PŘÍRUČKA PRAVIDEL ROZŠÍŘENÍ

ZTRACENÁ LEGIE

Přehled rozšíření 2
Komponenty rozšíření 3
- Volkare 3
- Wolfhawk – nová hratelná hrdinka 3
- Nové karty hráče 3
- Nové jednotky 3
- Nové dílky mapy 3
- Nové žetony nepřátel 4

Nová pravidla 5
- Nová místa a krajinné prvky na mapě 5
- Nové jednotky 5
- Nové prapory 5
- Nepřátelé s vícenásobným útokem 6
- Nové schopnosti žetonů nepřátel 6
- Pověst jako odměna 6

Generál Volkare 7
- Komponenty 7
- Boj proti Volkarovi 7
- Situace v boji 8
- Pár slov o společných bojích 9

Kniha scénářů

Varianty pravidel 10
- Volkarův tábor místo města (jakýkoli typ scénáře) 10
- Úprava Volkarovy úrovně (kooperativní nebo sólo scénáře s Volkarem) 10
- Více hráčů (kooperativní nebo soupeřivé scénáře) 11
- Kontrola nad nabídkami (sólo scénáře) 11
- Zpomalení vůdce (soupeřivé scénáře) 11

Scénáře 12
- Volkarův návrat – epická varianta 12
- Volkarův návrat – blesková varianta 14
- Volkarův úkol 15

KRANG

Komponenty rozšíření 18
Nová pravidla 18
- Dovednost typu otoč zpět 18

Časté dotazy 18

STÍNY TEZLY

Komponenty rozšíření 19
Nová pravidla 20
- Nové žetony nepřátel 20
- Nové schopnosti žetonů nepřátel 20
- Nové žetony míst 21
- Frakční žetony 21
- Velké žetony vůdců frakce 21

Kniha scénářů

Scénáře 22
- Život a smrt – přehled 22
- Život a smrt – soupeřivý 22
- Život a smrt – kooperativní 23
- Život a smrt – sólový 23
- Říše mrtvých – přehled 24
- Říše mrtvých – soupeřivý 24
- Říše mrtvých – kooperativní 24
- Říše mrtvých – sólový 25
- Ztracené údolí – přehled 25
- Ztracené údolí – soupeřivý 26
- Ztracené údolí – kooperativní 26
- Ztracené údolí – sólový 26
- Ztracená relikvie – přehled 27
- Ztracená relikvie – soupeřivý 27
- Ztracená relikvie – kooperativní 27
- Ztracená relikvie – sólový 28

Začátek na vyšší úrovni 28
Časté dotazy 28

ROZŠÍŘENÍ ZTRACENÁ LEGIE
ROZŠÍŘENÍ KRANG
ROZŠÍŘENÍ STÍNY TEZLY

Autor hry: Vlaada Chvátil

Vývoj hry: Vlaada Chvátil, David Korejtko, Filip Murmak, Phil Pettifer, Paul Grogan

Ilustrace: J. Lonnee, Shane Madden, Milan Vavroň, Dallas Williams, Donovan Valdes, Jessica Salehi, Shane Madden, Tariq Hassan, John Camacho, Laura Sullivan, Octographics.net

Grafická úprava: Chris Raimo, John Camacho, Filip Murmak, Patricia Verano, Scott Hartman, Black Light Studio

Úprava pravidel: Gaming Rules! – Paul Grogan & Phil Pettifer

Testování hry: Nicola Bocchetta, Oliver Brooks, Paweł Bułacz, Joseph Cochran, Matt Eyo-Tonks, Brandon Held, Bart Keys, Lior Kiperman, Gareth Lloyd, Erik & Lacey Miller, James Norris, Mikkel Øberg, Alan Paull, Rich Pingree, Redking, Brandon Waite, Ricky Wilkins; dále Leffi, Valor, Bianco, Tomáš, Jéňa a další z Brněnského deskoherního klubu, Marcela, Michal, Fanda, Flygon, Miloš, Vítek, Pawel, Pat a všichni ostatní z deskoherních setkání a komunity.

Konzultanti: Scott Lewis, Phil Pettifer

Zvláštní poděkování: Vývojářskému týmu za jejich nasazení, nápady a mnoho hodin testování, Paulu a Vicky za čas stráveným nad pravidly, všem z WizKids za umožnění vydání této hra a všem z deskoherní komunity za jejich podporu a zpětnou vazbu.

WIZKIDS
www.wizkids.com

www.rexhry.cz

© 2018 WizKids/NECA, LLC. WizKids a všechny k ní se vztahující značky a loga jsou obchodními značkami WizKids. Všechna práva vyhrazena.

ZTRACENÁ LEGIE

Dokonce i mladí Atlanťané, kteří nepamatují časy před Zlomem, dobře znají pověsti o generálu Volkarovi a jeho Ztracené legii. Volkare představoval symbol zlaté éry Atlantského království, jeho moc i slávu, ale také zosobnění jeho pýchy a arogance – jak někteří dodávají. Coby vrchní velitel Imperiální legie stál za všemi velkými vítězstvími, která učinila Atlanťany nejmocnějším národem v Zemi.

Jeho posledním vítězstvím bylo potlačení povstání Černého prachu, ale nezašel přitom příliš daleko? Stalo se to jen pár týdnů před Zlomem – Volkare totiž povstalce nejen porazil, on se přehnal jejich územím s nevídanou krutostí a nemilosrdně je rozdrtil, aby se ujistil, že se už nikdy nevzbouří a nezpochybní nadvládu Atlanťanů.

Nikdo neví, co se tenkrát s Volkarem a jeho věrnou legií stalo – během Zlomu prostě najednou bez jakékoli stopy zmizeli. Někteří tvrdí, že Volkare během výbuchů zahynul. Jiní říkají, že se samotná Země otevřela a pohltila ho, zatímco další se pouze domnívají, že zbytky povstalců využily zmatků během Zlomu, aby se generálovi pomstily. Během následujících desetiletí se o Volkarovi a jeho Ztracené legii vyprávěla spousta legend, ale jediným známým faktem zůstává, že se Volkare z území povstalců nikdy nevrátil. Až dosud.

Když se objevil na hranicích, obyvatelé nejbližšího města se třásli strachem. Temná postava, následovaná děsivými zbytky jeho Ztracené legie. Vypadali, jako kdyby prošli peklem – a možná, že to tak i bylo. Ale to nebylo vše. Strach se proměnil v čirou hrůzu, když se na obzoru objevila celá Volkarova armáda. Ohromná armáda zahrnující orky i draky. Orkové, kteří obvykle jen hledají záminku pro plenění atlantských území, a nový obávaný druh draků, obrovských prastarých bytostí, které se považují za skutečný dračí lid a dědice Země, společně sjednoceni pod praporem generála, který byl po desetiletí považován za mrtvého.

Strachem ochromená posádka města se ani nepokusila o útěk. Bylo jasné, že tato armáda, mnohem větší než jakákoliv nepřátelská armáda v historii, snadno rozdrtí jakýkoli odpor, na který se město vzmůže. A nejen to – s touto armádou může být sraženo na kolena celé Atlantské království.

Ale Volkare nezaútočil. Rozbil tábor nedaleko města a čekal. Beze slov, bez jakéhokoli pokusu o vyjednávání s obyvateli města. Vyděšení obyvatelé pozorovali jeho tábor zpoza městských hradeb – majestátní postavy draků, divoké tlupy orků a tiché, trpělivé jednotky děsivých legionářů. Na co to čekají?

Poté dorazil kurýr se zprávou o rytířích-mázích. Několik mocných hrdinů se dostalo na území kousek od města skrze portál na pobřeží, razí si cestu směrem k městu a po cestě shromažďují armádu. Lidé si uvědomili, že Volkarova armáda je jedinou silou, která stojí mezi jejich městem a rytíři-mágy. Jakoby potvrzením jejich úvah Volkarův tábor najednou ožil – vytvořily se bojové linie a mohutná armáda se vydala vstříc blížícím se rytířům-mágům.

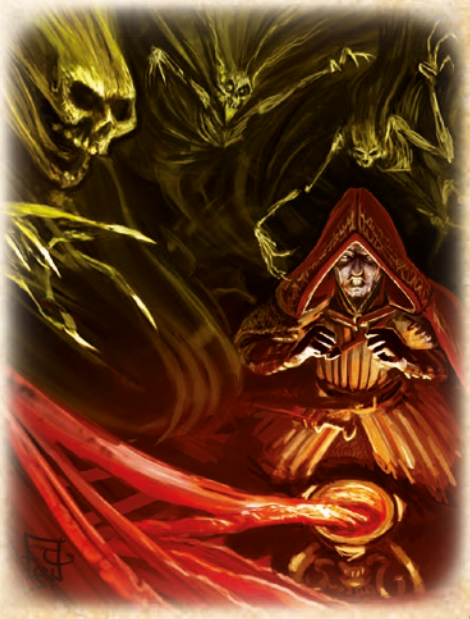
Ve velkolepé bitvě při západu slunce byli rytíři-mágové i se svými následovníky poraženi. Ale žádná oslava se nekonala. Ještě téže noci se Volkare se svou armádou vydal na pochod. Pod pláštěm noci se přesunuli do jiné části království.

O pár dní později se tam podobný scénář opakoval.

Atlantské království je ze svého nového tichého spojence nervózní. Skutečně chrání Atlanťany, nebo za to budou muset Atlanťané brzy nějakým způsobem zaplatit? Jaké jsou Volkarovy skutečné záměry? Co se stalo jemu a jeho Ztracené legii během Zlomu? Kde vlastně byli celých minulých dvaatřicet let? Jakou mocí dokáže sjednotit pod svým praporem orky a dračí lid? Odkud ví, kde udeří rytíři-mágové příště? Nachází se v oné starodávné zbroji opravdu Volkare? Pokud ano, je pořád ještě smrtelníkem?

Příliš mnoho otázek, ale žádná odpověď. Jedinou jistou věcí je, že kdykoli se dá Ztracená legie do pohybu, bude brzy prolita krev některého rytíře-mága.

~ PŘEHLED ROZŠÍŘENÍ ~



Hlavním tématem tohoto rozšíření je obávaný **generál Volkare**. Najdete zde jeho figurku a jeho velký (kulatý) žeton, stejně jako několik **nových scénářů**, ve kterých vystupuje. Volkare obvykle představuje nejtěžšího protivníka, podobného městům – až na to, že ve většině scénářů se pohybuje po mapě spolu se svou ohromnou armádou a hráči se mu musí vyhýbat, dokud nejsou dostatečně silní se mu postavit.

Druhou hlavní částí tohoto rozšíření je **Wolfhawk**, nová hratelná hrdinka, s vlastní figurkou, novým balíčkem karet základních akcí (dvě z nich jsou jedinečné), kompletní sadou žetonů dovedností a dalšími vyžadovanými komponentami.

