





Také si prosím všimněte, že jsou některé místní akce označené slovy „jednou za den“. Po provedení takové akce můžete její symbol zakrýt žetonem času, abyste nezapomněli, že již byla použita. Mějte prosím na paměti, že některé lokace využívají žetony času také k zaznamenávání jiných pravidel. Na takové akce není vhodné další žetony pokládat, aby nedošlo k jejich záměně.

V družině: Místní akci můžete aktivovat také jako družina. V takovém případě platíte cenu pouze jednou a obdržíte výsledek akce rovněž jednou. Hráči v družině si nicméně mohou vypomoci se zaplacením a mohou si náklady dle libosti rozdělit. Jestliže spustí střetnutí, vyhodnocují jej také jako družina.

Příklad: Dva hráči použijí místní akci popsanou textem „ Lov: Získáš 1 pokrm, poté táhni zelené střetnutí“. Náklady si rozdělí mezi sebe a každý zaplatí 1 . Poté získají 1 pokrm, odhalí střetnutí a bojují jako družina.

OSOBNÍ AKCE – cena je pevně daná pro každou postavu zvlášť. Každá postava má k dispozici svou osobní akci popsanou na kartě postavy. Tuto akci lze použít pouze mimo střetnutí a průzkum.

V družině: Osobní akci vaší postavy může využít pouze ona, avšak členové družiny mohou pomoci s placením ceny v . Postava, jež akci vykonává, však musí VŽDY zaplatit alespoň 1 .


PRŮZKUM MENHIRU – vždy zdarma. Má-li lokace, ve které se právě nalézáte, vedle svého názvu uveden emblém menhiru (viz Lokace), nachází se v ní jeden z těchto starobylých monumentů. Průzkum menhiru nic nestojí a poskytnete vám informace o zdrojích či kartách tajemství, jež jsou potřeba k jeho aktivaci. Pokud chcete menhir prozkoumat, jednoduše otočte kartu lokace a přečtete text hovořící o menhiru v dolní části karty. Máte-li požadované zdroje a splňujete-li všechna další kritéria, můžete tento menhir rovnou aktivovat.

Důležité: Všimněte si, že všechny náklady na aktivaci menhiru se zvyšují s celkovým počtem hráčů ve hře (ne jen v družině!).


Rada: Myslete vždy na to, který menhir hodláte aktivovat jako další a jaké zdroje k tomu budete potřebovat!

Rada: Pokud nechcete kartu lokace otáčet, veškeré informace o menhiru v této lokaci naleznete také v Deníku výpravy.


Rada: K aktivaci menhiru budete potřebovat pomoc všech hráčů. Zohledněte to ve svých plánech.






VZDÁT SE TAHU – zdarma. Vaše postava se rozhodne ukončit den a odpočívat. Můžete se vzdát tahu, i pokud vám zbývá . Toto rozhodnutí ale nelze vzít zpět – jakmile se vzdáte tahu, nebudete až do následujícího dne moci provádět žádné další akce!

Deska, předměty, dovednosti, nebo dokonce karty tajemství vaší postavy mohou nabízet další akce!








Ve stručnosti: Během dne můžete ve svém tahu provést 1 akci z přehledové karty, karty své postavy nebo libovolných dalších karet a desek, jež má vaše postava aktuálně k dispozici. Ostatní postavy ve vaší lokaci se k vám mohou připojit. Poté vykonají 1 akci hráči, kteří ji ještě neprovedli. Tento postup opakujte tak dlouho, dokud se všichni nevzdají tahu nebo jim nedojde .

III) KONEC DNE

Den končí ve chvíli, kdy se všechny postavy vzdaly tahu nebo vyčerpaly svou . Jakmile k tomuto dojde, proveďte s každou postavou následující kroky:


1) Odpočíte si. Snězte 1 pokrm. Pokud tak učiníte, obnovte si 1  a 1 . Nedostává-li se vám pokrmů (nebo je nechcete sníst nyní), snižte svou  na 0. Máte-li  již na 0, ztrácíte místo toho 1 .

Pamatujte na to, že postavy ve stejné lokaci si mohou kdykoli vyměnit pokrm, pokud se právě neúčastní akce či střetnutí (viz Družiny a jejich akce)!

2) Obnovte svou . Umístěte ukazatel na své stupnici zpět na aktuálně nejvyšší dostupnou pozici. Pokud jste dosáhli stavu vyčerpání (ukazatel vaší  se nachází v jedné z červených pozic), obnovte pouze 4 body . Mějte při tom na paměti, že váš ukazatel  omezuje maximální počet vaší  – ukazatel vaší  nelze v žádném případě posunout nad ukazatel vašeho .

3) Vylepšete si svou postavu. Máte-li nějaké body zkušeností, můžete si nyní jejich zaplacením zvýšit své vlastnosti, získat nové dovednosti či si do balíčku přidat nové karty boje a diplomacie (viz Rozvoj postavy).

4) Přestavte si balíčky své postavy. Pokud chcete, můžete si s pomocí karet, jež vaše postava získala v průběhu hry ze svého balíčku rozvoje, upravit své balíčky boje a diplomacie. Můžete také odebrat karty, jež nevyhovují vašemu hernímu stylu. Pamatujte však, že každý balíček musí obsahovat alespoň 15 karet!

5) Nechte si zdát sny. Nachází-li se na kartě vaší aktuální lokace emblém snu, nalistujte si její oddíl v Deníku výpravy a přečtete uvedený sen. Pokud se váš ukazatel  nachází na jedné z červených pozic (k desce postavy máte připojenou kartu „Propadáš šilenství“), přečtete místo snu noční můru.

Rada: Sny vám často vyjeví užitečná vodítka nebo odhalí více z příběhu a herního světa.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Než se pustíte do hry, měli byste se seznámit s klíčovými principy hry Tainted Grail popsány v tomto oddíle.

STUPNICE PŘEŽITÍ

Tyto tři stupnice na desce vaší postavy jsou obzvláště důležité, jelikož reagují téměř na vše, co ve hře vykonáte.

VÝDRŽ – vaše energie, jež se s každým novým dnem obnoví. Většina činností ve hře (viz Během dne) snižuje vaši **VÝDRŽ**. Také zranění a nemoci ji omezují: jste-li polomrtví a sotva se vlečete, nedokážete toho udělat tolik, jako když jste zdraví a odpočatí (viz **HEMISLE GUARACHTI**).

Poslední dvě pozice stupnice **VÝDRŽ** jsou červené. Pokud dosáhne ukazatel **VÝDRŽ** jedné z nich, budete **vyčerpáni**. To se neblaze podepíše na vašem výkonu a neumožní vám to plně obnovit vaši **VÝDRŽ** (viz Konec dne). Přesto všechno je někdy nutné se vyčerpat, abyste zabránili něčemu daleko horšímu!

ZDRAVÍ – váš fyzický stav. Vyčerpáte-li všechno své **ZDRAVÍ**, začnete umírat. Na znamení vašeho kritického stavu vás hra vyzve, abyste k desce své postavy připojili kartu „Umíráš!“ a aktivovali dodatečná pravidla, jež obsahuje.

Nikdy nemůžete mít více **ZDRAVÍ** než **HEMISLE GUARACHTI** (ukazatel **ZDRAVÍ** by se nikdy neměl dostat nad omezovač **HEMISLE GUARACHTI** ve tvaru písmene T).

Máte-li více **ZDRAVÍ** než **HEMISLE GUARACHTI** (váš ukazatel **ZDRAVÍ** se nachází výš než omezovač **HEMISLE GUARACHTI**), budete během boje a diplomacie **propadat panice**.

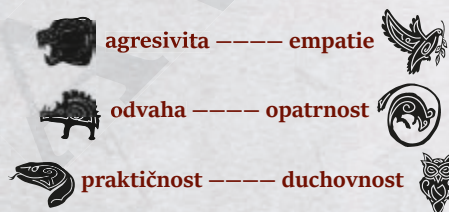
Tvar ukazatele **ZDRAVÍ** vám bude tyto dva kritické prahy připomínat!

