné hodnotě na danou výseč obálky nestvůry. V případě hrdinů se o danou hodnotu sníží aktuální počet bodů zdraví vyznačený na počítadle bodů zdraví a zkušeností.

Klesne-li hodnota zdraví hrdiny na 0 nebo níže, je okamžitě vyčerpaný. Klesne-li na 0 nebo níže hodnota zdraví nestvůry, je tato nestvůra zabita.

➤ Zvláštní pravidla

Zvláštní pravidla scénáře jsou zaznamenána v Knize příběhu v oddílech popisujících specifická pravidla, která platí pouze pro daný scénář nebo jeho část. Zvláštní pravidla obvykle následují po prologu scénáře nebo příběhovém textu následujícím po oddělovači oddílů. Zvláštním pravidlům věnujte obzvláštní pozornost.

➤ Zvláštní schopnosti bossů

Popis většiny zvláštních schopností bossů naleznete na příslušných místech v Knize příběhu, zvláště pak v případě, že je nebylo možné vměstnat na karty nestvůry bossa. Označeny jsou nadpisy „Bossova zvláštní schopnost 1“ a „Bossova zvláštní schopnost 2“.

➤ Žeton aktivace



Žetony aktivace slouží primárně k označování otevřených dveří, ale v závislosti na zvláštních pravidlech konkrétních scénářů mohou mít i další využití.

➤ Žeton hrdiny

Žetony hrdiny hráči využívají ke sledování efektů zvláštních schopností a také ke sledování počtu použití déletrvajících schopností. Pokud byste potřebovali použít nějaký žeton jako připomínku nějaké další informace, doporučujeme k tomu využít právě žetony vašeho hrdiny.



Sekerník



Rudý gardista



Ničitelka



Strážkyně prázdnoty

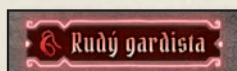
► Žeton mince



Žetony mincí umístěné na herní plán umožňují hrdinům získat zlaťáky. Žetony mincí se umísťují na vyznačená pole při přípravě scénáře a také na pole, na kterých zemřela nestvůra (okamžitě po jejím odstranění). Bytosti mohou žetony mincí získávat za pomoci akce „Kořist“¹, hrdinové pak navíc ještě za pomoci pravidla „kořist na konci tahu“. Žetony mincí nasbírané hrdiny se na konci scénáře přepočtou na zlaťáky v poměru odpovídajícím úrovni scénáře. Žetony samotné poté vraťte zpět do zásoby. Žetony mincí, které na konci scénáře zůstanou na herním plánu, nebo ty, které ukořistí nestvůry, nemohou být hráči získány a budou vráceny zpět do zásoby bez efektu.

► Žeton pořadí iniciativy

Každý hrdina a druh nestvůr má k dispozici vlastní žeton pořadí iniciativy sloužící k zaznamenání toho, kde daná bytost v pořadí iniciativy pro dané kolo stojí. Pořadí těchto žetonů připravte na začátku kola po určení iniciativy. Do pořadí mohou přibýt (nebo se přesunout) nové žetony ve chvíli, kdy je odhalena nová místnost.



► Žetony zničení

Žetony zničení umísťujte na mapu scénáře pro vyznačení zničených překážek či dílčích cílů scénáře. Žeton zničení označuje dříve nepřístupné pole, na které se dá nově běžně vstupovat. Je-li zničena překážka, umístěte žeton zničení na každé pole, na kterém se tato překážka nacházela.



► Živly

Živly, zaznamenávané s pomocí desky živlů, umožňují vylepšit konkrétní akce. Je-li některý ze symbolů živlů součástí textu nějaké akce, znamená to, že vyhodnocení libovolné části této akce vede k přesunu žetonu daného živlu do sloupce „Intenzivní“ na desce živlů. K tomuto přesunu dojde vždy až na konci tahu, ve kterém byla taková akce vyhodnocena. Na konci každého kola se přítomnost živlů vytratí – živly v sloupci „Intenzivní“ se přesunou do sloupce „Prchavý“ a živly ze sloupce „Prchavý“ se přesunou do sloupce „Nepřítomný“.