Kromě toho se (základní) hra rozšiřuje i v dalších oblastech:

- Přibyly **nové karty hráče** – nové karty pokročilých akcí, kouzel a artefaktů, zajišťující při hře ještě větší rozmanitost.
- Přibyly **nové jednotky**, které můžete naverbovat, aby vám pomohly ve vašem snažení – jak základní, tak i elitní jednotky, včetně několika nových úprav ohledně fungování pověsti.
- Přibyly **nové dílky mapy** s několika novými typy míst a krajinnými prvky včetně jejich odpovídajících popisných karet.
- Přibyly **nové žetony nepřátel**, z nichž některé obsahují nové bojové schopnosti. Na poslední straně této příručky najdete přehled jak těchto nových nepřátel, tak i nových bojových schopností.

V další kapitole budou všechny tyto nové části rozšíření podrobně popsány, včetně úplného seznamu komponent, ke kterým se vztahují.

Značka rozšíření

Nové karty tohoto rozšíření jsou označeny malou značkou vedle svého čísla, podle které snadno poznáte, že patří do tohoto rozšíření. Karty pro toto a další rozšíření mají čísla od 271 výše.

Nové žetony nepřátel nejsou označené, ale když se podíváte na stránku 4 těchto pravidel, tak snadno poznáte, zda patří do rozšíření, nebo do základní hry.

~ KOMPONENTY ROZŠÍŘENÍ ~

Tato kapitola vám pomůže zorientovat se v kartách i dalších komponentách a začlenit je do hry.

VOLKARE

O Volkarovi se toho mnoho neví. Zda je hodný, nebo zlý, zda sleduje vyšší cíle, nebo jen své vlastní zájmy. Volkare se stane vaším postrachem v nových kooperativních a sólo scénářích, v nichž už nebudete potřebovat žádného neosobního automatického hráče. Také dokáže patřičně okořenit vaše dobývací scénáře.

- 1 figurka Volkara s otočným ciferníkem v podstavci
- 1 velký Volkarův žeton
- 1 Volkarův žeton pořadí
- 2 karty Volkarových scénářů
- 1 karta Volkarova tábora

Toto je pouze seznam komponent, které se vztahují k Volkarovi. Podrobnější informace o jejich použití najdete v sekci *Generál Volkare* a v druhé polovině těchto pravidel v sekci scénářů.

WOLFHAWK nová hratelná hrdinka

Wolfhawk, sirotek od dětství, byla vychována amazonkami – největšími válečnicemi lesů Cainus Mons. Prokázala výjimečné nadání pro šerm, takže se už v mladém věku připojila k armádě královny Corelly. Její hrdinské činy během bitvy o Nepharus Mons nezůstaly bez povšimnutí, a tak byla brzy povýšena do Corelliny osobní stráže. Během několika dalších let se Wolfhawk stala jednou z královniných nejbližších a nejdůvěryhodnějších společnic.

Když později Wolfhawk složila přísahu tajemné Solonavi, někteří tvrdili, že to bylo na rozkaz samotné královny. Ať už to bylo jakkoli, Wolfhawk začala sama plnit tajné mise pod pláštěm noci. Někdy zmizela na několik měsíců, jindy i na několik let. Nebylo divu, že když během Zlomu zmizela, nikdo se po ní nesháněl. Mělo se za to, že zahynula na některé ze svých nebezpečných výprav.

Teď je ale zpět jako jeden z rytířů-mágů. Její meče, smrtonosnější a rychlejší než kdy dřív, rozsekají cokoli, co se jí postaví do cesty. Co přimělo nejvěrnější služebnici, aby opustila svou královnu a složila přísahu Solonavi? O tom se můžeme jen dohadovat. Wolfhawk zůstává stejně tichá, odhodlaná i samotářská jako dřív.

- 1 namalovaná figurka Wolfhawk
- 1 karta hrdiny (327)
- 16 karet základních akcí (271–286)
- 2 karty popisující dovednosti (328–329)
- 11 žetonů dovedností
- 6 žetonů úrovně
- 20 žetonů štítu
- 1 žeton pořadí

Berte Wolfhawk jako kteréhokoli jiného hrdinu ve hře. Stejně jako v případě původních hrdinů vám doporučujeme uložit si všechny karty a žetony patřící Wolfhawk do samostatného sáčku.

NOVÉ KARTY HRÁČE

Vaši hrdinové se nyní mohou naučit další užitečné a zajímavé triky. Pro závěrečné epické bitvy je zde sada mocných kouzel, užitečná ve Dne a smrtící během Noci. Také tu jsou nové mocné artefakty – zdá se, že s novou magií, která naplňuje svět po Zlomu, se staré cennosti, které byly pohřbeny v hrobkách a střeženy mnišskými řády po staletí, pomalu probouzejí a opět získávají svou ztracenou moc.

- 12 nových karet pokročilých akcí (287–298)
- 4 nové karty kouzel (299–302)
- 8 nových karet artefaktů (303–310)

Zamíchejte tyto karty do původních balíčků odpovídajícího typu, čímž vylepšíte jejich rozmanitost (a zároveň i snížíte šanci, že vám během hry dojdou).

Pročtěte si, prosím, v pravidlech sekci *Nové efekty*, abyste měli jistotu, že novým kartám správně rozumíte.

NOVÉ JEDNOTKY

Jak se šíří zvěsti o hrdinských rytířích-mázích, stále víc obyvatel hodlá rozšířit řady jejich armád. Někteří z nich vůbec nejsou opravdovými vojáky – ale ať už jsou odvážnými hrdiny toužícími po slávě, nebo jen bandity, kteří si jen chtějí nakrást, vždy se mohou prokázat užitečnými. Zvědové přijdou vhod v neznámé krajině a úderné jednotky jsou dobrou protizbraní na většinu nejproblematičtějších nepřátel. A slyšeli jste už o delfanských mistrech? Nyní, když zmizely magické kameny, vlastní delfanská frakce největší magickou moc v království, a pokud je přesvědčíte, aby se k vám připojili, tak to může být vynikající tah. Nebo pokud už jste utahaní ze všeho toho handrkování o ceně a vlastní pověsti a raději se místo toho spoléháte na vlastní magii, proč nezkusit přivolat vlastní magické společníky?

- 8 nových karet stříbrných základních jednotek (311–318)
- 8 nových karet zlatých elitních jednotek (319–326)

Zamíchejte tyto nové karty do původních balíčků odpovídajícího typu.

Všimněte si, že některé nové jednotky mají vedle své verbovací ceny uvedeny různé značky. Abyste je správně pochopili, budete si muset přečíst v těchto pravidlech sekci *Nové jednotky*.

NOVÉ DÍLKY MAPY

Musíte prozkoumat nové části Atlantského království. Budete muset překonat vysoké majestátní hradby, vedoucí skrze krajinu a chránící některé oblasti (přičemž některé z nich momentálně obývají nájezdníci). Budete moci procházet bludiště a labyrinty, ve kterých naleznete střežené poklady, nebo objevíte krystaly many v hlubinných dolech. A když narazíte na uprchlický tábor, můžete v něm verbovat jednotky všech druhů.

- 3 zelené dílky venkova (12, 13, 14)
- 2 hnědé hlavní dílky bez měst (*9*, *10*)
- 1 hnědý hlavní dílek – Volkarův tábor (*V*)
- 2 karty popisu míst
- 1 karta města – Volkarův tábor

Přidejte nové venkovské i hlavní dílky (mapy) k původním dílkům mapy. Ohledně popisu nových krajinných prvků viz nové karty popisu míst. Podrobnější informace ohledně některých z nich najdete v sekci *Nová místa a krajinné prvky na mapě*.

Co se týče *Volkarova tábora*, použijete ho pouze, pokud to scénář vyžaduje (buď v předem určené pozici, nebo jako jeden z dílků měst). Více se o tom dočtete v sekci *Scénáře*.

NOVÉ ŽETONY NEPŘÁTEL

Pro Atlantské království nastaly krušné časy.

Orčí chánové se stali vážnou hrozbou: pronikají stále hlouběji do venkovských oblastí a zvědové hlásí, že byly v jejich řadách spatřeny obléhací stroje a válečné šelmy. Mohou se pokusit napadnout pevnosti a možná i města. Oslabená císařská armáda není dostatečně silná, aby zadržela tolik vojáků, a už dokonce opustila některé ze svých pohraničních pevností, aby posílila obranu měst.

Obě strany jsou si ovšem vědomy nové hrozby – rytířů-mágů. Zatímco se orkové snaží vyhnout přímému střetu a vysílají stopaře a harcovníky, aby vás zaměstnali a zpomalili, Atlanťané požádali delfanské mistry, aby se k nim připojili. Připravte se na střetnutí: delfanská magie od Zlomu neustále sílí a říká se, že dokáže zabít i rytíře-mága. Můžete také vjet do kohort Ztracené legie, děsivých, bojem zocelených veteránů, kteří se nebojí ani vaší síly ani vaší magie.

Kromě toho se některé neobývané pevnosti staly základnami nemilosrdných banditů a obyvatelům by vůbec nevadilo, pokud byste je z nich vyhnali. Jsou zde ale také skupiny místních hrdinů, kteří obsadili některé opuštěné pevnosti, rozhodnuti je bránit jak před orky, tak i před rytíři-mágy, a tito hrdinové si získali srdce lidu. Jiné pevnosti jsou i nadále pod kontrolou Říše, obsazené tradičními jednotkami, nebo dokonce specializovanými úder nými jednotkami, připravenými zaútočit na obléhající armády.

Mágové vylepšují obranu svých věží – a pokud je nemohou chránit osobně, přivolají si na pomoc démonické společníky.

V podzemí a na dalších opuštěných místech se líhnou nové druhy nestvůr. Některé jsou přirozeného původu, jiné magického. Ale skutečně smrtící jsou pak nové druhy velkých draků, kteří se probouzejí ve starodávných hrobkách. Tyto bytosti v sobě spojují růst i moc divokých draků Wyldenských lesů s bystrou inteligencí a starodávnou moudrostí. Prohlašují se za skutečný dračí lid a zdá se, že dračí lid je jejich příchodem překvapen stejně jako Atlanťané. Ať jsou čímkoli a ať už přišli odkudkoli, prohlašují se za dědice Země, a jak jejich počet narůstá, mohou brzy získat dostatek moci, aby tento požadavek prosadili silou.

Pro Atlantské království skutečně nastaly nedobré časy.

Přidejte tyto žetony do jejich odpovídajících sloupců. Noví nepřátelé mají některé nové schopnosti: pro podrobnější informace se podívejte v této **Příručce pravidel** na stranu 6 do sekce *Nové schopnosti žetonů nepřátel.*

- 8 nových zelených žetonů nepřátel

Orčí harcovníci (2×)

Orčí válečné bestie (2×)

Orčí stopaři (2×)

Orčí kamenomet (2×)

- 4 nové fialové žetony nepřátel

Čarodějové (2×)

Magičtí pomocníci (2×)

- 8 nových šedých žetonů nepřátel

Hrdinové (1×)

Hrdinové (1×)

Hrdinové (1×)

Hrdinové (1×)

Bandité (2×)

Úderníci (2×)

- 6 nových hnědých žetonů nepřátel

Stín (2×)

Mantikora (2×)

Hydra (2×)

- 6 nových červených žetonů nepřátel

Bouřný drak (2×)

Lávový drak (2×)

Dračí přivolávač (2×)

- 6 nových bílých žetonů nepřátel

Děsiví legionáři (2×)

Ohnivý katapult (1×)

Delfanští mistři (2×)

Ledový katapult (1×)

- 3 nové žluté šestistranné žetony ruin

Ruiny: Nepřátelé

Ruiny: Oltáře

~ NOVÁ PRAVIDLA ~

NOVÁ MÍSTA A KRAJINNÉ PRVKY NA MAPĚ

Podívejte se, prosím, na karty popisu míst. Najdete na nich kompletní pravidla pro každé místo, která jsou zde ale popsána a vysvětlena mnohem podrobněji.