HRŮŽA – duševní otřes, stres a šílenství. Dosáhne-li váš ukazatel **HRŮŽA** některé ze dvou červených pozic v horní části stupnice, začnete propadat šílenství. Na znamení vašeho kritického stavu vás hra vyzve, abyste k desce své postavy připojili kartu „Propadáš šílenství“ a aktivovali dodatečná pravidla, jež obsahuje.

Pokud navíc máte více **HRŮŽA** než **HEMISLE GUARACHTI**, **zpanikaříte** (což bude mít neblahé účinky jak pro boj, tak pro diplomacii).

VLASTNOSTI POSTAVY

Postavy ve hře charakterizuje šest základních vlastností rozdělených do tří protikladných párů. Hrají velkou roli při střetnutích a také otevírají různé události či jejich řešení během průzkumu lokací. Poté, co si kteroukoli z vlastností zvýšíte na hodnotu 2, získáte s každým dalším bodem této vlastnosti zvláštní, užitečnou kartu dovednosti, již si připojíte k desce své postavy vedle příslušné vlastnosti (viz Rozvoj postavy).



Rada: Počet bodů zkušenosti (cena) nutný ke zvýšení hodnoty vlastnosti se určuje pro každý pár vlastností zvlášť. To kupříkladu znamená, že čím větší má hodnotu vaše **agresivita**, tím více vás bude stát zvýšení vaší **empatie**.

ZDROJE

Ve hře existuje pět zdrojů, jež mohou postavy na svých cestách sbírat a používat.

Pokrm – během každého konce dne by měla vaše postava sníst jeden **pokrm**. Bez přísunu potravy se nebudete moci regenerovat (viz Konec dne).

Cennosti – zlato, drahokamy a další cennosti, za které si budete moci koupit životně důležité předměty a vybavení.

Pověst (pov.) – vaše proslulost a sláva. Budete-li mít hodně bodů pověsti, obyvatelé ostrova se vám budou často snažit vyjít vstříc!

Čáry – nadpřirozená síla, jež vám může pomoci při střetnutích a je často nezbytností při aktivaci menhirů.

Zkušenost (zk.) – využijete ji pro zvyšování svých vlastností a pořizování nových karet boje a diplomacie, které výrazně zvýší vaši šanci na přežití.

Pokrm a **cennosti** můžete **směňovat** se členy družiny či libovolnými jinými postavami, pokud se nachází ve stejné lokaci a neúčastní se právě nějaké akce. **Pověst**, **zkušenost** a **čáry** nelze nikdy směňovat.

LOKACE



Tyto rozměrné karty tvoří části mapy Avalonu. Jsou na nich vyobrazena všechna místa, jež při svých cestách navštívíte.

1. **Název lokace**
2. **Číslo lokace** – odkazuje na příslušný oddíl v Deníku výpravy.
3. **Číslo původní lokace** – číslo předchozí verze stejné lokace (některé akce, události či okolnosti mohou určitou lokaci nahradit její změněnou verzí).
4. **Emblémy lokace** – každá karta lokace může být opatřena až třemi zvláštními emblémy vyobrazenými pod jejím názvem:

MENHIR – na této lokaci se nachází menhir, jež můžete aktivovat. Akci aktivovat menhir můžete ve hře provádět pouze v lokacích s tímto emblémem!

SNY – Ukončíte-li den v této lokaci, budou se vám ve spánku zdát jasnější sny (nebo strašlivé noční můry).

NEPŘÁTELSKÉ SÍDLO – v této lokaci dojde ihned po vašem příchodu ke střetnutí (obvykle diplomatickému). Konkrétní pravidla najdete přímo na dané kartě lokace.

PŘÁTELSKÉ SÍDLO – Na takové bohužel narazíte velmi zřídka...

5. **Místní akce** – akce, kterou lze vykonat v této lokaci.

6. **Směrová čísla** – čísla, jež naznačují sousedící lokace.

7. **Popis lokace** – krátký popis dané lokace. Často vám napoví, co vás zde čeká.

Při svém cestování (viz Během dne) budete odhalovat další a další karty lokací. Abyste mohli cestovat mezi dvěma sousedícími kartami lokace, musí být obě dvě navzájem propojené prostřednictvím směrových čísel. Leží-li dvě karty lokace vedle sebe, avšak jejich přiléhající strany nemají žádná směrová čísla, znamená to, že je tato cesta neprůchozí (obvykle kvůli krajinným prvkům, jako jsou pohoří, zálivy nebo prudké srázy). Musíte najít jinou cestu!

Pokaždé, když přijдете do nové lokace, proveďte tyto kroky:

1) **Odhalte další karty lokací.** Vyhledejte karty odpovídající směrovým číslům na okrajích vaší nové lokace. Připojte je k odpovídajícím číslům, **POKUD** se karta lokace, kterou se snažíte připojit, **nenachází dále než 1 kartu** (v pravouhlém či diagonálním směru) od aktivního menhiru.



1 – figurka vaší postavy

2 – vaše cestování

3 – aktivní menhir

4 & 5 – Po příchodu do nové lokace připojte tyto karty lokací (jejich čísla lokace odpovídají směrovým číslům na okrajích vaší nové karty lokace A ZÁROVEŇ se nacházejí v dosahu aktivního menhiru).

6 – Tuto kartu lokace nepřipojujte! Její číslo lokace sice odpovídá směrovému číslu, ALE nebyla by v dosahu aktivního menhiru.

2) Vyhodnotte případná okamžitá pravidla. Je-li některé pravidlo na této kartě označené symbolem blesku (⚡), musíte jej vyhodnotit ihned.

Nachází-li se v této lokaci strážce, vyhodnoťte střetnutí s ním před tím, než spustíte okamžitá pravidla dané lokace.

ZVLÁŠTNÍ POHYBY

Některé karty a efekty vás vyzvou, abyste svou postavu přesunuli do „odkryté lokace s nejnižším číslem“, „libovolné propojené lokace“ atd. Takový zvláštní pohyb se nepovažuje za cestování, nestojí žádnou [2] a je proveden okamžitě. I tak však odhalí další karty lokací a spustí případná okamžitá akce a střetnutí se strážcem.

ČÍSLA PŮVODNÍCH LOKACÍ

Ve hře **Tainted Grail** se často setkáváte s tím, že se některá lokace v důsledku jednání hráčů promění. Někdy vaše hrdinské činy způsobí, že se karta lokace vymění za svou novou, změněnou variantu. Když se změní karta lokace, změní se i její číslo, aby mohla mít v Deníku výpravy svůj vlastní oddíl. Nová karta však stále udává i číslo původní lokace. Právě to se totiž používá při propojování směrových čísel!

Příklad: Vstoupíte do lokace, jež na svém pravém okraji nese směrové číslo „190“. Hledáte lokaci 190, ta již však ve hře není přístupná. Poté, co zkontrolujete čísla původních lokací, zjistíte, že lokace 195 obsahuje také číslo původní lokace „190“. Lokaci 195 umístíte ke směrovému číslu „190“.



Ve stručnosti: Když během hry navštívíte kteroukoli z lokací, odhalíte další, sousedící lokace za předpokladu, že jsou: a) propojené s odpovídajícím směrovým číslem, b) v dosahu menhiru. Jestliže karta lokace s číslem, na které směrové číslo odkazuje, již není ve hře, hledejte namísto toho v číslech původní lokace!

MENHIRY A DIVNOTA

Jakmile v krajích Avalonu vyhasne některý z menhirů, propadne se částí země zpět do prapůvodní moci Divnoty – až na malé, izolované ostrůvky reality v okolí vyhaslých menhirů a jiných mocných relikvií. Hra toto ilustruje tak, že vás vyzve, abyste na začátku každého dne odstranili všechny lokace, jež se dostaly mimo dosah některého aktivního menhiru.