Oheň



Led



Vzduch



Země



Světlo



Temnota

Přítomnost živlů může být využita k obohacení konkrétních akcí, což je vyznačeno přeškrtnutým symbolem daného živlu (⊗), následovaného dvojtečkou a popisem efektu daného obohacení akce. Nachází-li se žeton příslušného živlu v danou chvíli ve sloupci „Intenzivní“ nebo „Prchavý“, lze daný živel spotřebovat – přesunout do sloupce „Nepřítomný“ – a vyhodnotit tak efekt obohacení. Není možné živel vyvolat a spotřebovat v rámci stejného tahu – vyvolání totiž proběhne až na konci daného tahu.

Nestvůry, pokud mohou, daný živel vždy spotřebují. Obohacení schopnosti díky spotřebování živlu navíc ovlivní všechny nestvůry daného typu, nikoli pouze tu, která hraje první.



Libovolný živel

Tento symbol představuje libovolný živel. Nachází-li se na kartě schopností nestvůry, vyberou vyvolaný či spotřebovaný ⊗ živel hráči.







Hrdinové získávají ✓ za splnění malé úkoly v případě, že se podařilo úspěšně dokončit scénář. ✓ lze získat též jako odměnu za splnění některých scénářů.

Pro zaznamenávání ✓ slouží oddíl v pravé spodní části deníku hrdiny. Za každé tři ✓, které hrdina získá, obdrží jeden talent. Lze získat maximálně 18 ✓.

Doodatek A: Rozbor karet

► Karta modifikátoru

- 1 Číselná hodnota, která se přičítá k základní hodnotě útoku. Je-li místo ní uprostřed symbol stavu **A**, činí číselná hodnota +0.
- 2 „2x“. Základní hodnota útoku se zdvojnásobuje.
- 3 **Mínutí**. Základní hodnota útoku se mění na 0.
- 4 **Symbole jednotlivých hrdinů**  /  /  / , **nestvůr** **M** a **symbol hvězdy** *****. Tyto symboly určují, do kterého balíčku daná karta náleží. Symbol ***** znamená, že kartu lze umístit do balíčku libovolného hrdiny.
- 5 **Symbol zamíchání**. Je-li v průběhu kola odhalena karta s tímto symbolem, zamíchejte na konci kola příslušnou odkládací hromádku zpět do balíčku.
- 6 **Symbol stavu**. Tento stav bude ušetřen cíli útoku.
- 7 **Symbol živlu**. Na konci hrdinova tahu bude tento živél vyvolán.



Detailnější popis karet naleznete na straně 5 v části „Karty modifikátoru“.

► Karta malého úkolu

- 1 **Název karty**
- 2 **Požadavky** – informace, jak úkol splnit.
- 3 **✓** – vaše odměna za splnění malého úkolu, je-li scénář úspěšně dokončen.



Detailnější popis naleznete na straně 8 v části „Malý úkol“.

► Deska hrdiny

- 1 **Symbol daného hrdiny**
- 2 **Název třídy hrdiny**
- 3 **Limit karet v ruce**
- 4 **Portrét**
- 5 **Pozice pro umístění odhozených, aktivních a zničených karet schopností a karet předmětů**
- 6 **Oblast pro umístění žetonů stavů**
- 7 **Tabulka s maximální hodnotou zdraví pro každou hrdinovu úroveň**
- 8 **Příběhové pozadí**



Detailnější popis naleznete na straně 3 v části „Deska hrdiny“.