Hradby

Hradby se na mapě vždy nacházejí mezi dvěma políčky. Pokud cestujete z jednoho políčka na sousední políčko přes ***hradby***, při použití standardních pravidel pro pohyb, bude vás to stát o 1 bod pohybu více. Na to nelze získat žádnou slevu (dokonce ani když nějaký efekt snižuje cenu za pohyb všemi typy terénů). Tato přirážka se ovšem ignoruje, pokud vám efekt dovolí přímý přesun (např. *Podzemní cestování*, *Křídla větru*, *Druidova hůl*, *Let*, *Dočasný portál* apod.) a také když je aktivní efekt *Ohýbání prostoru*.

Pokud vyzýváte *drancujícího nepřítele*, který se nachází za ***hradbami***, nebo pokud útočíte přes ***hradby*** na jiného hráče či generála Volkara, pak jsou tito nepřátelé *opevnění* (jako kdyby se nacházeli na *opevněném místě*). Pokud útočíte přes ***hradby*** na *opevněné místo*, pak jsou obránci *opevnění* dvojnásobně (nebo dokonce trojnásobně, pokud mají navíc vlastnost *Opevněný*). Všimněte si, že pokud vás Volkare napadne přes ***hradby***, tak nezískáváte žádnou výhodu, jelikož Volkare ignoruje krajinné prvky.

Drancující nepřátelé na vás nikdy nezaútočí přes ***hradby***. Takže pohyb, který skončí na políčku odděleném od *drancujících nepřátel* ***hradbami***, je nikdy nevyprovokuje. Pohyb, který začíná na takovémto políčku a končí na políčku, které není od těchto nepřátel odděleno ***hradbami***, je vyprovokuje jako normálně.

Bludiště/Labyrint

Bludiště a ***labyrint*** jsou novými *místy dobrodružství*, s nimiž se můžete setkat. Pokud chcete, tak je jako obvykle můžete ignorovat, dokonce i když stojíte na jejich políčku.

Můžete oznámit, že v rámci provedení akce vstupujete do daného místa. Můžete si vybrat až jednu (svou) připravenou jednotku, která půjde s vámi. Po celou část akce svého tahu nemůžete použít žádnou jinou jednotku (ani ji aktivovat kvůli jejím schopnostem ani jí přidělit zranění): dokonce ani jednotku naverbovanou prostřednictvím Norowasovy dovednosti *Pouta věrnosti*, pokud jste si danou jednotku nevybrali. Není zde více místa pro další jednotky, nehledě na to, jak moc vám jsou věrné.

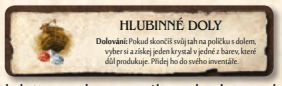
Poté musíte zaplatit 2, 4 nebo 6 bodů pohybu. Nemůžete ale použít nevyužité body pohybu z části pohybu vašeho tahu. Musíte (a je vám dovoleno) zahrát samostatné pohybové efekty – viz sekce *Základní herní koncepty* v **Příručce pravidel**, kde se dozvíte bližší informace o zahrání pohybových efektů v jiné době než během fáze pohybu. Také si všimněte, že nemůžete použít jednotku, aby vám poskytla tyto body pohybu, pokud jste si tuto jednotku nevzali s sebou.

Počet bodů pohybu, které utratíte, určí druh vaší odměny. Pokud zaplatíte méně než 2 body pohybu, pak se vám nepodařilo vstoupit na toto místo – nic se nestane. V ostatních případech si vezměte jeden béžový žeton nepřítele *příšery* (v ***bludišti***) nebo červený žeton nepřítele *dračího lidu* (v ***labyrintu***) a bojujte s ním. Pokud ho neporazíte, odložte žeton nepřítele a vaše akce končí (bez odměny).

Pokud zvítězíte, získáte odměnu podle počtu vynaložených bodů pohybu: viz popisná karta (tohoto) místa. Všimněte si, že pokud získáte krystaly, pak neházíte kostkami ohledně zjištění jejich barvy, ale sami si zvolíte libovolné 2 krystaly. Navíc označíte toto místo svým žetonem štítu. Položte tento žeton na jednu ze tří číslic, podle množství vynaložených bodů pohybu. Během hry nemůžete znovu vstoupit do téhož místa dobrodružství. Jiní hráči mohou, ale jen pokud si zvolí jinou cestu (tj. jiné množství bodů pohybu, a tedy i jinou odměnu). Pokud už jsou označeny všechny 3 cesty, pak už do tohoto místa nemůže nikdo vstoupit.

Během závěrečného bodování poskytuje každé ***bludiště*** a ***labyrint*** 2 body slávy (vzhledem k titulu *Největší cestovatel*) každému, kdo na nich má žeton štítu.

Hlubinné doly



Hlubinné doly fungují úplně stejně jako normální doly až na to, že když si na konci svého tahu berete krystal, pak si místo jedné, pevně dané barvy můžete zvolit barvu ze zobrazených krystalů (jednu ze dvou barev na poušti a v lese, jednu ze všech čtyř základních barev v bažině). Všimněte si, že podle pořadí vyhodnocení *Konce tahu* si musíte vybrat, jaký krystal si vezmete, ještě předtím, než obdržíte odměnu za boj nebo provedete postup na další úroveň.

Uprchlický tábor

Během vyjednávání probíhajícího v ***uprchlickém táboře*** můžete naverbovat libovolnou jednotku z nabídky jednotek. Jednotka, kterou lze naverbovat ve ***vesnici***, může být naverbována za normální cenu, jednotku, kterou nelze naverbovat ve ***vesnici***, ale lze ji naverbovat v ***pevnosti***, ***magické věži*** nebo ***klášteře***, lze naverbovat za cenu o 1 vyšší a jednotku, kterou lze naverbovat jen ve ***městě***, lze naverbovat za cenu o 3 vyšší. To je zobrazeno na kartě popisu místa.

Uplatní se zde všechna obvyklá pravidla pro vyjednávání (započítává se vaše pověst, můžete naverbovat více než jednu jednotku atd.).

NOVÉ JEDNOTKY

Některé nové jednotky mají vedle své ceny (v levém horním rohu karty) uvedeny speciální symboly. Podívejte se, prosím, na tyto karty.

Verbování Banditů a Hrdinů

Pokud hodláte během vyjednávání naverbovat alespoň jednu jednotku *Banditů*, pak se bonus či postih za vaši pověst započítává po celé toto vyjednávání v opačném smyslu. Takže máte-li špatnou (nízkou) pověst, je mnohem jednodušší přesvědčit *Bandity*, aby se k vám připojili, a naopak je to mnohem obtížnější, pokud ji máte vysokou.

Pokud hodláte během vyjednávání naverbovat alespoň jednu jednotku *Hrdinů*, pak se bonus či postih za vaši pověst pro toto vyjednávání zdvojnásobuje. Takže máte-li vysokou pověst, je jednodušší přesvědčit *Hrdiny*, a naopak je to obtížnější, pokud ji máte nízkou.

Pokud během jednoho vyjednávání naverbujete více *Banditů* či *Hrdinů*, pak se tento efekt započítá jen jednou. Nemůžete ovšem během téhož vyjednávání naverbovat *Hrdiny* i *Bandity*.

Tato speciální pravidla nemají žádný vliv, pokud je taková jednotka naverbována jinými prostředky než vyjednáváním (např. silnějším efektem artefaktu *Prapor velení*, kouzlem *Volání ke slávě* nebo v rámci odměny za boj v některých ***ruinách***).

Ovlivňování Banditů a Hrdinů

Všimněte si, že *Bandité* nejsou ochotni nechat se místo vás zranit, pokud je během boje nepřesvědčíte zaplacením 2 bodů vlivu.

Hrdinové se odmítnout zúčastnit jakéhokoli útoku na opevněné místo (***pevnost***, ***magickou věž***, ***město***). Pokud jim během boje nezaplatíte 2 body vlivu, nemůžete během boje použít jejich schopnosti. Můžete jim ale přidělit zranění jako normálně.

Pro bližší podrobnosti jak platit vlivem během boje se podívejte do sekce *Základní herní koncepty*.

Delfanští mistři

Delfanští mistři jsou nejsilnější jednotkou a vy je musíte opravdu přesvědčit, aby se k vám připojili: symbol říká, že jediným způsobem, jak tuto jednotku získat, je prostřednictvím vyjednávání (ve ***městě*** nebo v ***uprchlickém táboře***). Nemohou být naverbováni prostřednictvím kouzla *Sláva*, silnějším efektem artefaktu *Prapor velení* nebo vybráni jako odměna za boj. Stejně tak nemohou být cílem kouzla *Volání do zbraně*.

Všimněte si, že *Delfanští mistři* jsou jedinou jednotkou, která může při své aktivaci použít více než jednu schopnost. Když poprvé použijete některou její schopnost, unavte ji, ale poté můžete na její kartu přidávat manu a aktivovat další schopnosti (dokud není tato jednotka zraněna). Její schopnosti můžete použít jak proti stejnému cíli, tak i proti různým cílům, ale každou z nich lze použít jen jednou.

Magičtí pomocníci

Magické pomocníky můžete naverbovat za použití normálních pravidel v ***klášterech*** a ***magických věžích***. Navíc je můžete naverbovat i na ***kouzelné mýtině*** – počítá se to jako vaše akce v daném tahu, ale nepovažuje se to za vyjednávání – prostě zaplatíte požadovaný vliv a naverbujete je. Bonus či postih k vaší pověsti na to nemá žádný vliv a efekty typu „pokud je použito během vyjednávání" se nespustí.

Vedle ceny *Pomocníka* se nacházejí dva symboly. Symbol ❗ znamená, že nemůžete *Pomocníky* naverbovat nebo je použít jinak než při vyjednávání (obvykle se totiž nachází mimo náš svět, aby byli povoláni do zbraně nebo pro slávu, a jen obtížně je lze uchránit před nepřátelským zajetím).

Druhý symbol je vysvětlen ve spodní části karty. Ať už jste naverbovali *Pomocníka* na ***kouzelné mýtině*** nebo na jiném místě, musíte zaplatit jednu manu základní barvy. Na začátku dalšího kola (před výběrem taktik) musíte opět zaplatit krystal téže nebo jiné barvy, jinak musíte odebrat *Pomocníka* ze hry.

NOVÉ PRAPORY

Prapor velení lze přidělit jednotce místo žetonu velení, což vám dovolí mít jednu jednotku navíc. Když ona jednotka o tento prapor přijde (např. když je ukraden jiným hráčem, když se pokusíte přiřadit dané jednotce jiný prapor nebo daný prapor odeberete na konci kola), pak je tato jednotka odebrána ze hry. Nemůžete jí totiž v tomto okamžiku přidělit žeton velení, i kdybyste nějaký volný měli.