Všechny postavy, jež se nachází na odstraňované kartě lokace, ihned ztrácí 2 [2], utrhá 2 [2] a jsou přesunuty na nejbližší zbývající kartu lokace (je-li stejných vzdálených lokací více, zvolí se ta s nejnižším číslem). Toto se nepovažuje za akci cestování!

Aktivace menhirů se provádí s pomocí akce uvedené na zadní straně lokace nebo v Deníku výpravy v oddíle věnovaném této lokaci. Text akce popisuje jak cenu akce, tak přípravu menhiru. Mějte prosím na paměti, že aktivovat menhiry lze pouze v lokacích, jež mají u svého názvu emblém menhiru [1].

Postavy také mohou **prodloužit zbývající čas aktivních menhirů** tím, že je jednoduše znovu aktivují. Veškerá zbývající „síla“ na minci menhiru je v okamžiku nové aktivace ztracena. Pokud prodloužíte aktivitu menhiru, nepřidávejte do lokace další figurku menhiru!

Pokud vyhasne **poslední menhir** na mapě, neodstraňujte poslední zbylé karty lokací. Postavy mohou v těchto lokacích nadále hrát, během každého začátku dne však ztrácejí 2 [2] a utrhá 2 [2] až do chvíle, kdy zemřou či aktivují jeden z menhirů.

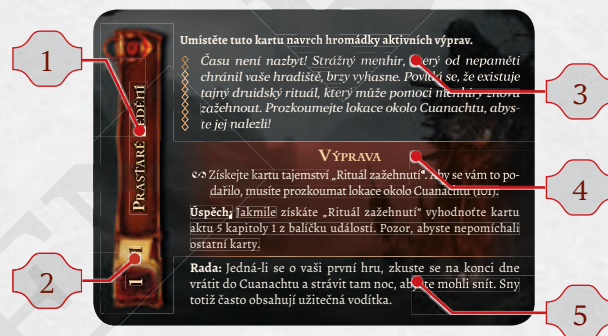
UDÁLOSTI, VÝPRAVY A ÚKOLY

Vaše první karta události, již odhalíte na začátku hry, vás vyše na první výpravu. Výprava tvoří ve hře **Tainted Grail** osu příběhu. Představují rozsáhlé, důležité úkoly, jejichž rozuzlení přichází s koncem každé kapitoly a jež vás posouvají příběhem kampaně.

Výpravy se vždy objevují na kartách událostí nebo tajemství. Vyznačují se zvláštním rozvržením (viz příklad) a symbolem [2] v rohu karty. Kdykoli táhnete kartu s výpravou, měli byste ji přečíst a položit na hromádku aktivních výprav vedle balíčku událostí.

Příklad: Úplně první událost, již si během hry vytáhnete, obsahuje výpravu s tímto textem „Ziskejte kartu tajemství **Rituál zažehnutí**“.

Rada: V případě, že nevíte kam se vydat nebo co dělat, obraťte se vždy nejprve k textu aktivní výpravy.



Příklad příběhové karty události s výpravou.

1. **Název**
2. **Kapitola a akt** – pomáhají se správným seřazením balíčku událostí.
3. **Příběhové pozadí** – popis události předcházejících výprav.
4. **Výprava** – objasňuje cíl vaší výpravy, jež musíte splnit, abyste postupili v příběhu.
5. **Rada** – užitečný střípek informace, jež by vám mohl pomoci splnit cíl výpravy.

DŮLEŽITÉ: Pokud vás k tomu hra jasně nevyzve, nikdy neodstraňujte žádné karty s výpravou!

Kromě hlavních výprav se vaše družina setká s množstvím menších **úkolů**. Jde o drobné vedlejší mise nebo stopy, za kterými se můžete vydat. Plnění úkolů často slibuje zisk odměny a může rozšířit vaše znalosti světa Avalonu. Nicméně je technicky možné hru dohrát, aniž byste kterýkoli z nich splnili. Úkoly nemají své vlastní karty a žádné podmínky splnění. Jde v podstatě o ukazatele naznačující cestu k zajímavým místům a příběhům. Na rozdíl od výprav nejsou součástí žádné konkrétní kapitoly a můžete je tedy splnit kdykoli v průběhu hry. Pokud tedy svými činy nezpůsobíte trvalou změnu lokace, na které jsou psané.

Příklad: Při návštěvě Schodů obrů (lokace 115) hráči zjistí, že poustevníci a žebráci, kteří žili v nedalekých jeskyních, zmizeli. V Deníku výpravy je u této lokace uvedeno: „Nový úkol: Zjistěte, co se stalo s poustevníky“. Jestliže se hráči rozhodnou vydat po stopách záhady, nakonec v jedné z přilehlých lokací rozluští tajemství jejich zmizení.

DŮLEŽITÉ: Zvažte, zda si nové úkoly nepoznamenávat na kus papíru. Zatímco informace o výpravách jsou ve hře k dispozici stále (ve formě jejich karet), obsah všech úkolů, na které jste narazili, může být těžké si pamatovat.

DŮLEŽITÉ: Chcete-li popohnat příběh kampaně, zaměřte se na plnění výprav. Úkoly jsou rovněž důležité, a mohou být výnosné, ale nedovedou vás ke konci aktuální kapitoly.

ŽETONY VÝPRAV

Mnoho výprav a úkolů využívá ke sledování svého průběhu žetony výprav. Je nutné poznamenat, že jakékoliv mince s žetony výpravy navrchu (nazývané mince výpravy) se na začátku dne nesnižují (viz Průběh dne). Toto automatické snížení platí pouze pro mince času.

DRUŽINY A JEJICH AKCE

Ve hře **Tainted Grail**, mohou hráči dle libosti tvořit družiny nebo se rozcházet! Můžete cestovat, bojovat a vyjednávat jako jedna skupina, poté se rozejít a po čase se opět spojit jen v několika postavách kvůli vyřešení nějaké nebezpečné situace.

Kdykoli libovolná postava provádí libovolnou akci, mohou se k ní ostatní postavy ve stejné lokaci připojit. Jestliže postava vykonávající akci souhlasí, vytvoří postavy družinu a provedou tuto akci společně dle pravidel té které akce.

Všechny postavy v družině označujeme za členy družiny.

V družině: Členové družiny mohou kdykoli směňovat **pokrmu, cennosti, předměty** a tajemství, pokud se právě neúčastní některé akce. Navíc můžete za jiné postavy utratit svou [2] nebo **čáry!** Takto lze za všechny ostatní členy družiny uhradit i celou cenu akce. Platí zde však jedna výjimka: při provádění osobní akce na desce postavy musí aktivní postava vždy zaplatit alespoň 1 bod [2].

Rada: Cestování v družině je bezpečnější. Pokud vás však tlačí čas, je dobré se rozdělit. Stihnete tak více věcí, prozkoumáte více lokací a získáte více odměn!

DŮLEŽITÉ: K akci je možné se přidat pouze před jejím zahájením. Jakmile akce začne, postavy již nemohou družinu vytvořit nebo ji rozpustit, pokud jim to nedovolí určité karty či pravidla.

OPUŠTĚNÍ ČI ROZPUŠTĚNÍ DRUŽINY

Každou akci družiny musí odsouhlasit a provést všichni členové družiny. Jestliže postava nechce některou akci v družině provést, musí družinu opustit před zahájením této akce. Uprostřed akce nelze družinu opustit. Družinu je možné opustit, kdykoliv nevyhodnocuje akci.

Jedinou výjimku představuje situace, kdy některá postava v družině není schopna zaplatit cenu akce požadovanou po každém členu družiny. V takovém případě vypadne každá postava, která nezaplatí, z družiny. Zbývající postavy pokračují v akci.