Dodatek A: Rozbor karet (pokračování)

► Karta předmětu

- 1 Název předmětu
- 2 Pořadové číslo předmětu
- 3 Obrázek předmětu
- 4 Hodnota předmětu ve zlaťácích
- 5 Typ předmětu
- 6 Efekt předmětu. Tento text popisuje, kdy lze předmět použít a jaké budou jeho efekty.
- 7 Počet kopií daného předmětu ve hře a označení, o kolikátou kopii se jedná.
- 8 Specifikace, kolikrát lze předmět použít – jednou za scénář, jednou mezi dvěma dlouhými odpočinků, nebo bez omezení.



Detailnější popis naleznete na straně 13 v části „Předmět“.



Detailnější popis naleznete na straně 6 v části „Karta schopností nestvůry“.

► Karta schopností nestvůry

- 1 Název druhu nestvůry
- 2 Název karty
- 3 Hodnota iniciativy (viz část „Iniciativa“ na s. 5).
- 4 Jednotlivé akce (viz část „Akce“ na s. 2).
- 5 Tečkovaná čára oddělující jednotlivé akce (viz část „Tečkovaná čára“ na s. 15).
- 6 Symbol zamíchání (♻️). Je-li v průběhu kola odhalena karta s tímto symbolem, zamíchejte na konci kola příslušnou odkládací hromádku zpět do balíčku.

Symbol zamíchání (♻️). Je-li v průběhu kola odhalena karta s tímto symbolem, zamíchejte na konci kola příslušnou odkládací hromádku zpět do balíčku.

Doodatek B: Tah nestvůr



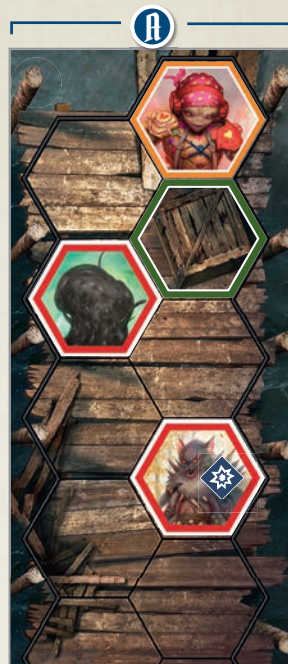
1. Úvodní ověření

1. Ověření útočné akce a stavů

- ❖ Všechny odzbrojené nestvůry a nestvůry, které v daném kole nevyhodnocují útočnou akci, se budou chovat, jako by měly provést útok nablízko na jednoho nepřítele.
- ❖ Znehybněné nestvůry nevyhodnocují pohybové akce.
- ❖ Omráčené nestvůry nemohou zacílit, pohybovat se a nevyhodnocují žádné akce .

2. Nalezněte trasu pohybu

Změřte vzdálenost na libovolné pole, z něhož může nestvůra na nějaký cíl zaútočit (cíle pro ni musí být viditelný) . Tímto polem může být i aktuální pozice nestvůry. V případě, že existuje více platných tras, vyberte jednu z nich. Zaútočit lze ze všech polí označených symbolem . Neexistuje-li žádná platná trasa, nestvůra nemůže zacílit a nebude se ani pohybovat, ani útočit.



Omráčená nestvůra ve svém tahu nevykoná žádnou akci.



Nestvůra nalezne nejkratší možnou trasu na volné pole, ze kterého může zaútočit. Jelikož existují dvě stejně vhodné trasy, hráči vyberou, kterou z nich nestvůra zvolí.

2. Zacílení

Nestvůra si zvolí a zacílí na jednoho nepřítele podle následujícího seznamu priorit:

- Pole , na která vede trasa pohybu, jež spustí co nejmenší množství pastí.
- Pole , na která vede kratší trasa pohybu.
- Nepřítel s nižší iniciativou.

V případě, že mají dva hráči stejnou iniciativu, rozhoduje o jejich pořadí druhá karta schopností, zvolená pro toto kolo. O pořadí iniciativy mezi hrdiny vykonávajícími dlouhý odpočinek rozhodněte dle své volby.