Prapor statečnosti vám dovolí ignorovat jednu situaci, ve které by mělo být dané jednotce přiděleno zranění (z nepřátelského útoku, z akce jiného hráče, díky schopnosti *Družiníků*), včetně jeho speciálního efektu (*ochromení*, *jedovatý útok*). Takže když přidělujete této jednotce zranění z nepřátelského útoku, pak tato zůstává nezraněna. Pokud ale není tento útok snížen na 0 díky zbroji jednotky, pak musíte pokračovat v přidělování zranění jiné jednotce nebo svému hrdinovi a už nemůžete přidělit této jednotce během tohoto boje další zranění.

NEPŘÁTELÉ S VÍCENÁSOBNÝM ÚTOKEM

Někteří nepřátelé mají uvedeno více hodnot útoků. To znamená, že provedou několik samostatných útoků. Během fáze bloku a fáze přidělování zranění musíte vyhodnotit tyto útoky samostatně, po jednom, v libovolném pořadí (jako kdyby pocházely od různých nepřátel). Nemůžete je sloučit dohromady a zablokovat je jediným (silným) blokem. Totéž platí pro dvojitý *přivolávací útok Draka přivolávače*, který přivolá dva hnědé žetony nepřátel, které je třeba blokovat každého zvlášť.

Efekty, které nepřáteli zabrání v útoku (útočení obecně), zabrání všem jeho útokům. Efekty, které ovlivňují nepřátelský útok, ovlivní pouze jeden z těchto útoků (dle vaší volby).

Nepřítel se považuje za úspěšně blokovaného (pro účely efektů jako např. *Nemoc* či *Protiútok*), pouze pokud jsou zablokovány všechny útoky tohoto nepřítele.

Pro účely bonusů k útokům nebo vlastností měst, které tato města poskytují svým posádkám, se každý útok vyhodnocuje samostatně. Pak tedy budou mít *Hrdinové* (kteří mají jak *ohnivý útok*, tak i *fyzický útok*) při obraně modrého města zvýšený pouze svůj *ohnivý útok* a vlastnost *Brutální* se při obraně červeného města uplatní pouze u jejich *fyzického útoku*.

Schopnosti a typy útoků

Pro účely některých efektů (např. dovednosti Wolfhawk *Poznej svou kořist* nebo Tovakovy karty *Ledová odolnost*) potřebujeme definovat, co je schopnost žetonu nepřítele.

NOVÉ SCHOPNOSTI ŽETONŮ NEPŘÁTEL

Nepolapitelný

Nepolapitelní nepřátelé se dokážou výborně vyhýbat vašim útokům. Nejlepším způsobem, jak je porazit, je zablokovat jejich útok:

Hodnota zbroje *nepolapitelného nepřítele* je zvýšená, pokud nejsou všechny útoky tohoto nepřítele úspěšně blokovány.

Nepolapitelný nepřítel má dvě hodnoty zbroje. Během fáze obléhacích a střeleckých útoků se vždy použije její vyšší hodnota. Pokud úspěšně zablokujete nepřátelský útok (pokud má tento nepřítel *Vícenásobný útok*, pak musíte zablokovat všechny jeho útoky), pak se ve fázi útoku použije jeho nižší hodnota zbroje. Pokud tento útok neblokujete, tj. necháte ho způsobit zranění (i když třeba žádné skutečné zranění nebude přiděleno), nebo pokud jste nepříteli nějak zabránili v provedení útoku, pak si po zbytek boje zachovává vyšší hodnotu zbroje. Všimněte si, že pokud je během fáze bloku hodnota útoku snížena na 0, pak se (útok) považuje za úspěšně zablokovaný.

Pokud je upravena hodnota zbroje *nepolapitelného nepřítele* libovolnými efekty (zvýšena či snížena), pak se daný postih či bonus uplatní zároveň na obě hodnoty.

Vražedný

Nepřátelé se schopností *Vražedný* jdou rovnou po krku vašemu hrdinovi. Pokud není útok s vlastností *Vražedný* blokován, pak (jeho) zranění nelze přidělit (žádné) jednotce, ale musí být celé přiděleno hrdinovi, včetně všech dalších efektů. Přesto může být tento útok blokován použitím jednotek.

Těžkopádný

Těžkopádní nepřátelé mají obvykle velmi silné útoky, kterým se ale lze snadno vyhnout.

Během fáze bloku můžete vynaložit body pohybu: za každý bod pohybu snižte jeden útok *těžkopádného nepřítele* o 1. Útok je snížen během fáze bloku i fáze přidělování zranění (není-li blokován). Útok snížený na 0 se považuje za úspěšně blokovaný.

Poznámka: *Na tento efekt nemůžete použít zbývající body pohybu z fáze pohybu. Musíte zaplatit efekty pohybu během boje. Pro bližší informace viz sekce Základní herní koncepty.*

Neopevněný

Neopevnění nepřátelé se nikdy neskrývají za hradbami, ale vyrazí na vás, i když brání *opevněné místo*. U těchto nepřátel ignorujte všechna místní *opevnění* (pokud jsou jako posádka *opevněného místa* a/nebo když jsou napadeni přes ***hradby***).

Vyšší imunita

Nepřátelé s *Vyšší imunitou* nejsou vůbec ovlivněni neútočnými a neblokujícími efekty, nehledě na to, z jakého zdroje pocházejí – tj. ignorují jakýkoli efekt, který přímo zničí nepřítele, brání mu v útoku, snižuje jeho zbroj apod. Útoky a bloky libovolného elementu ovšem fungují normálně. Pokud má efekt jak část útoku/bloku, tak i další část, pak se aplikuje pouze část útok/blok.

Zatímco samotný nepřítel je chráněn, jeho útoky už chráněny nejsou. Pokud efekt snižuje nepřátelský útok nebo ho nějakým jiným způsobem ovlivňuje, pak může být použit i proti útoku na nepřítele s *Vyšší imunitou*.

Příklady:

*Kouzlo **Ohnivý štít** funguje bez omezení i proti nepříteli s **Vyšší imunitou**, jelikož jeho efekty spadají do kategorie útok/blok. Ovšem u kouzla **Explozivní štít** se uplatní pouze jeho blokující efekt – nepřítel je totiž chráněn před efektem „zničení".*

*Pokud použijete silnější efekt akce **Úder štítem** k zablokování útoku nepřítele s **Vyšší imunitou**, pak blok zafunguje, útok ztratí vlastnost **Hbitý** (pokud ji má), jelikož efekt cílí na útok, nikoli na nepřítele, ale zbroj nepřítele se nesníží.*

POVĚST JAKO ODMĚNA

Někteří nepřátelé mají vedle hodnoty slávy za své poražení uveden i symbol změny pověsti. Kdykoli takového nepřítele porazíte, pak (kromě zisku slávy) získáte nebo ztratíte toto množství pověsti.

Příklad: *Při útoku a dobytí pevnosti bráněné **Hrdiny** (**Pověst –1**) získáte postih –2 ke své pověsti za útok (na **opevněné místo**) a za poražení **Hrdinů**. Pokud je neporazíte, pak máte pouze postih –1 (k pověsti) za útok na pevnost. Na druhou stranu po útoku a dobytí pevnosti chráněné **Bandity** (**Pověst +1**) se vaše pověst nezmění. Ve skutečnosti, pokud jste byli na políčku „X" (počitadla pověsti), tak se pověst skutečně zvýší, jelikož snížení pověsti za útok se vyhodnotí před ziskem pověsti za poražení **Banditů**.*

NOVÉ EFEKTY

Efekty použité jako vaše akce

Některé nové karty obsahují efekty, které lze použít (*Klidná chvilka*), nebo dokonce musí být použity (*Časový portál*) jako vaše akce v daném tahu. Tyto karty mají ve svém levém horním rohu uveden symbol A. Můžete zahrát tyto efekty, pouze pokud během tahu neprovedete žádnou jinou akci, a navíc můžete ve svém tahu zahrát pouze jeden takovýto efekt. Pokud odpočíváte, nemůžete je zahrát.

Efekty zvyšující váš limit karet v ruce

Existují efekty typu *„když si příště dobíráte karty"*, které zvyšují váš limit karet v ruce. To se vztahuje buď na dobírání karet během vaší fáze konce tahu, nebo pokud jsou zahrány, když je jiným hráčem ohlášen konec kola (tj. během vašeho posledního tahu během kola), na dobrání karet na začátku dalšího kola.

~ GENERÁL VOLKARE ~

Ve scénářích tohoto rozšíření vystupuje generál Volkare, legendární atlantský vůdce, jehož osud je obestřen mnoha tajemstvími. Pod svůj prapor dokázal sjednotit zapřisáhlé nepřátele a povstal jako jediná síla schopná postavit se rytířům-mágům a zastavit je. Bude také takto úspěšný i ve vašem případě? Ve většině scénářů s Volkarem se používají z velké části obecná pravidla, neřekne-li scénář přímo jinak.

Volkarova figurka

Na mapě je Volkare představován svojí figurkou. Podle vybraného scénáře může být tato figurka buď statická, nehybná (podobná městům), nebo se může podle určitých pravidel pohybovat po mapě. Pokud se pohybuje, pak ignoruje veškerý terén, hradby, místa na mapě a nevyprovokuje *drancující nepřátele*. Může vstoupit na políčko s jakýmkoli terénem a ceny za pohyb se na ni nijak nevztahují. Scénář například říká „Volkare se pohne o jedno políčko tímto směrem" a prostě se tak pohne. Je to hlavně proto, aby byla pravidla pro jeho pohyb co nejjednodušší. Zkuste si představit, že po tom všem, čím prošel, má nějaké tajemné schopnosti, jak překonávat hory nebo jezera.

Volkarova figurka má ve svém podstavci otočný ciferník, který funguje podobně jako u měst. Nastavíte ho na určitou úroveň (podle pokynů scénáře a zvolené obtížnosti) a okénko v podstavci vám řekne, kolik žetonů nepřátel toho kterého typu se nachází ve Volkarově armádě. Pokud scénář neřekne jinak, zůstávají žetony Volkarových vojáků otočeny lícem dolů.

Volkare má obvykle pár bílých a šedých žetonů (zbytky své *Ztracené legie*), dále několik červených a hromadu zelených žetonů (své nové spojence z řad *dračího lidu* a *orčích chánů*).

Na Volkarově ciferníku najdete úrovně v rozsahu 4–15. Volkare se nikdy nevyskytuje na nižší než 4. úrovni. Pokud mu chcete nastavit úroveň, která není na ciferníku uvedena (zvláště v kooperativních scénářích s více hráči), nastavte ji na polovinu požadované úrovně a poté mu dejte dvakrát tolik (odpovídajících) jednotek.

Příklad: *Pokud chcete čelit Volkarovi na 16. úrovni, nastavte ciferník na 8. úroveň. Ta ukazuje 1 1 2 2. Proto dejte Volkarovi 2 2 4 4 (žetonů nepřátel).*

Pokud požadujete ještě vyšší úroveň nebo lichou úroveň, buďte kreativní. Je to váš scénář a vámi zvolená obtížnost.