Příklad: Text v Deníku výpravy požaduje, aby každý člen družiny zaplatil 2 [2]. Hráči A a B tak učiní, hráč C však nemůže. Hráči A a B se nedohodnou na pokrytí nákladů za hráče C. Hráč C ihned vypadává z akce průzkumu, zatímco hráči A a B společně pokračují dál.

Členové družiny mohou odejít během boje a diplomacie, pouze pokud ze střetnutí uprchnou (viz Úprk z boje / diplomacie) nebo jsou vyloučeni efektem karty „Umíráš!“.

STAVY A UKLÁDACÍ LIST

Během cestování, podnikání výprav a plnění úkolů vás hra často vyzve, abyste si na ukládacím listu zaškrtnli určitý stav (případně jeho číslovanou část).

Stavy slouží jako spouštěče pro různé větve příběhu a odrážejí tak vaše působení na herní svět. Nejde o osobní stavy. Jestliže je na ukládacím listu zatrženy některý stav, platí pro všechny postavy. Pro osobní změny týkající se jednotlivých postav (například nemoc či přítomnost magické aury) se využívají osobní karty tajemství.

Kláster objeven	<input type="checkbox"/>
Konec jedné cesty	<input type="checkbox"/>
Konec vznešenosti	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 3 4 5 6 7 8

DENÍK VÝPRAVY

Většina akcí průzkumu vás zavede na stránky Deníku výpravy – objemné knihy plné příběhů a interakcí, jež na vaše postavy čekají. Než s ním začnete hrát, přečtěte si kapitolu „Jak používat Deník výpravy“ v úvodu Deníku!

STŘETNUTÍ

Hra má pro vás připravené čtyři druhy střetnutí:



ZELENÝ balíček se většinou používá pro setkání v divočině a obsahuje nástrahy přírody, jako jsou divoká zvířata nebo bájné bytosti. V mnoha z těchto střetnutí můžete získat **pokrm**.

ŠEDÝ balíček představuje nebezpečí ze světa lidí, jako jsou bandité, zputří rytíři nebo lidé, kteří přišli o rozum. V mnoha z těchto střetnutí můžete získat předměty.

FIALOVÝ balíček obsahuje tajemné a nadpřirozené hrozby. Jeho obsah budete muset odhalit sami.

MODRÝ balíček představuje setkání, jež se neřeší bojem. Použijete jej většinou při návštěvě nepřátelských sídel. Obsahuje nebezpečné situace, ale i osobní a diplomatické výzvy.

Karty ve všech čtyřech balíčcích jsou rozděleny do čtyř úrovní obtížnosti tak, aby byla hra v průběhu času čím dál těžší.

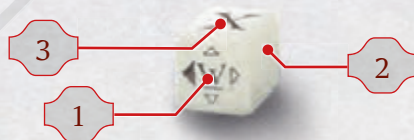
Po tažení střetnutí se vy a vaše družina ihned ocitáte v bojové či diplomatické situaci, podle toho, o jakou kartu střetnutí se jedná (viz kapitoly Boj a Diplomacie v těchto pravidlech).

Hráči s poruchou barvocitu mohou balíčky rozlišit pomocí čtvrtkruhových výsečí v rozích rubových stran karet: levý dolní – šedá, pravý dolní – zelená, pravý horní – fialová, levý horní – modrá.

STRÁŽCI

Tito obávaní nepřátelé se budou potulovat po kraji i poté, co ze střetnutí s nimi uprchnete (viz Úprk z boje). Nepodaří-li se vám při

střetnutí se strážcem zvítězit, položte jeho kartu do lokace, ve které ke střetu došlo. Na začátku každého dne hodte kostkou strážce:



- 1. Směr** – přesuňte strážce daným směrem.
- 2. Nic** – strážce se nepohne.
- 3. Odstranění** – odstraňte strážce ze hry a vraťte jeho kartu do spod příslušného balíčku střetnutí.

● Pokud by se strážce měl přesunout do neodhalené nebo nepropojené lokace, přesuňte ho místo toho do propojené lokace s nejvyšším číslem.

● Zůstane-li strážce ve stejné lokaci, ve které se zároveň nacházejí postavy, ihned zahajte střetnutí (všechny postavy v této lokaci musí bojovat společně).

● Vstoupí-li strážce do lokace s postavou, dochází ihned ke střetnutí. Jakmile je strážce přemožen, vraťte jeho kartu do spod příslušného balíčku.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem, dojde okamžitě ke střetnutí. Nastane-li situace, kdy se v lokaci nachází více strážců, mohou si hráči vybrat, které ze střetnutí nastane jako první.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem a okamžitou akcí (označenou symbolem blesku), dojde nejprve ke střetnutí se strážcem a až poté se vyhodnocují pravidla na kartě lokace.

Rozšíření Monsters of Avalon přináší pro každé střetnutí se strážcem jedinečnou figurku. Dojde-li k výjimečné situaci, kdy se na plánu vyskytne více střetnutí jednoho druhu, než kolik je k dispozici figurek, použijte pro přebývající střetnutí karty.

PŘEDMĚTY A VYBAVENÍ

Některé karty předmětů ve hře **Tainted Grail** jsou označeny jedním z těchto klíčových slov:

- **zbraň**
- **zbroj**
- **štít**
- **společník**
- **relikvie**

Vlastnit můžete libovolný počet předmětů, nikdy však v jednu chvíli nesmíte používat více než **jeden předmět nebo tajemství** se stejným klíčovým slovem. Máte-li na začátku dne více předmětů či tajemství s určitým klíčovým slovem, rozhodněte se, který použijete a ostatní otočte lícem dolů. To samé provedte pokaždé, když získáte nový předmět či tajemství s klíčovým slovem, které již nese některý z vašich předmětů či tajemství vyložených lícem nahoru. Tak budete mít v každém okamžiku aktivní nejvýše jednu zbraň, jeden štít, jednu zbroj, jednoho společníka a jednu relikvii.

Některé předměty jsou také označeny symbolem „C“ – jde o vyrobitelné předměty. Tyto jediné si může postava vyrobit. Pokud vás akce výroby či odměna za střetnutí vyzve, abyste táhli vyrobitelný předmět, tahejte karty z balíčku předmětů tak dlouho, dokud nenajdete první předmět se symbolem „C“. Vezměte si jej a balíček předmětů zamíchejte. Stejný postup použijte, máte-li si táhnout „společníka“, „zbraň“ atd.

Postavy ve stejné lokaci si mezi sebou mohou dle libosti **směňovat předměty**, pokud se zrovna neúčastní akce či střetnutí.

OTÁČENÍ KARET

Některé předměty vás během diplomacie či boje vyzvou, abyste jejich kartu **otočili** na znamení toho, že jste je použili. V takovém případě je jednoduše otočte lícem dolů. Po skončení boje nebo diplomatického jednání si na ně vzpomeňte a otočte je zpět!

TAJEMSTVÍ

Tajemství představují číslované předměty a schopnosti související s příběhem, jež by nikdy neměly být v běžném balíčku předmětů. **Nelze o ně přijít a nelze je prodat**, pokud to výslovně nezmiňuje některé pravidlo. Také na ně nepůsobí pravidla omezující počet předmětů (jako například karta „Umíráš!“).

Vyzve-li vás některý efekt k odhození karet předmětů, vynechte případná tajemství, i když používají klíčové slovo vztahující se k předmětům.

Příklad: Beztělný hlad sežere dva z vašich předmětů a vy máte pouze jeden běžný předmět a jednu kartu tajemství (která je rovněž zbrani). V takovém případě odhodte pouze kartu běžného předmětu.

Hráči ve stejné lokaci si mohou dle libosti **vyměňovat karty tajemství**, pokud se zrovna neúčastní akce. Jedinou výjimku představují karty obsahující klíčové slovo „**osobní**“. Tyto karty není možné za žádných okolností předat jiné postavě!