Nestvůra zacílí na nepřítele, na kterého může zaútočit s využitím nejmenšího množství bodů pohybu.

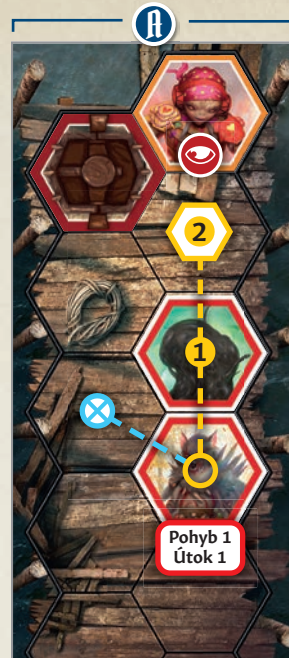


Nepřátelé jsou stejně daleko, nestvůra tedy zacílí na toho s nižší iniciativou.

3. Vyhodnocení akcí nestvůr (pohyb, útok a další)

Nestvůry provedou všechny akce ze své aktuální karty schopností, a to v pořadí odshora dolů. Pro pohybové akce platí:

- A** Nestvůra musí ukončit svůj pohyb blíže k , než byla její výchozí pozice. Pokud to není možné, nepohne se.
- B** Nestvůra zvolí trasu pohybu, která vede skrz co nejmenší množství pastí.
- C** Nestvůra se v první řadě snaží přiblížit k poli , aby mohla zaútočit na svůj cíl. Pokud může zaútočit na více nepřátel, pohne se tak, aby zasáhla svůj cíl a co nejvíce dalších nepřátel.
- D** Nestvůra se pohne tak daleko od zacíleného nepřítele, dokud pro ni nebude možné provést útok na dálku, který by nebyl znevýhodněný.
- E** Pokud má nestvůra k dispozici více , z nichž může zaútočit na zacíleného nepřítele, přednostně si vybere , které jí umožní:
 - 1** Zaútočit na zacíleného nepřítele útokem, který není znevýhodněný.
 - 2** Zaútočit na co nejvíce dalších nepřátel při dodržení pravidel pro zacílení a útok, odpovídajících výchozí pozici nestvůry.
 - 3** Zaútočit na co nejvíce dalších nepřátel útokem, který není znevýhodněný.
- F** Je-li útok nestvůry znevýhodněn ještě z jiného důvodu než kvůli útoku na dálku na sousedící pole, nemůže se nevhody pohybem zbavit, a proto se nepohne.

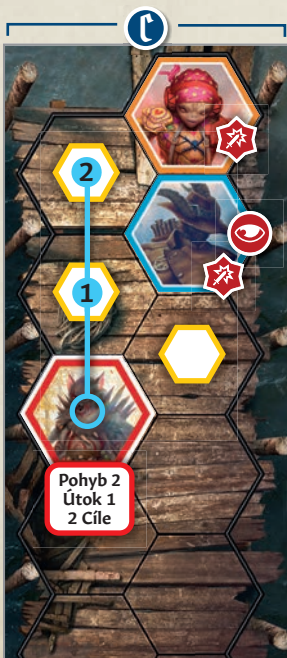


Nestvůra by potřebovala dva body pohybu, aby se dokázala přiblížit ke svému cíli. Má však jen jeden, tudíž se nepohne.



Pohyb o dvě pole by nestvůru přiblížil, ale musela by stoupnout na past, takže se místo toho pohne jen o jedno pole.

Poznámka: Vvolání či spotřebování živlů vyhodnotí první aktivovaná nestvůra daného druhu, efekty této akce se však vztahují na všechny.