Příklad: *Pro Volkara 36. úrovně můžete nastavit ciferník např. na 12. úroveň a dát mu třikrát tolik jednotek, nebo sečíst jednotky pro úrovně: 15, 15 a 6. Výsledky budou v obou případech trochu odlišné, ale velmi podobné obtížnosti:*

6 — 6 18

5 2 7 15

Může to na první pohled vypadat jako pekelně obtížné. Máte pravdu – Volkarovy scénáře nabízí ty nejepičtější bitvy, se kterými jste se kdy ve hře **Mage Knight** setkali. Ale nebojte se, během testování byly i takto velké armády poraženy.

Volkarův žeton

Volkare se kromě toho, že má velkou armádu, obvykle účastní boje i osobně. Podívejte se na jeho velký (kulatý) žeton.

Když hrajete scénář s Volkarem, položte jeho žeton vedle mapy. Položte po obvodu tohoto velkého žetonu jeho vojáky. Nejenže to vypadá působivě, ale zároveň to představuje skutečnost, že Volkarovi vojáci chrání svého pána. Abyste Volkara porazili, musíte nejprve porazit celou jeho armádu.

Karty Volkarových scénářů

Každý scénář má vlastní kartu, která shrnuje speciální pravidla a Volkarovo chování. Při hře mějte tuto kartu po ruce.

Dílek Volkarova tábora

Jde o hlavní dílek mapy, na kterém se nachází Volkarův tábor. Některé scénáře vyžadují použití tohoto dílku mapy.

V jiných scénářích ho můžete použít jako dílek města (viz dále sekce *Volkarův tábor místo města*). Ve všech ostatních případech tento mapový dílek vůbec nepoužívejte.

Volkarův balíček karet

V některých scénářích má Volkare vlastní balíček karet, který určuje, co během hry (právě) dělá. Řiďte se popisem ve scénáři, abyste věděli, jak tento balíček (přede hrou) sestavit. Přede hrou ho opravdu velmi důkladně zamíchejte (abyste měli jistotu, že se Volkare bude chovat opravdu nepředvídatelně) a položte ho lícem dolů vedle Volkarova žetonu. Během hry jsou karty z tohoto balíčku otáčeny a vytvoří Volkarův odkládací balíček (kde jsou karty pokládány lícem nahoru).

Kostka many

Volkare také obvykle potřebuje jednu kostku many. Mějte ji vždy poblíž jeho žetonu.

BOJ PROTI VOLKAROVI

Každý scénář uvádí, za jakých podmínek se jeden či více hráčů zapojí do boje proti Volkarovi a jeho armádě. Obecně to nastává ve dvou případech – buď je napadl Volkare, nebo oni napadli Volkara (jako útok).

Nehledě na to, jak tento boj začne, má podobnou strukturu jako normální boj s nepřáteli. Obsahuje stejné čtyři fáze jako boj s nepřáteli a řídí se stejnými pravidly. Když bojujete s Volkarem, pak čelíte všem žetonům nepřátel, které tvoří jeho armádu.

Všimněte si, že na rozdíl od měst nejsou Volkarovi vojáci implicitně *opevněni* (pokud tedy neútočíte na Volkara, který je na *opevněném místě*, nebo neútočíte přes ***hradby***). Tudíž můžete ve fázi střeleckých a obléhacích útoků libovolně kombinovat *střelecké* a *obléhací útoky* proti těm nepřátelům, kteří nemají vlastnost *Opevněný*, a obléhací útoky proti těm nepřátelům, kteří mají vlastnost *Opevněný*.

Volkarův útok

Kromě vojáků se bitvy účastní i Volkare. Před bojem hoďte jeho kostkou a položte ji na jeho žeton vedle odpovídajícího symbolu many. Hozený symbol představuje útok, který proti vám Volkare použije.

Všimněte si, že všechny Volkarovy útoky jsou *Brutální* a mají vlastnost *Vražedný* (tj. zranění pocházející z nich nelze přiřadit jednotkám – viz sekce *Nové schopnosti žetonů nepřátel*). Typ elementu, síla a další vlastnosti se liší v závislosti na hozeném symbolu many.

Volkare útočí vedle svých vojáků a vy se chováte k jeho útoku úplně stejně. Buď ho ve fázi bloku blokujete, nebo během fáze přidělování zranění obdržíte určitý počet zranění a případně utrpíte efekt *Jedovatý* nebo *Ochromení*. Všimněte si, že kvůli vlastnosti *Vražedný* nemůžete přidělit zranění z tohoto útoku jednotkám.

Porážka Volkara

Na Volkara nemůžete přímo cílit svými útoky – ani ve fázi střeleckých a obléhacích útoků, ani ve fázi útoku. Abyste Volkara porazili, musíte porazit všechny jeho vojáky. Jediným způsobem, jak se vyhnout Volkarovu útoku, je zabít všechny Volkarovy vojáky ve fázi střeleckých a obléhacích útoků. V takovém případě je Volkare okamžitě poražen.

Vyšší imunita

Všimněte si, že na Volkarově žetonu je uvedena ikona *Vyšší imunity*. Ta znamená, že Volkare je imunní vůči všem speciálním efektům, které by ho zničily, zabránily mu v útoku, nebo ho jakkoli jinak ovlivnily.

Přehled průběhu boje s Volkarem

- Hoďte kostkou, abyste zjistili typ Volkarova útoku.
- **Fáze střeleckých a obléhacích útoků.** Libovolný počet střeleckých a/nebo obléhacích útoků, přičemž každý z nich cílí na jednoho nebo více Volkarových vojáků (ale nikoli jeho samotného). Pokud porazíte všechny nepřátele, Volkare je poražen a boj skončil.
- **Fáze bloku.** Nyní útočí zbývající nepřátelé a samotný Volkare. Můžete postupně, v libovolném pořadí, blokovat kterýkoli z těchto útoků.
- **Fáze přidělování zranění.** Přidělte postupně, v libovolném pořadí, zranění z útoků, které nebyly blokovány (včetně Volkarova útoku). U Volkarova útoku nezapomeňte na vlastnosti *Brutální* a *Vražedný*.
- **Fáze útoku.** Libovolný počet útoků libovolného typu, přičemž každý cílí na jednoho či více Volkarových vojáků (nikoli ale na něj). Pokud zlikvidujete všechny nepřátele, je Volkare poražen.

SITUACE V BOJI

Volkare útočí na hráče

V některých scénářích může být hráč (který se nachází poblíž Volkara) napaden Volkarem. Stejně jako u pohybu může Volkare napadnout hráče, nehledě na terén a další krajinné prvky, a jeho útok nikdy nevyprovokuje *drancující nepřátele*. Při (svém) útoku také Volkare ignoruje jakákoli místní opevnění – tj. nezáleží na tom, jestli se napadený hráč při napadení Volkarem nachází na *opevněném místě* nebo za ***hradbami***. Představte si, že rytíř-mág přijme Volkarovu výzvu a postaví se mu na bojišti, nikoli za hradbami města. Scénáře dávají hráči obvykle dvě možnosti: buď uprchnout (a nést určité následky), nebo čelit Volkarovi. Co následuje v prvním případě, vám řekne scénář. Pokud se hráč Volkarovi postaví, pak čtěte dále.

Věnování se boji

Když je hráč napaden Volkarem, může si vybrat, zda už dopředu provede celý svůj tah (stejně jako když je napaden jiným hráčem), aby se plně věnoval boji, nebo ne. Řiďte se stejnými pravidly. Pokud se hráč rozhodne provést svůj tah (dopředu), pak otočí svůj žeton pořadí a může použít všechno, jako kdyby byl normálně na tahu, a poté provede vyhodnocení konce svého tahu (ale přeskočí svůj příští tah).

Všimněte si, že tu nejsou žádná omezení ohledně Volkarovy schopnosti útočit. Volkare může dokonce napadnout i hráče, jehož žeton pořadí je otočen lícem dolů (kvůli podílení se na společném útoku nebo kvůli útoku jiného hráče). V takovém případě hráč nemá k dispozici možnost provést (svůj) celý tah.

Výsledek boje

Existují dva možné výsledky: buď zlikvidujete všechny Volkarovy vojáky, a tak ho porazíte, nebo ne. Co se stane v tom kterém případu, popisuje scénář.

Útok na Volkara

Druhou možností je, že hráč napadne Volkara coby svou akci během (svého) tahu. Aby to hráč mohl udělat, musí se přesunout na Volkarovo políčko, jako kdyby útočil na jiného hráče. Může za tímto účelem použít i kouzlo *Podzemní útok*. Tato akce se považuje za útok (například pro účely jednotky *Hrdinů*), ale hráč kvůli ní neztrácí pověst. Obyvatelé pořád ještě nevědí, zda je Volkare jejich spojencem, nebo novou hrozbou.

Boj probíhá úplně stejně, jak je popsáno výše, až na několik drobností:

- Libovolní *drancující nepřátelé*, vyprovokovaní pohybem hráčů, se také připojí k bitvě. Udržujte tyto dvě skupiny (nepřátel) odděleně. Pokud *drancující nepřátele* nezabijete, nijak to neovlivní výsledek této bitvy.
- Pokud se Volkare nachází na *opevněném místě* nebo pokud hráč útočí přes ***hradby*** (viz *Nová místa a krajinné prvky na mapě*), jsou Volkarovi vojáci *Opevněni*.

Výsledek boje

Pokud není Volkare poražen, pak se útočící hráč (bez jakéhokoli postihu) vrací na políčko, ze kterého útočil. Pokud není dané políčko bezpečné, pak musí provést nucený ústup.

Pokud je Volkare poražen, odeberte jeho figurku z mapy a přesuňte útočící figurku na jeho políčko.

V obou případech vám scénář řekne, co se stane dál.

Společný útok na Volkara

Hráči se mohou dohodnout na společném útoku na Volkara stejným způsobem, jako kdyby útočili na město. Uplatní se všechny podmínky společného útoku na město, není-li uvedeno jinak – tj. všichni hráči musí souhlasit s útokem a navrženým rozdělením nepřátel a všichni, kromě aktivního hráče, přijdou o svůj příští tah. Všichni hráči, kteří se připojují k útoku, musí být na políčkách sousedících s Volkarovým políčkem. Ve scénářích, kde se Volkare pohybuje, je mnohem obtížnější váš společný útok sladit.

Rozdělení (žetonů) nepřátel

Na rozdíl od společného útoku na město mají hráči větší kontrolu nad rozdělením žetonů nepřátel:

Rozdělte žetony Volkarovy armády na dvě skupiny. Jedna obsahuje elitní jednotky (bílé a červené žetony), druhá obyčejné vojáky (šedé a zelené žetony). Spočítejte počet žetonů v každé skupině a pak se dohodněte, kolik elitních a kolik základních žetonů si každý hráč vezme. Musíte mezi útočící hráče rozdělit všechny elitní i obyčejné žetony (Volkarovy armády).

Poté zamíchejte každou skupinu a náhodně rozdejte její žetony mezi hráče. Hráči se nemohou přesně dohodnout, kolik červených a kolik bílých žetonů dostanou – pouze si mohou určit celkový počet elitních jednotek, kterým budou čelit. Totéž platí i pro obyčejné vojáky.