ROZVOJ POSTAVY

Hlavním prostředek vylepšování vaší postavy představují body zkušenosti (**zk.**). Na konci každého dne je můžete použít ke zlepšení svých vlastností, k pořízení dalších karet boje či diplomacie nebo získání dovedností.

VYLEPŠENÍ BALÍČKŮ BOJE ČI DIPLOMACIE

Zaplaťte **2 zk.** Vezměte si tři karty z vrchu svého balíčku rozvoje postavy. Jednu z nich si vyberte a přidejte do svého balíčku. Zbývající dvě karty zamíchejte zpět do svého balíčku rozvoje postavy.

Vaše balíčky boje a diplomacie by vždy měly obsahovat každých alespoň 15 karet.

Karty, jež vlastníte, můžete na konci každého dne zařazovat či vyřazovat ze svého balíčku. Karty, jež zrovna nemáte v balíčku, NEVRACEJTE do balíčku rozvoje postavy. Odložte si je vedle své desky nebo do ukládací přihrádky vaší postavy.

VYLEPŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ




Cena za vylepšení vlastnosti se odvíjí od celkové hodnoty páru vlastností (více o párových vlastnostech viz Vlastnosti postavy).

- 2 zk.:** 1. bod v páru protikladných vlastností
- 4 zk.:** 2. bod v páru protikladných vlastností
- 6 zk.:** 3. bod v páru protikladných vlastností
- 8 zk.:** 4. bod v páru protikladných vlastností
- 10 zk.:** 5. a všechny další body v páru protikladných vlastností

Příklad: Je-li vaše 2 a vaše 0, zvýšení vaší na 1 vás bude stát 6 zk. (celková hodnota tohoto páru vlastností by byla 3). Jestliže je vaše 2 a vaše 2, zvýšení vaší na 3 vás bude stát 10 zk. (celková hodnota tohoto páru vlastností by byla 5).


POŘIZOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Kdykoliv získáte 3. (nebo některý další) bod jedné z vlastností, vezměte si všechny dostupné karty dovedností příslušející dané vlastnosti, z nich jednu vyberte a připojte ji k odpovídající hraně své desky. Karty dovedností jsou oboustranné a nabízejí dvě navzájem se vylučující dovednosti. Kdykoli získáte nějakou dovednost, musíte si vybrat jednu ze stran a vzdát se té druhé. Každá ze 72 dovedností, jež hra nabízí, je jedinečná. Doporučujeme proto vylepšení vaší postavy prodiskutovat s ostatními hráči tak, aby byla co největším přínosem pro celou skupinu.

Pamatujte na to, že každá karta dovednosti má na sobě vytištěný bod své vlastnosti. Máte-li tedy na své desce na pozicích  dva ukazatele a navíc dvě karty dovedností s , má vaše celková  hodnotu 4.

SMRT A ŠILENSTVÍ

NA PRAHU SMRTI

Kdykoli během hry klesne vaše  na 0, připojte ke své desce kartu „Umíráš!“, okamžitě uprchněte z případného probíhajícího střetnutí a vyhodnoťte všechna dodatečná pravidla na kartě „Umíráš!“. Od tohoto okamžiku se kterákoli z vašich akcí může stát tou poslední! Stav „Umíráš!“ dá vaši postavě čas na zotavení, ale při překročení určité hranice vás čeká smrt.

SMRT

Hrajete-li sami, hra ve chvíli, kdy postava zemře, skončí. Proto je karta „Umíráš!“ pro sólový režim mírnější a dává větší šanci na zotavení.

Při hře více hráčů hra smrti vaši postavy nekončí. Místo toho proveďte následující kroky:

- Obsahuje-li krabice nějakou nevyužitou postavu, můžete ji použít, provést standardní přípravu postavy a umístit její figurku do odhalené lokace s nejnižším číslem.



- Všechny předměty, jež po sobě mrtvá postava zanechala, umístěte do lokace, v níž zemřela. Dokud tato lokace nezmizí, může si kterýkoli z ostatních hráčů tyto věci vyzvednout.

- Veškerá tajemství patřící mrtvé postavě se rozdělí mezi ostatní postavy – majitel mrtvé postavy rozhodne jak. Platí však jedna výjimka. Některá neobvyklá tajemství s klíčovým slovem „osobní“ (viz Tajemství) po smrti svého majitele navždy zmizí!

Jsou-li v okamžiku smrti postavy všechny ostatní postavy právě využívané nebo mrtvé, končí hra nezdarem pro všechny postavy, i ty, jež jsou stále naživu. Hráči tak mají o důvod víc ze všech sil chránit životy ostatních členů výpravy!

Skončí-li vaše hra neúspěchem, můžete ještě požádat Pramatku o milosrdenství, a celý podnik tak zachránit (viz níže).

ŠILENSTVÍ

Dosáhne-li vaše  dvou červeně zbarvených pozic na horním konci stupnice , připojte ke své desce kartu „Propadáš šilenství“ a vyhodnoťte pokyny na ní uvedené. Místo snů budete vystaveni ničivým nočním mŕmám a průzkum či cestování pro vás budou obtížnější a riskantnější.

MILOST PRAMATKY

Pokud celá vaše družina zahyne a nechcete začínat od znova, můžete se dohodnout, že jste byli spaseni díky zásahu samotné Pramatky. V takovém případě si do ukládacího listu poznačte stav „Záchrana z milosti Pramatky“ a otevřete si Knihu tajemství na verši 500. Octnete se tak na počátku kapitoly s předem určenými zdroji a budete moci pokračovat ve hře.

DŮLEŽITÉ: Spoléhání se na záchranu vyšší mocí nepředstavuje ideální způsob, jak hrát tuto hru! Jestliže musíte opakovaně využívat milosti Pramatky, zvažte začít novou hru v příběhovém režimu (viz Alternativní režimy a Dodatky).

ULOŽENÍ HRY

Doporučujeme, abyste hru ukládali a odcházeli od ní až po dokončení kapitoly, jakmile vám tuto možnost nabídne Deník či karta události. V opačném případě se může stát, že zapomenete různé podrobnosti výpravy nebo některé nedokončené interakce a akce typu „jednou za den“ se mohou obnovit častěji, než bylo zamýšleno. V případě nutnosti si však hru můžete uložit v libovolném okamžiku. Pokud tak chcete učinit, stačí vyhodnotit níže uvedené pokyny:

I) Každý hráč si uloží stav desky své postavy:

- 1) Na ukládacím listu si vyberte jedno ze schémat desky postavy. Vepište do něj jméno své postavy. Poté si ve schématu tužkou poznamenejte své vlastnosti, počty zdrojů a stav vašich stupnic přežití.

- 2) Máte-li nějaké dovednosti, poznamenejte si vedle vlastnosti, které se týkají, jejich jedinečná čísla.

- 3) Zapište si jakékoli další informace, jež považujete za důležité, například stav mincí výprav nebo mincí karet tajemství (vlastníte-li nějaké).

- 4) Odstraňte všechny ukazatele z desky své postavy a uložte je do krabice.

- 5) Uložte všechny své předměty a tajemství do jedné ze čtyř ukládacích přihrádek v krabici.

- 6) Dejte k sobě všechny své diplomatické a bojové karty. Navrch svých balíčků rozvoje boje a diplomacie položte oddělovací karty „Balíček rozvoje postavy“ a dejte je k sobě. Oba balíčky odložte do své ukládací přihrádky.

II) Kronikář nebo všichni hráči spolu uloží stav herního světa:

- 1) Do ukládacího listu si poznamenejte aktuální lokaci všech figurek postav, strážců, menhirů a zvláštních mincí spolu s aktuální hodnotou každé mince.

- 2) Odstraňte všechny figurky, mince a žetony a uložte je do krabice.