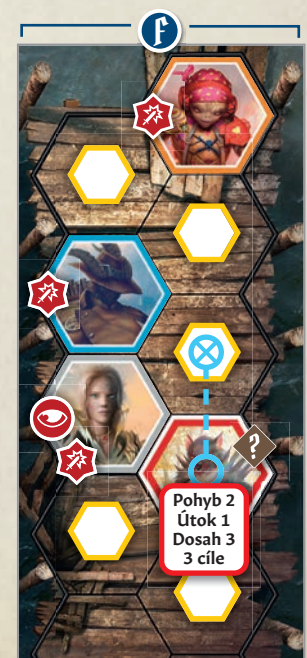
Protože nestvůra může zaútočit na dva nepřátele, pohne se o dvě pole, aby sousedila s oběma.



Nestvůra se pohne od svého cíle, aby její útok nebyl znevýhodněn. Jakmile s cílem nebude sousedit, pohyb ukončí.



Protože ztráta znevýhodnění pro útok na cíl je pro nestvůru nejdůležitější, přesune se na pole, které umožňuje neznevýhodněný útok na cíl a útok na co nejvíce dalších nepřátel.



Nestvůra je zmatená a pohybem od svého cíle by se tedy znevýhodnění nezabavila, tím pádem se nepohne.

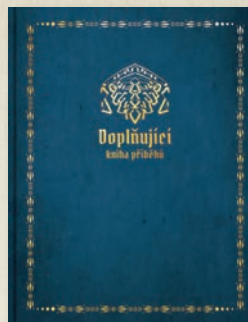
Příloha C: Seznam komponent



1 Tutoriál



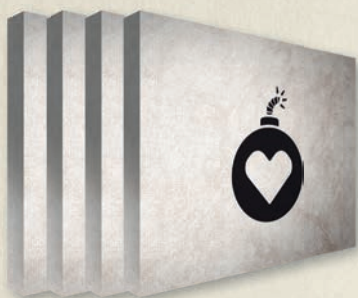
1 Kniha příběhů



1 Doplňující kniha příběhů



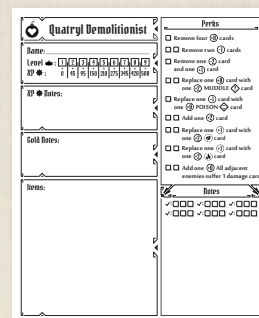
1 Glosář



4 velké krabičky hrdinů



8 figurek v malých krabičkách



4 bloky s deníky hrdinů



4 desky hrdinů



144 karet schopností hrdinů



20 žetonů hrdinů



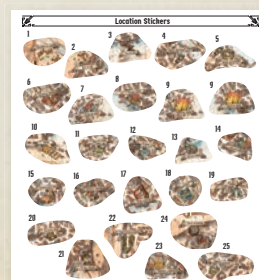
4 počítadla



18 žetonů pořadí iniciativy



1 mapa města



1 list samolepek



4 karty nápovědy

Dodatek D: Kompatibilita komponent

Tento dodatek je určen vlastníkům „velké“ hry *Gloomhaven* a popisuje, jakým způsobem do ní lze zapojit komponenty ze hry *Gloomhaven: Lví chřtán*.

→ Kompatibilní ←

Hrdinové

Čtveřice hrdinů ze hry *Lví chřtán* je plně kompatibilní se základní hrou *Gloomhaven*. Zároveň platí, že za ně můžete hrát okamžitě, pro jejich zpřístupnění není nutné splnit žádný velký úkol.

Stejně tak naopak platí, že kampaň *Lvího chřtánu* lze odehrát s libovolným hrdinou ze základní hry. Hrdinové velké hry *Gloomhaven* nemají k dispozici karty schopností úrovně „A“ a „B“, takže doporučujeme přeskočit první tři scénáře kampaně. Jako kompenzaci by měli takoví hrdinové obdržet 40 zlaťáků, 10 zkušeností a 1 talent. *Lví chřtán* je oddělenou kampaní, proto by v jejím rámci hráči neměli využívat případné talenty za odchod na odpočinek, které získali za své předchozí hrdiny.