Průběh bitvy

Stejně jako u společného útoku na město hráči vyhodnocují svou část boje nezávisle, postupně, počínaje aktivním hráčem a dále v pořadí daném žetony pořadí. Každý hráč se musí nejprve přesunout na Volkarovo políčko (žádný jiný pohyb není dovolen) a pak bojovat se svým dílem nepřátel.

Každá část boje se vyhodnocuje jako samostatný boj podle výše uvedených pravidel (tj. jako obvyklý boj s nepřáteli). Volkare se účastní všech těchto bojů – každý hráč musí čelit jeho útoku. Kostkou házejte jen jednou (po rozdělení nepřátel, ale ještě předtím, než první hráč začne svůj tah) – všichni hráči čelí stejnému typu útoku.

Všimněte si, že některý hráč stojí proti opevněným nepřátelům, protože útočí přes hradby, zatímco jiný hráč nikoli. Pokud se Volkare nachází na opevněném místě, pak všichni hráči čelí opevněným nepřátelům. Efekty, které dovolují hráči ignorovat místní opevnění (stejně jako efekty ovlivňující všechny nepřátele), ovlivní jen jeho část přidělených nepřátel.

Také si všimněte, že hráč musí bojovat se všemi drancujícími nepřáteli, které jeho pohyb vyprovokoval. Pokud by dva hráči vyprovokovali tutéž nestvůru, pak s ní musí bojovat ten, který je dříve na tahu.

Výsledek boje

Aby byl Volkare poražen, je třeba zabít všechny jeho vojáky. Pokud některý z hráčů nezničí všechny sobě přidělené nepřátele, pak Volkare není poražen a všichni hráči se vrací na svá výchozí políčka.

Pokud všichni hráči porazí svůj díl nepřátel, pak je Volkare společně poražen. Odeberte z mapy jeho figurku a hráč, který zahájil společný útok, se přesune na jeho políčko. Ostatní se vrací na své původní místo.

V obou případech vám scénář řekne, co se stane dál.

Speciální případ

Pokud hráč porazí celý svůj díl nepřátel během fáze střeleckých a obléhacích útoků, pak jeho část v boji končí. Nemusí už čelit Volkarovu útoku, dokonce i když Volkare není poražen, protože jiný hráč neporazil všechny sobě přidělené nepřátele.

Společná obrana

V některých kooperativních scénářích Volkare zaútočí na hráče na políčkách, kde není boj hráče proti hráči dovolen a kde se může nacházet více figurek najednou – v městech a na portálu. Hráči toho mohou využít a dohodnout se na společné obraně.

Dohoda

Bránící se hráči se musí dohodnout na rozdělení žetonů nepřátel. Pokud se nedohodnou, pak společná obrana selhala. Ohledně toho, co se stane dál, viz popis scénáře.

Poznámka: *Obvykle se všichni hráči dohodnou, jak se bránit. Může se ale stát, že samostatná skupinka hráčů nebo jeden hráč je ochoten čelit Volkarovi sám. V takovém případě se vybere skupina obsahující hráče, který hraje nejdříve po Volkarovi.*

Rozdělení (žetonů) nepřátel

Hráči si rozdělí žetony nepřátel stejným způsobem jako při společném útoku na Volkara – tj. elitní vojáky odděleně od obyčejných vojáků. Pokud hráč nedostane přiděleny žádné nepřátele, pak se na společné obraně nepodílí.

Věnování se boji

Jako u obvyklé obrany má hráč na výběr, zda už dopředu provede svůj tah, aby se mohl plně věnovat boji (tj. otočí svůj žeton pořadí lícem dolů), nebo ne. Pokud už má svůj žeton pořadí otočen lícem dolů nebo má v ruce pouze karty zranění, pak si nemůže zvolit, že se bude plně věnovat boji.

Průběh bitvy

Bitva probíhá naprosto stejným způsobem jako při společném útoku až na to, že se hráči nemusí pohybovat a opevnění nehraje žádnou roli ani pro jednu stranu.

Výsledek boje

Co se stane, pokud hráči porazí Volkara (tj. všichni hráči porazí svůj díl nepřátel), a co se stane, pokud se jim to nepodaří – viz popis scénáře.

Současné plánování

Poté co rozdělíte nepřátele, hoďte kostkou many pro určení Volkarova útoku. Nyní všichni hráči odkryjí žetony, které jim byly přiděleny, a mohou začít plánovat svou část boje. Dokonce i když je Volkarova armáda rozdělená, mohou být tyto boje těmi největšími, s jakými jste se ve hře **Mage Knight** dosud setkali, takže silně doporučujeme jejich souběžné vyhodnocení.

Pramen

Během plánování se můžete dohodnout, kdo použije jakou kostku z Pramene. Pokud plánujete souběžně, pomáhá to. Hráči, kteří hrají dříve, mohou využít efekty, které manipulují s Pramenem, aby pomohli těm, kteří budou hrát po nich. Mějte ale na paměti, že kostky se do Pramene vrací až na konci tahu.

Přehodnocení akcí

Obvyklá pravidla pro přehodnocení vašich akcí platí i nadále. Můžete si celý boj naplánovat dopředu – až na náhodné efekty a odkrývání nových informací. Když tyto nastanou, pak už jsou věci, které se odehrály před nimi, neměnné.

Např. použijete-li efekt, který vám dovolí přehodit kostku many, pak už jsou všechny věci, jež se odehrály předtím, neměnné.

Také si všimněte, jak funguje *přivolávací útok*. Nestvůra je přivolána na začátku vaší fáze bloku. Pokud chcete střílet na některé nepřátele, musíte říct na které, ještě než odkryjete přivolaného nepřítele.

Popis boje

Když první hráč (podle žetonů pořadí) skončil s plánováním, oznámí to ostatním a poté provede daný boj, fázi po fázi, útok po útoku (nebo postupně po jednotlivých nepřátelích v případě fází bloku a přidělování zranění). Nezapomeňte na Volkarův útok!

Při popisu boje by měli ostatní hráči dávat pozor. Velmi snadno lze totiž při vyhodnocování takto velkých bitev zapomenout či přehlédnout některou nepříjemnou vlastnost nepřítele.

Pokud stojíte proti nepřátelům s *přivolávacím útokem* a nehodláte na ně střílet, můžete se rozhodnout popsat pouze první část boje (tj. pohyb na Volkarovo políčko a fázi střeleckých a obléhacích útoků), poté otočit přivolané nestvůry a pak se vrátit k plánování, považovat první část (boje) za neměnnou (můžete položit stranou všechny karty, manu, dovednosti atd. dosud použité, stejně jako všechny dosud poražené nepřátele).

Hráč by neměl popisovat svou část boje, dokud všichni hráči hrající před ním nedokončili svůj boj.

Poznámka: *Pokud se to provede pořádně, pak by mělo jít o nejlepší ukázku dovedností rytíře-mága. Máte dostatek času si všechno promyslet a nyní jen vyprávíte, jak používáte svá mocná kouzla, jednotky, artefakty atd., abyste se vypořádali s ohromnou armádou nepřítele. S trochou představivosti to může vést k úžasnému příběhu o velkolepé bitvě.*

PÁR SLOV O SPOLEČNÝCH BOJÍCH

Kooperativní scénáře obvykle předpokládají, že se hráči postaví Volkarovi společně. To je důvodem, proč je jeho armáda tak mohutná. I když se rozdělí na několik skupin, tak je pořád dostatečně velká, aby způsobila hráčům vážné problémy, a obvykle budete potřebovat více než jeden tah, abyste ji celou porazili (tj. několik bojů).

Když před společnou bitvou rozdělujete žetony nepřátel, dobře zvažte sílu (jednotlivých) hráčů. Někteří hráči se lépe vypořádají s menším počtem elitních nepřátel, zatímco jiní hráči lépe zvládnou ty slabší.

KNIHA SCÉNÁŘŮ

S tímto rozšířením máte k dispozici další scénáře a herní varianty. Některé se váží k obsahu tohoto rozšíření, jiné pouze přidávají variabilitu nebo vyrovnají mechanismy základní hry. Ať už máte rádi každou hru trochu jinou nebo si jen chcete vyšperkovat hru co nejvíc podle svého gusta, vždy zde naleznete nějaké zajímavé možnosti.

Jak už asi víte, Mage Knight je spíše herní systém než uzavřená hra, a existuje nespočet možností pro další věci, které lze do ní přidat. Během testování jsme mnohé z nich vyzkoušeli a přidali ty, které se nám líbily nejvíce. Vybízíme vás, abyste s těmito variantami a scénáři dále experimentovali, kombinovali je, nebo si dokonce vymysleli své vlastní. S tímto záměrem byla tato hra navržena.

I. VARIANTY PRAVIDEL

VOLKARŮV TÁBOR MÍSTO MĚSTA (LIBOVOLNÝ TYP SCÉNÁŘE)

Volkarův tábor je nový hlavní dílek mapy. V kterémkoli scénáři, který nezahrnuje Volkara, ale obsahuje nedobytá nepřátelská města (zvláště v dobývacích, sólo a kooperativních scénářích), lze použít Volkarův tábor místo jednoho města.

Příprava hry

Doporučujeme jeden z těchto tří způsobů přípravy hlavních dílků (mapy):

- Připravte o jeden dílek města méně a přidejte Volkarův tábor. Zamíchejte všechny hlavní dílky. Tato možnost se doporučuje pro vaše první hry s Volkarem (aby se zajistilo, že se on i se svým táborem během hry objeví).
- Připravte o jeden dílek města méně. Zamíchejte hlavní dílky mapy. Přidejte Volkarův tábor dospodu (na poslední místo) tohoto sloupce. Tato možnost se doporučuje hlavně pro vaše první kooperativní nebo sólo scénáře, kde má poslední město vysokou úroveň – Volkarův tábor tak bude vaší závěrečnou zkouškou.
- Zamíchejte Volkarův tábor mezi dílky měst. Poté náhodně vyberte požadovaný počet dílků měst. Tato možnost se doporučuje jako standardní metoda pro další hry. Dokud neodkryjete všechna města, nikdy nebudete mít jistotu, zda se Volkare ve scénáři objeví nebo ne.

Odkrytí Volkarova tábora

Když odkryjete dílek Volkarova tábora, podejte si popisnou kartu Volkarova tábora a položte ji vedle mapy, spolu s Volkarovým velkým kulatým žetonem. Nastavte otočný ciferník v podstavci Volkarovy figurky na úroveň města určenou scénářem (nebo svojí volbou úrovně obtížnosti), naberte žetony nepřátel podle počtu a barev uvedených v okénku podstavce a umístěte je kolem Volkarova žetonu (viz část *Generál Volkare* v této **Příručce pravidel**). Pak postavte Volkarovu figurku na políčko tábora. Volkare se nikdy nepohne, sedí ve svém táboře, dokud ho hráči nedobudou nebo dokud nenastane konec hry.

Pro účely odkrývání žetonů nepřátel se tyto chovají stejně jako žetony nepřátel ve městě. Zůstávají otočeny lícem dolů, dokud se někdo nedostane na políčko sousedící s táborem (nehledě na to, zda je Den či Noc).

Útok na tábor

Na Volkara v jeho táboře můžete zaútočit stejným způsobem, jako kdybyste útočili na město, ale v tomto případě neztratíte žádnou pověst. Hráč to může provést sám nebo společně: viz sekce *Boj proti Volkarovi – Útok na Volkara* a *Společný útok na Volkara* výše.