- 3) Všechny odkryté lokace poskládejte na hromádku a navrch položte oddělovací kartu „Odhalené lokace“. Poté na tuto hromádku položte opačně orientované karty neodhalených lokací. Všechny karty lokací uložte do přihrádky pro velké karty v krabici.

DŮLEŽITÉ: Dejte pozor, abyste lokace, jež jste odstranili ze hry, uložili odděleně od ostatních – do druhé, menší přihrádky!

- 4) Uložte všechny čtyři aktuální balíčky střetnutí do krabice, za oddělovací kartu „Uložená střetnutí“.

- 5) Uložte svůj balíček událostí a všechny případné aktivní výpravy do krabice, za oddělovací kartu „Uložené události“.

- 6) Všechny zbylé karty (nepoužitá tajemství, předměty, střetnutí či události) uložte do krabice.

Až budete chtít v uložené hře pokračovat, postupujte podle těchto kroků v opačném pořadí.

PŘIDÁNÍ ČI ODEBRÁNÍ HRÁČŮ

Kdykoli usedáte k nové partii hry, můžete dle libosti přidat či odebrat hráče a postavy (s přihlédnutím k omezení v počtu postav na 1–4).

Nezapomeňte rozdělit případné karty tajemství odebraných postav mezi postavy, jež pokračují ve hře. Tajemství byste nikdy neměli z rozehrané kampaně odebírat, pokud k tomu nejste přímo vyzváni.

Všechny postavy nováčků umístěte do lokace, v níž se nachází jedna z ostrhovaných postav. Představují posily, jež vám poslali z Cuanachtu, a začínají hru s obvyklými výchozími zdroji a balíčky.

ODHAZOVÁNÍ A ODSTRAŇOVÁNÍ KARET ZE HRY

Většina karet ve hře Tainted Grail nemá vlastní odhazovací hromádku. Kdykoli vás hra vyzve, abyste odhodili lokaci, náhodnou událost, střetnutí, tajemství či kartu předmětu, vložte danou kartu zpět do spodku jejího balíčku.

Karty boje a diplomacie odhozené či zničené během střetnutí zamíchejte zpět do svých balíčků boje či diplomacie ihned po ukončení střetnutí.

Balíček událostí však má svou vlastní odhazovací hromádku, jež pomáhá měřit čas a zajišťuje správné použití balíčku.

ODSTRANĚNÍ ZE HRY

Čas od času vás hra vyzve, abyste kartu namísto odhození odstranili ze hry. V takovém případě tuto kartu uložte zpět do krabice mimo ukládací přihrádky. V této kampani se s ní již nebude počítat, neměla by se tedy vrátit do žádného z balíčků, pokud k tomu nebudete výslovně vyzváni.

OBECNÉ RADY PRO VAŠE PRVNÍ HRY

- Prozkoumávejte své okolí. Většina cenných nálezu a mnohé dějové linie příběhu objevíte jen prostřednictvím průzkumu. Může se stát, že bude třeba prozkoumat stejné místo vícekrát.

- Snažte se u sebe mít vždy dost **pokrmů** a dalších zdrojů pro nejbližší dny.

- Prozkoumejte všechny menhiry v odhalených lokacích a včas sestavte plán na aktivaci dalšího menhiru. Každé nepodařené střetnutí či špatné rozhodnutí vás může připravit o den či dva času!

- Společný postup vám může v případě střetnutí či průzkumu nebezpečných lokací zajistit značnou výhodu. Na druhou stranu, čím více vás je, tím rychleji musíte postupovat! Čas od času možná bude nutné se rozdělit, abyste došli dál.

- Pamatujte, že si postavy ve stejné lokaci mohou vypomáhat s placením nákladů.

BOJ

Tento oddíl pravidel nalistujte, kdykoliv si nebudete vědět rady v některém bojovém střetnutí. Pokud jste si boj ve hře Tainted Grail ještě nevyzkoušeli, doporučujeme začít kartou střetnutí nazvanou „Tvoje první střetnutí“.

STRUČNÉ SHRNUTÍ BOJE

Hra Tainted Grail boj zpracovává jako tahový konflikt mezi postavou (či družinou postav) a protivníkem představovaným kartou střetnutí. Postavy společnými silami stavějí dlouhou řadu (sled) karet tak, aby pro bojovou bilanci střetu získali dostatečný počet kostiček ukazatelů, a tak zvítězili. Tyto ukazatele představují celkový pokrok, jehož hráči v boji s protivníkem dosáhli – jejich taktickou výhodou, způsobená zranění a vyčerpání protivníka.

Všechna pravidla potřebná pro boj naleznete dále v této kapitole, ve zkratce však lze říci, že většina bojových střetnutí probíhá následovně:

- Všichni členové družiny si do ruky doberou své počáteční karty (viz Zahájení boje).
- Členové družiny zvolí postavu, jež se aktivuje jako první (Bojový tah, fáze I).
- Aktivní postava může vyložit jednu bojovou kartu, kterou přidá na konec sledu (Bojový tah, fáze II, krok 2).
- Aktivní postava může vyložit tolik dalších bojových karet, kolik jí dovolují pravidla (Bojový tah, fáze II, krok 2).
- Protivník provede útok proti aktivní postavě (Bojový tah, fáze II, krok 3).
- Zůstávají-li nějaké postavy, jež tento tah nebyly aktivní, jedna z nich se aktivuje (Bojový tah, fáze II, krok 4). Pokud ne, tento tah končí a začíná nový tah.

Rada: Na svých cestách zažijete mnoho různých střetnutí. Buďte při jejich řešení opatrní. Některá z nich mohou přesahovat síly vaší postavy. Nastane-li taková situace, můžete ze střetnutí vždy uprchnout (viz Úprk z boje).



PŘÍKLAD BOJOVÉHO SLEDU

Sled se skládá z bojových karet, jež během bojového střetnutí společně vyloží všichni členové družiny. Každá z postav hraje se svými kartami a přidává je do jediného, společného bojového sledu. Karty za všech okolností tvoří jedinou přímou řadu. Spodní zámek jsou vždy spojené a žádný ze zámků není nikdy zakrytý.

ÚPRK Z BOJE

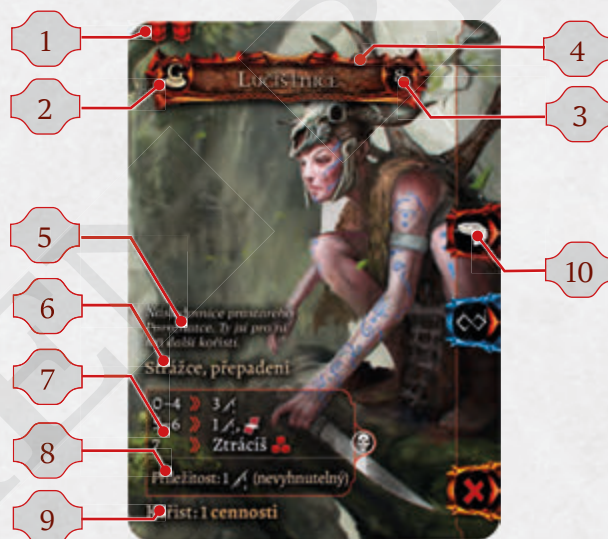
Hráč může uprchnout kdykoliv během své aktivace – ztrácí 1 a spustí příležitostný útok uvedený na kartě střetnutí. Poté kartu střetnutí vrátí dospod příslušného balíčku, zamíchá svůj balíček boje a odloží ho stranou.

V družině: Rozhodne-li se aktivní postava uprchnout z boje, spustí příležitostný útok a opustí boj, tak jak bylo popsáno v před-

chozím případě. Zbytek družiny pokračuje ve střetnutí a přejde ke kroku 4 – Kontrola pohotovosti. Když uprchnou všichni hráči, vraťte kartu střetnutí dospod příslušného balíčku.