Malé úkoly

Balíčkem malých úkolů ze *Lvího chřtánu* můžete nahradit balíček malých úkolů z velké hry *Gloomhaven*. Volitelně je také možné balíčky zamíchat dohromady. Jenom pozor – 8 karet malých úkolů se vyskytuje jak ve *Lvím chřtánu*, tak ve velké *Gloomhaven*. Doporučujeme tyto duplicitní karty vyřadit. Takto vytvořený balíček můžete používat jak při hraní *Lvího chřtánu*, tak při hraní velké hry *Gloomhaven*.

→ Nekompatibilní ←

Předměty

Balíček předmětů je kompatibilní pouze s touto hrou. Ve velké hře naleznete mnoho předmětů se stejným názvem a ilustrací, ale odlišnou cenou či mírně odlišným efektem, tudíž by smíchání balíčků předmětů mohlo způsobovat zmatky. Doporučujeme tyto dvě sady nekombinovat.



Nestvůry

Podobně jako předměty i nestvůry jsou určeny pouze pro použití v této kampani. Ve velké hře se některé nestvůry opakují, ale mají mírně odlišné vlastnosti a z toho důvodu by nebylo vhodné nestvůry navzájem míchat.

Události

Balíček událostí byl vytvořen speciálně pro *Lví chřtán*, reflektuje události této kampaně a není kompatibilní s velkou hrou *Gloomhaven*.

Baví vás hra *Gloomhaven: Lví chřtán*? Hledáte-li ještě epičtější zážitek ze stejného světa, vyzkoušejte původní velkou hru *Gloomhaven*, která obsahuje 112 scénářů. Předtím než se do hry vrhnete, můžete si nastudovat odlišnosti v pravidlech, která naleznete zde: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/gloomhaven/> nebo se podívat na videonávod na našem YouTube kanálu: <https://www.youtube.com/user/ALBIceskarepublika>.

Dodatek E: Rejstřík pokladů

STOP: Do tohoto rejstříku nahlížejte jen tehdy, když potřebujete zjistit, co se skrývá pod číslem pokladu, který jste ukořistili.

1. <input type="checkbox"/> Získáváš 10 zkušeností.	9. <input type="checkbox"/> Získáváš 5 zlaťáků.
2. <input type="checkbox"/> Získáváš prsten síly (předmět 31).	10. <input type="checkbox"/> Získáváš kompas osudu (předmět 27).
3. <input type="checkbox"/> Získáváš 15 zkušeností.	11. <input type="checkbox"/> Získáváš Prsten spěchu (předmět 30).
4. <input type="checkbox"/> Získáváš 5 zlaťáků.	12. <input type="checkbox"/> Získáváš 5 zlaťáků.
5. <input type="checkbox"/> Získáváš 1 ✓.	13. <input type="checkbox"/> Získáváš 5 zlaťáků.
6. <input type="checkbox"/> Získáváš 10 zlaťáků.	14. <input type="checkbox"/> Získáváš 3 žetony mincí.
7. <input type="checkbox"/> Získáváš 5 zlaťáků.	15. <input type="checkbox"/> Získáváš 1 ✓.
8. <input type="checkbox"/> Utrpíš otravu  a 3 zranění.	16. <input type="checkbox"/> Získáváš Lektvar many (předmět 14).

Dodatek F: Seznam pro scénář „Ztracené zboží“

A Nalezeno 1 zboží.	G Zjeví se 2 krysí zrůdnosti.
B Zjeví se 2 krysí zrůdnosti.	H Nalezeno 1 zboží.
C Zjeví se 2 černokaly.	J Nalezeno 1 zboží.
D Zjeví se 3 obří zmije.	K Zjeví se 2 černokaly.
E Nalezeno 1 zboží.	L Zjeví se 1 démon chaosu.
F Nalezen Prsten obnovy (předmět 32).	M Nalezeno 1 zboží