Cena pohybu pro vstup na políčko Volkarova tábora je 2, stejně jako u měst. Všimněte si, že tábor je z některých stran chráněn hradbami. Útok z těchto směrů stojí o jeden bod pohybu víc a nepřátelé (nebo jejich část přidělená hráči útočícímu přes ***hradby***) jsou *opevněni*.

Navíc ke standardním pravidlům pro boj s Volkarem (nezapomeňte na Volkarův útok) proveďte také následující:

- Za každý bílý nebo červený žeton nepřítele, kterého porazíte, položte na Volkarův žeton jeden svůj žeton štítu.
- Za každé dva šedé nebo zelené žetony nepřítele, které porazíte, položte na Volkarův žeton jeden svůj žeton štítu (zaokrouhlujte dolů – porážka tří zelených nepřátel vám přinese jen jeden štít, stejně jako porážka dvou zelených nebo jednoho zeleného spolu s jedním šedým nepřítelem).

Pokud neporazíte všechny Volkarovy vojáky, nic se nestane. Vrátíte se na své původní políčko a vy nebo někdo jiný se může později pokusit porazit zbývající nepřátele, stejně jako u měst.

Pokud jsou poraženi všichni Volkarovi vojáci, Volkare je zajat a jeho tábor dobyt. Útočící hráč (nebo hráč, který vyvolal společný útok) se přesune na políčko tábora.

Vůdce tábora se určí podle žetonů štítu na Volkarově žetonu, podle stejných pravidel jako u měst. Všimněte si, že to nemusí být nutně stejný hráč jako ten, který se přesunul na políčko tábora.

Dobytý tábor

Když je tábor dobyt, poskytuje tyto 3 výhody (nejen samotný tábor, ale i všechna jeho sousední políčka):

Limit karet v ruce

Každý hráč, který má na políčku tábora alespoň jeden svůj žeton štítu a který se nachází na políčku tábora nebo na políčku sousedícím s táborem, má svůj limit karet v ruce zvýšen o počet pevností, které vlastní kdekoli na mapě. Vůdci tábora se navíc tábor počítá jako pevnost. To znamená, že jeho limit karet v ruce se zvyšuje o počet pevností, které vlastní na mapě, plus jedna, kdykoli je poblíž tábora nebo některé ze svých pevností.

Verbování

Kolem Volkarova tábora se nachází rozuteklí vojáci. Libovolnou jednotku, kterou lze naverbovat v ***pevnosti*** nebo ***vesnici***, lze naverbovat i v táboře. Navíc mohou být tyto jednotky naverbovány na libovolném políčku sousedícím s táborem (včetně ***vesnice***). To znamená, že můžete i na těchto políčkách zahájit vyjednávání a verbovat, jako kdybyste byli v táboře.

Můžete také zaplatit vlivem pro přidání normálních jednotek do nabídky jednotek. Za každý utracený bod vlivu přidejte do nabídky jednotek jednu normální (stříbrnou) jednotku.

Pro vyjednávání v táboře nebo na sousedních políčkách také získáváte další vliv rovný počtu vlastních žetonů štítu na Volkarově žetonu.

Pronásledování

Kolem tábora se pořád nachází nějací uprchlí a skrývající se *orkové* nebo *dračí lid*. V táboře a na některém jeho sousedním políčku můžete vyvolat boj buď se zeleným, nebo červeným žetonem nepřítele, nebo s oběma dvěma (dle vaší volby). Vezměte si vybrané žetony ze sloupců a bojujte s nimi. Za jejich porážku získáte pouze slávu, nic jiného. Pokud porazíte alespoň jeden z tažených žetonů, označte dané políčko svým žetonem štítu. Žádný další hráč už nemůže na tomto políčku pronásledovat nepřátele.

Bodování

Pro účely bodování se vůdce tábora počítá jako vůdce města, a pokud máte na Volkarově žetonu žeton štítu, pak se to počítá jako žeton štítu na kartě města.

Každý žeton štítu umístěný na táboře nebo sousedních políčkách (v důsledku pronásledování) přidává 1 bod slávy pro titul *Největší dobyvatel*.

Varianty

Pro větší variabilitu můžete také použít Volkara s variantou *Náhodná města*. Prostě se chovejte k políčku Volkarova tábora jako ke kterémukoli jinému dílku města a ke kartě Volkarova tábora jako ke kterékoli jiné kartě města. Ale vězte, že Volkara snáze porazíte bez hradeb a že některá města bude mnohem obtížnější dobýt, pokud budou opevněna dvojnásobně.

Volkare nemůže být součástí megapole (pokud si tedy pro to nevymyslíte vlastní pravidla). Pokud hrajete s městy vysokých úrovní, tak nastavte Volkarovi také velmi vysokou úroveň.

ÚPRAVA VOLKAROVY ÚROVNĚ (KOOPERATIVNÍ NEBO SÓLO SCÉNÁŘE PROTI VOLKAROVI)

Tyto scénáře vám dovolují zvolit si na začátku obtížnost (Volkarovu úroveň). Někdy ovšem zjistíte (po několika tazích či herních kolech), že si vedete o mnoho lépe nebo naopak mnohem hůře než normálně, a tak by pro vás bylo příliš snadné nebo naopak téměř nemožné scénář dohrát. Místo toho, abyste to vzdali nebo litovali svého rozhodnutí, když jste vybrali špatnou úroveň, můžete takto za pochodu upravit Volkarovu úroveň.

Na konci každého kola mohou hráči zvýšit či snížit Volkarovu úroveň až o takovou hodnotu, kolik činí počet skutečných hráčů ve hře. Všichni hráči s tím musí souhlasit, jinak Volkarova úroveň zůstane taková, jaká je. Pokud se úroveň změní, nezapomeňte upravit i Volkarovu armádu. To lze provést pouze před prvním skutečným bojem s Volkarem (tj. předtím, než jsou jeho vojáci poprvé odkryti). Po prvním boji už musí zůstat Volkarova úroveň nezměněna.

VÍCE HRÁČŮ (KOOPERATIVNÍ NEBO SOUPEŘIVÉ SCÉNÁŘE)

S pátým dostupným hrdinou a několika přidanými komponentami už je nyní možné hrát s dalším hráčem navíc (tj. soupeřivou hru v 5 nebo kooperativní hru ve 4 hráčích). Hra bude ovšem pomalejší a delší – to vezměte předem v potaz.

Pokud to ale přesto budete chtít zkusit, můžete přidat dalšího hráče do většiny scénářů obsažených v základní hře. Řiďte se standardními pravidly pro daný scénář (nezapomeňte přidat další kostku many do Pramene a další jednotku do nabídky jednotek za nového hráče).

Dílky mapy

Pokud počet dílků mapy ve scénáři závisí na počtu hráčů, použijte hodnoty pro předchozí nejvyšší počet hráčů a pro dalšího hráče:

- Přidejte 2 dílky venkova.
- Přidejte 1 hlavní dílek bez města.
- Přidejte 1 hlavní dílek města (s výjimkou případu, kdy počet měst nezávisí na počtu hráčů). Pokud budete potřebovat 5 dílků měst, budete muset použít variantu Volkarův tábor místo města (viz strana 10).

Taktiky v kooperativních scénářích

Při hře kooperativního scénáře pro 4 hráče neodebírejte během hry žádné karty taktik, i kdyby to scénář říkal.

KONTROLA NAD NABÍDKAMI (SÓLO SCÉNÁŘE)

Při hraní sólo hry (ať už proti automatickému hráči nebo Volkarovi) se nabídky kouzel a pokročilých akcí mění velmi pomalu. Doporučujeme použití této varianty pro získání přístupu k více kartám během hry:

Na konci každého kola vždy odeberte v každé nabídce kartu na nejnižší pozici (a případně upravte automatického hráče podle toho), jak je popsáno v základní hře. Dále můžete vždy odebrat prostřední kartu z jedné či obou nabídek. Takže shrnuto: nahradíte dvě až čtyři karty. Musíte se ale rozhodnout, ještě než začnete odkrývat nové karty do nabídek (pokud zapomenete, tak odeberte pouze karty z nejnižších pozic).

ZPOMALENÍ VŮDCE (SOUPEŘIVÉ SCÉNÁŘE)

Někdy se některý rytíř-mág dostane (v množství slávy) hodně do vedení a pro ostatní hráče je obtížné ho dostihnout. V kooperativních hrách to obvykle nepředstavuje problém. V soupeřivých hrách je to součástí hry. Pokud se jeden hráč dostane příliš do vedení, ostatní se přesto mohou pokusit snížit jeho náskok nebo alespoň dosáhnout vlastního dobrého výsledku. Ovšem pokud si myslíte, že je to problém, můžete zkusit jednu z následujících variant hry.

Tyto varianty přináší nevýhody těm, kteří jsou v čele na počitadle slávy, a/nebo výhody těm, kteří jsou na počitadle slávy pozadu. Některé ovlivňují hru po celou dobu a činí náskok (vedoucího hráče) obtížnější, jiné se aktivují, pouze pokud někdo získá příliš velký náskok. Vyberte si takovou variantu, která nejlépe vyhovuje vaší herní skupině. Nezapomeňte se dohodnout na dané variantě, ještě než si hráči vyberou své hrdiny, jelikož někteří rytíři-mágové se lépe vypořádávají s některými typy nevýhod než ostatní. Můžete dokonce zvážit variantu *Dražba hrdinů*.

Ale dejte si pozor – síla rytíře-mága nespočívá jen v množství jeho slávy. Je obsažena v jeho balíčku karet, jednotkách, zásobě krystalů, v síti jeho pevností, v promyšleném výběru jeho žetonů dovedností a skutečnosti, jak se toto všechno doplňuje a propojuje v aktuálním scénáři a mapě. Být v čele na počitadle slávy je jen jedním z aspektů úspěšné hry. Neexistuje žádný zaručený způsob jak poznat, kdo v daném okamžiku vyhrává – to se ukáže teprve na konci hry.

Magické pečetě

Císař si dělá starosti kolem toho, jak rychle se šíří zprávy o rytířích-mázích – stejně jako jejich sláva narůstá i jejich moc. Nejlepší atlantští mágové se schází, aby vytvořili magický zámek, který by zabránil šíření jakýchkoli zvěstí a klepů o rytířích- mázích.

Existují dva typy této herní varianty. Zvolte si jeden z nich podle toho, jak moc chcete zpomalit (ztížit) hru hráči, který je v čele (v množství slávy).

Varianta Slabší pečeti

Na začátku hry vezměte jeden žeton many od každé základní barvy a položte ho náhodně na první políčko 3., 5., 7. a 9. řádku na počitadle slávy. Dokud jsou na počítadle tyto žetony, nemůže žádný hráč vstoupit na daný řádek – prostě zůstává stát na posledním políčku předchozího řádku.

Kterýkoli hráč může kdykoli odebrat nejvýše umístěný (tj. na řádku s nejnižším číslem) žeton many zaplacením many odpovídající barvy. Samozřejmě ti, kteří nejsou ve vedení (v množství slávy), tuto možnost rádi přenechají vedoucímu hráči.