STAŽENÍ Z BOJE

Z boje nemusí nutně utíkat jen postavy. Některá stvoření mají zvláštní útok „Stažení z boje“. Jakmile se spustí, ukončete ihned střetnutí a vraťte kartu střetnutí dospod příslušného balíčku. Postavy nezískají žádnou kořist ani odměnu. Pro uplatňování jiných pravidel platí, že donutíte-li protivníka stáhnout se z boje, nepovažuje se vaše střetnutí za vyhrané.



KARTA STŘETNUTÍ

Tyto karty představují protivníka, se kterým se budou postavy během celého bojového střetnutí bit. Karta obsahuje tyto části:

- 1 - Obtížnost střetnutí.** Každé střetnutí spadá do jedné ze čtyř kategorií obtížnosti.
- 2 - Symbol strážce.** Viz odstavec Strážce v oddíle Různé povahy bojového střetnutí.
- 3 - Hodnota střetnutí.** Houževnatost protivníka. Chcete-li zvítězit, musí počet ukazatelů v bojové bilanci dosáhnout tohoto čísla.
- 4 - Název karty.**
- 5 - Doprovodný text.**
- 6 - Povaha střetnutí.** Zvláštní modifikátory aktivní během tohoto střetnutí (viz Různé povahy bojového střetnutí).
- 7 - Bojová tabulka.** Určuje, který z útoků protivník provede v závislosti na počtu ukazatelů v bojové bilanci.
- 8 - Příležitost.** Popisuje, co se stane, použije-li protivník svůj příležitostný útok.
- 9 - Odměna a kořist.** To, co získáte po porážce protivníka. Odměny se týkají každého hráče, zatímco o kořist se členové družiny musí podělit.
- 10 - Zámky vlastností.** Máte-li požadovanou úroveň dané vlastnosti, získáte propojením těchto zámků různé bonusy.

ZAHÁJENÍ BOJE

Boj ve hře Tainted Grail začíná ve chvíli, kdy vás hra vyzve, abyste si vytáhli či vybrali kartu z šedého, zeleného či fialového balíčku střetnutí a tažená karta má u pravého okraje alespoň jeden otevřený zámek.

Po tažení kartu střetnutí položte na herní plochu tak, aby napravo zůstal dostatek místa pro vykládání karet bojového sledu.

Zmiňuje-li karta povahu střetnutí, podívejte se, zda se náhodou nespouští v tomto kroku (viz Různé povahy bojového střetnutí).

Poté se všichni členové družiny ujistí, že nepoužívají více než jeden předmět od každého z následujících klíčových slov: zbraň, štít, zbroj, společník, relikvie (viz Předměty a Tajemství). Členové družiny se také mohou rozhodnout některé své předměty v tomto střetnutí nepoužít. Tyto nepoužité předměty odložte po dobu trvání tohoto boje stranou. Jakmile zahájíte boj, není možné si přidávat žádné další předměty!

Po kontrole vybavení každý člen družiny táhne několik karet ze svého bojového balíčku:

- 3 karty, účastní-li se boje 1–3 postavy,
- 2 karty, účastní-li se boje 4 postavy.

Pokud by se vám vaše počáteční karty nelíbily, můžete je odhodit a táhnout znovu, tentokrát však o jednu kartu méně. Toto můžete opakovat až do chvíle, kdy vám v ruce zůstane jediná karta.

Když mají všichni členové družiny své počáteční karty, přejděte k fázi I bojového tahu popsaného na následující straně.



BOJOVÁ KARTA

Toto je příklad bojové karty.

1 - Zámky vlastností. Každý z těchto zámků je otevřený a může se propojit s jedním zámekem s bonusem na následující kartě sledu. Symboly vyobrazené na zámčích vlastností odpovídají vlastnostem na desce postav. Nemáte-li danou vlastnost na požadované úrovni, zámek této vlastnosti se nepropojí!

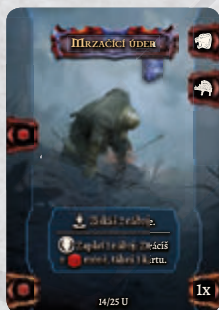
2 - Zámky s bonusy. Každý z těchto zámků může být propojen s jedním zámekem vlastností na předchozí kartě sledu.

3 - Zámek čar. Tento zámek se propojí, pokud se setká jeho levá a pravá část A ZÁROVEŇ zaplatíte 1 čáry.

4 – Volný zámek. Tento zámek se vždy zdarma propojí a poskytnete vám bonus určený druhou polovinou zámku. Každý z bonusů je podrobně popsán v rámečku Bojové bonusy. Je-li druhá polovina tohoto zámku prázdná, neobdržíte nic.

5 – Schopnost. Textová část karty uvádějící zvláštní pravidla, jež mohou mít různé načasování. Za aktivní se považují pouze schopnosti, jež jsou viditelné (a nejsou zakryté dalšími kartami sledu). Pasivní karty (viz níže) nejsou nikdy zakryté, takže jejich schopnosti zůstávají ve hře po celou dobu střetnutí.

6 – Číslo karty. Pro snadnější hledání karet a stavění balíčků je každá karta boje a diplomacie opatřena svým vlastním číslem. Písmeno za číslem označuje balíček a barvu, k níž karta náleží (U - modrá, G - zelená, B - hnědá, Y - šedá).



PASIVNÍ BOJOVÉ KARTY

Schopnosti pasivních bojových karet musí být, na rozdíl od běžných bojových karet, ve sledu vždy viditelné. Z tohoto důvodu se jejich zámky nacházejí na opačných okrajích karty.

Náboj: Text na některých kartách říká, že získáváte náboj – použijte univerzální ukazatele a položte je na kartu. Schopnosti „Zaplat x nábojů“ můžete využít kdykoliv (pokud je jejich text neomezuje pouze na některou fázi).

V družině: Náboje na kartách smí využít pouze aktivní postava, musí mít však souhlas majitele karty.

BOJOVÝ TAH

Boj obvykle probíhá v několika bojových tazích. Každý z těchto tahů prochází následujícími fázemi:

I. VÝBĚR AKTIVNÍ POSTAVY

Členové družiny se dohodnou, která postava se aktivuje jako další. Mohou si vybrat kteroukoli postavu, jež ještě nebyla tento bojový tah aktivována (na její desce neleží žádný žeton času). V případě, že se členové družiny nedokážou jednohlasně shodnout, aktivní se stane postava s nejnižším číslem postavy.

Na desku postavy, která se právě stala aktivní, položte žeton času. Budete si tak pamatovat, že tuto postavu nesmíte v tomto tahu znovu aktivovat.

Pamatujte, že všechny herní efekty (, utržení , účinky schopností karet), jež nastanou během fáze Aktivace postavy, se týkají pouze této aktivní postavy!

II. AKTIVACE POSTAVY

1. ZPOŽDĚNÉ SCHOPNOSTI

Z každé bojové karty sledu, na níž leží žeton času, jeden žeton času odstraňte. Pokud jste z karty odstranili poslední žeton času, vyhodnoťte ihned její schopnost označenou spouštěčem s žetonem času (viz Spouštěče a symboly na bojových kartách). Tyto schopnosti se spustí pouze jednou!

2. VYKLÁDÁNÍ KARET

Nyní nastává okamžik realizace vašeho plánu – budete vykládat karty z ruky a přidávat je do bojového sledu. Pokud se vám nepodaří vyložit ani jednu kartu, využije protivník vaši nečinnosti

(viz Příležitost). Pokud se nacházíte ve stavu paniky (viz Panika), může se také stát, že budete k vyložení karty donuceni.

Při provádění tohoto kroku boje se řiďte následujícím seznamem:

a) Vyložte jednu bojovou kartu. Při vykládání úplně první bojové karty vaší aktivace **nemusíte splňovat žádné zvláštní požadavky!** Tato karta nemusí propojovat žádné zámky. Musí být pouze řádně zarovnaná s předcházející kartou sledu (viz Příklad bojového sledu), tak aby se její spodní zámek setkal se spodním zámekem předcházející karty. Po vyložení karty:

- Zkontrolujte, zda jsou některé ze zámků vlastností propojené se zámekem s bonusem. Využijte těchto bonusů. Pamatujte na to, že k propojení těchto zámků potřebujete mít danou vlastnost na úrovni, kterou udává zámek.

- Jestliže se setkají obě části zámku čar, můžete jej propojit zaplacením 1 čar, a získat tak jeho bonus.

- Propojte spodní, volný zámek a získajte jeho bonus.

- Zkontrolujte schopnost na kartě, a pokud se spouští nyní, vyhodnoťte ji (viz Spouštěče a symboly na bojových kartách).

b) Vyložte další bojové karty. Každá bojová karta vyložená v daném tahu následně po první kartě, **MUSÍ BÝT propojena zámekem s** . Nemáte-li žádnou kartu se zámekem s tímto bonusem nebo jste nenalezli žádný způsob, jak ji propojit, nemůžete vykládat žádné další karty! Všechny případné další karty se vyhodnocují tak, jak bylo popsáno výše.

Pamatujte prosím, že: Symbol musí být vyznačen na kartě, již hodláte vyložit (ne na předcházející kartě), a musí být možné jej propojit.

c) Zkontrolujte příležitostný útok. Jestliže jste během této aktivace nevyložili jedinou kartu, provede protivník ihned příležitostný útok (viz Příležitost). Poté si doberte jednu kartu.

d) Proveďte kontrolu vítězství. Podrobnosti najdete v rámečku Kontrola vítězství.

KONTROLA VÍTĚZSTVÍ

Spočítejte množství ukazatelů v bojové bilanci. Je-li jejich počet rovný cílové hodnotě uvedené na kartě střetnutí nebo vyšší, vyhráli jste! Vezměte si případné odměny, podělte se o případnou kořist a vraťte kartu střetnutí zpět do spodního balíčku. Zamíchejte svůj balíček boje (i se všemi vyloženými a odhozenými kartami) a odložte ho stranou. V opačném případě přejděte k následujícímu kroku.

3. ÚTOK PROTIVNÍKA

- Na kartě střetnutí najdete útok odpovídající počtu ukazatelů v bojové bilanci. Uplatněte výsledek tohoto útoku na aktivní postavu.

- Pokud útok protivníka odebrá ukazatele z bojové bilance, avšak v bilanci není dostatek ukazatelů pro pokrytí jejich ztráty, přečtete si oddíl Záporná bojová bilance.

- Po vykonání změn v bojové bilanci proveďte kontrolu vítězství (viz rámeček Kontrola vítězství).

4. KONTROLA PŘIPRAVENOSTI

- Zkontrolujte, zda byli v tomto tahu aktivováni všichni členové družiny (a mají tedy na svých deskách žeton času). Nezbývá-li již žádná postava k aktivaci, přejděte k fázi Konec tahu (III).

- Zbývá-li ještě nějaká postava, jež nebyla dosud aktivována, vraťte se zpět k fázi Výběr aktivní postavy (I).

III. KONEC TAHU

● **Odhod'te karty.** Odhod'te karty tak, aby vám v ruce zůstaly pouze 3.




● **Doberte kartu.** Všichni členové družiny si doberou 1 kartu ze svého balíčku. Pokud vaše postava propadla panice, žádnou kartu si nedobírejte (viz Panika). Nemáte-li žádné karty k obráně, přečtete si odstavec Prázdný balíček.

● **Vynulujte aktivace.** Odstraňte všechny žetony času na deskách postav. Toto se netýká žádných žetonů času, jež zůstaly ležet na bojových kartách!











● **Začněte nový tah.** Vraťte se zpět na počátek fáze I (Výběr aktivní postavy)!

PROPOJENÉ ZÁMKY

Abyste mohli kterýkoli ze zámků propojit, musí se obě jeho poloviny fyzicky setkat. Navíc:




-  - Vaše postava musí disponovat patřičnou úrovní dané vlastnosti.
-  - K propojení tohoto zámku musíte utratit 1 čar. Položte ukazatel ze své zásoby čar na daný zámek čar, aby bylo zřejmé, že je aktivní. Pokud kartu s propojeným zámkem čar musíte odhodit, ukazatel použitý k jeho propojení také odhazujete.
-  - Tento zámek se propojí vždy! Volné zámky často obsahují násobitel, díky němuž jsou ještě silnější!

BOJOVÉ BONUSY

-  - Položte zobrazený počet ukazatelů do bojové bilance.
-  - Doberte si jednu kartu.
-  - Zámek s tímto bonusem vám dovolí v kroku 2 vaší aktivace vykládat další bojové karty (viz Vykládání karet). Vykládáte-li první bojovou kartu své aktivace, tohoto zámku si nevěšmejte. Tento bonus se nenásobí - nachází-li se vedle násobitele, násobitel se neuplatní.
-  - Odhod'te poslední kartu sledu.
-  **2x** - Násobí vedlejší symbol.
Příklad:  +  znamená zisk 2 ukazatelů.
-  **X** - Ruší vedlejší symbol.
Příklad:  +  znamená, že si nedobíráte kartu.

DALŠÍ PRAVIDLA BOJE

PANIKA

Panika nastupuje vždy, když se vaše  dostane výš než vaše aktuální  (ukazatel  se nachází nad křídly omezovače ve tvaru písmene T). V případě paniky:

● Místo toho, abyste v kroku 2 své aktivace (Vykládání karet) vyložili první kartu daného tahu z ruky, vyložte vrchní kartu svého bojového balíčku. Poté můžete případně vykládat další karty ze své ruky podle běžných pravidel.

● Na konci tahu si nedobírejte novou kartu. Veškeré bonusové či zvláštní karty získané díky zámkům s bonusem, dovednostem či schopnostem karet si nadále dobíráte dle běžných pravidel.


PŘÍLEŽITOST

Jestliže během kroku 2 své aktivace (Vykládání karet) nevyložíte žádnou kartu, provede váš protivník okamžitě příležitostný útok uvedený na své kartě a vy si doberete 1 kartu. Poté přejděte ke kroku 3.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Kdykoli si vaše postava má dobrat bojové karty, avšak nemá ve svém balíčku požadovaný počet karet, je donucena uprchnout. Řiďte se obvyklými pravidly úprku z boje.

UMÍRÁŠ!

Kdykoli vaši postavě klesne úroveň  na 0, obdrží kartu „Umíráš!“. Tato karta vaši postavu, kromě jiného, okamžitě vyloučí z aktuálního střetnutí. Podrobnější pravidla naleznete v textu zmíněné karty.

ODHAZOVÁNÍ Z PRÁZDNÉ RUKY

Kdykoliv máte odhodit kartu z ruky, avšak nadržíte žádné karty, odhod'te horní kartu ze svého bojového balíčku.

ZÁPORNÁ BOJOVÁ BILANCE

Bojová bilance nemůže dosáhnout záporných hodnot. Kdykoliv vás útok protivníka či jiný efekt vyzve k odstranění ukazatele z bojové bilance, v níž není dostatečný počet ukazatelů, odhodí místo toho hráč ovládající aktivní postavu ze své ruky jednu kartu za každý chybějící ukazatel. Nemá-li v ruce žádné karty k odhození, viz „Odhazování z prázdné ruky“ výše.

Příklad: Bojová bilance obsahuje 2 ukazatele a hráč v ruce drží 1 kartu. Útok způsobí ztrátu 4 ukazatelů. Hráč odhodí 2 ukazatele z bojové bilance, jednu kartu ze své ruky a jednu kartu z vrchu svého balíčku.