Varianta Silnější pečeti

Zde platí stejná pravidla jako výše, až na to, že použijete dva žetony od každé (základní) barvy a umístíte je náhodně na první políčko 3. až 10. řádku. Dále vezměte jeden žeton zlaté many a položte ho na první políčko 2. řádku. Tento žeton funguje stejně jako ostatní až na to, že ho lze odebrat zaplacením many libovolné barvy.

Poznámka: *Varianta Silnější pečeti dobře spolupracuje s variantou Dražba hrdinů. Nadále už teď není až tolik nevýhodné být na začátku hry o jeden či dva body slávy pozadu, jelikož ostatní hráči velmi pravděpodobně zlomí (zruší) první pečeť (žeton zlaté many).*

Závist a soucit

Když se stanete slavným během hodně krátké doby, má to i své nevýhody. Obyvatelé (a možná i Země samotná) jsou mimořádně nepřátelští vůči těm nejslavnějším rytířům-mágům. Na druhou stranu se ale i ten nejméně slavný hrdina může dočkat alespoň nějakého soucitu.

Na konci každého kola Dne přidá hráč, který má nejvíce slávy, jednu kartu zranění do svého balíčku karet (v případě remízy žádnou kartu). Na konci každého kola, kdy byla Noc, si může hráč s nejnižším množstvím slávy odebrat jednu kartu zranění ze svého balíčku (v případě remízy tak učiní všichni hráči, kteří mají nejméně slávy).

Intenzivní varianta

Na konci každého kola si hráč, který má nejvíce slávy, přidá jednu kartu zranění do svého balíčku karet (v případě remízy žádnou kartu) a hráč s nejnižším množstvím slávy si může odebrat jednu kartu zranění ze svého balíčku (v případě remízy tak učiní všichni hráči, kteří mají nejméně slávy).

Přízračné útoky

Pokud vetřelci získají příliš mnoho moci a slávy, pak se tajemné síly samotné Země probudí a pokusí se je zastavit.

Zatímco varianty *Magické pečeti* a *Závist a soucit* ovlivňují každou hru, tato se aktivuje pouze tehdy, pokud některý hráč získá příliš velký náskok (v množství slávy) nebo pokud jeden či více hráčů zůstanou příliš pozadu.

Příprava

Na začátku hry položte na počítadlo slávy hnědý žeton *nestvůry* a červený žeton *dračího lidu*, lícem dolů. Můžete je nechat na prvním řádku slávy, kterého ještě nikdo nedosáhl, jako připomínku, že potřebujete ověřit slávu, až některý hráč postoupí na další úroveň.

Ověření při postupu na další úroveň

Kdykoli hráč postoupí na další úroveň, ověřte, o kolik je napřed oproti ostatním hráčům:

- Pokud je nejvýše o jednu úroveň dále než kterýkoli jiný hráč a zároveň nejvýše o dvě úrovně dále než poslední hráč, nic se neděje.

V ostatních případech je napaden podle následující tabulky (vždy vyberte tu nejvyšší možnost, která platí):

- Pokud je o 2 úrovně dále než kterýkoli jiný hráč nebo o 3 úrovně dále než poslední hráč, pak zaútočí hnědý nepřítel.
- Pokud je o 3 úrovně dále než kterýkoli jiný hráč nebo o 4 úrovně dále než poslední hráč, pak zaútočí červený nepřítel.
- Pokud je nejméně o 4 úrovně dále než kterýkoli jiný hráč nebo o nejméně o 5 úrovní dále než poslední hráč, pak zaútočí oba nepřátelé.

Nápověda: *Zkontrolujte řádky na počitadle slávy. Něco nastane pouze tehdy, když existuje prázdný řádek mezi tímto hráčem a ostatními, nebo když je poslední hráč (alespoň) o 3 řádky pozadu.*

Poznámka: *Hráč nemůže být takto napaden, pokud poprvé postupuje na další úroveň (dokonce i když má hráč zápornou slávu, přesto se považuje, že je na 1. úrovni). Během svého druhého postupu na další úroveň je napaden, pokud zatím žádný jiný hráč nepostoupil na další úroveň. Při svém třetím postupu na další úroveň je napaden, pokud zatím nikdo nepostoupil o dvě úrovně, nebo pokud existuje hráč, který zatím vůbec nepostoupil na další úroveň. Pokud zatím žádný hráč nepostoupil na další úroveň, pak je napaden dračím lidem atd.*

Poznámka: *Při hře dvou hráčů stačí první podmínka. Při hře více hráčů je napaden (buď kvůli první, nebo druhé podmínce, nebo kvůli oběma) pouze hráč, který získá příliš velký náskok před všemi ostatními. Pokud ovšem někdo zůstane příliš pozadu, může se stát, že bude napadeno více hráčů, když postoupí na další úroveň, protože bude splněna druhá podmínka.*

Útok

Tato podmínka se ověřuje, když má hráč postoupit na další úroveň. Jakmile dokončí provádění sekvence konce svého tahu (včetně přechodu na novou úroveň), odkryje jeden nebo oba žetony z počítadla slávy, které na něj zaútočí, a položí ho/je před sebe. Tyto žetony se okamžitě nahradí novými žetony a položí se lícem dolů.

Před jeho dalším tahem (podle žetonů pořadí) napadnou tito nepřátele daného hráče. Hráč se může se rozhodnout, zda se bude věnovat boji plně nebo ne, za stejných podmínek a se stejnými omezeními a výhodami, jako když je napaden Volkarem. Zvláště si všimněte: pokud je žeton pořadí (tohoto) hráče lícem dolů, pak se nemůže účastnit boje plně.

Poté se vyhodnotí první tři fáze boje – fáze střeleckých a obléhacích útoků, fáze bloku a fáze přidělování zranění. Nepřátelé zabití během fáze střeleckých a obléhacích útoků zmizí. Nepřátelé blokovaní během fáze bloku zmizí. Ostatní zmizí poté, co udělí své zranění (včetně speciálních schopností). Není zde žádná fáze útoku a neuděluje se žádná sláva ani jiné odměny, dokonce i když hráč tohoto nepřítele porazí nebo nějakým efektem zničí. Přízračné nestvůry se zjeví odnikud, pokusí se zaútočit a poté, ať už uspějí či ne, zmizí. Jejich zabití během fáze střeleckých a obléhacích útoků je jen jedním ze způsobů, jak se vypořádat s jejich útoky.

Poznámka: *Tyto přízračné útoky nutí hráče, kteří jsou příliš napřed ve slávě, aby utratili své zdroje nebo nechali svého hrdinu či jednotky zranit bez nějakého zisku – což by je mělo trochu zpomalit.*

II. SCÉNÁŘE

Hlavním tématem tohoto rozšíření je generál Volkare a jeho Ztracená legie. Nové scénáře se zaměřují na střetnutí mezi ním a rytíři-mágy.

Volkarův návrat je tím nejepičtějším scénářem, s jakým jste se zatím setkali. Hráči musí spolupracovat, aby dobyli velké opevněné město a poté porazili největší armádu ve světě **Mage Knight**. Tento scénář nabízí velkou variabilitu, jelikož hráči i Volkare odkrývají mapu a závodí, kdo se dostane do města jako první. Tento scénář má i svou kratší variantu (Bleskovou).

Ve Volkarově úkolu má mapa už předem daný (a sestavený) tvar a Volkare víceméně pochoduje přímo přes ni směrem k vám. Musíte se mu vyhýbat, získat dostatek sil při dobývání mapy a poté ho dohonit a porazit, ještě než vstoupí do portálu.

Všechny tyto scénáře jsou navrženy pro kooperativní nebo sólo hru. Pokud se chcete postavit Volkarovi v soupeřivé hře, vyzkoušejte herní variantu Volkarův tábor místo města, kterou najdete v sekci *Varianty hry*.

VOLKARŮV NÁVRAT – EPICKÁ VARIANTA

- **Počet hráčů:** 1 až 4.
- **Typ:** Sólo nebo kooperativní.
- **Délka:** 6 kol (3 Dny a 3 Noci).
- **Obsah:** Náročnější sólo nebo kooperativní hra s epickým dobýváním města a boji při obraně města. Čas se měří podle postupu nepřítele místo automatického hráče.

Začalo to jako úplně normální úkol – dorazili jste do oblasti, připraveni nalézt a dobýt jeho hlavní město. Ale brzy vám došlo, že tu nejste sami. Obávaný generál Volkare se právě objevil nedaleko od vás a připravuje se na pochod. Navzdory jeho ohromné armádě orků a dračího lidu ho Atlanťané vítají a někteří se k němu dokonce přidávají. Uzavřeli snad nějaké zvláštní spojenectví?

Ať už je tento Volkare kdokoli a ať už mu cokoli umožnilo dosáhnout takové moci, musí být za každou cenu zastaven. A musí se to stát, ještě než se spojí s posádkou v hlavním městě. Pospěšte si tedy, rychle najděte a dobuďte město ještě před Volkarem – a u jeho bran mu připravte pekelné přivítání. Připravte se na největší bitvu, jakou tahle Země kdy spatřila!

Obtížnost scénáře

Obtížnost tohoto scénáře má dva parametry.

- Úroveň boje určuje, jak těžké boje vás čekají s Volkarem a ve městě. Zvolte si vyšší úroveň, pouze pokud vám nevadí velkolepé bitvy na konci scénáře a pokud máte dost zkušeností je zvládnout.
- Úroveň tempa určuje, jak velký tlak na vás Volkare vyvíjí a jak rychle musíte jednat. Zvolte si vyšší úroveň, pokud chcete napínavé a nekompromisní tempo. Vyberte si nižší úroveň, pokud chcete spíše klidnější tempo.

Tyto dvě hodnoty jsou na sobě nezávislé a můžete si zvolit jejich libovolnou kombinaci. Všimněte si, prosím, že dokonce i ta nejnižší úroveň obou obtížností vede k velmi náročné partii – Volkare se nikdy nedá porazit snadno. Abyste ho porazili na nejvyšších úrovních, budete obvykle potřebovat jak vynikající dovednosti, tak i pořádnou dávku štěstí.

Během přípravy hry použijte po výběru obou úrovní hodnoty z odpovídajících řádků a sloupců z níže uvedených tabulek.

Poznámka: *Hodnoty v tabulkách jsou jen doporučené. Můžete interpolovat i extrapolovat jejich hodnoty a vytvořit si své vlastní obtížnosti mezi uvedenými úrovněmi, ale klidně i nad či pod rozsahem z těchto tabulek.*

Úroveň boje	Úrovně měst(a)				Úroveň Volkara			
	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Odvážná	4	6	8	10	5	10	15	20
Hrdinská	6	9	12	16	8	16	24	32
Legendární	10	14	18	22	12	24	36	48

Úroveň tempa	Zranění ve Volkarově balíčku				Bojácné jednotky			
	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Klidné	18	18	18	18	1	2	3	4
Vyrovnané	15	15	15	15	2	3	4	5
Napínavé	12	12	12	12	3	4	5	6

Příprava hry

Mapa (pro sólo hru, 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Tvar mapy:** Otevřená, omezená na čtyři sloupce s **Volkarovým táborem** jako nejlevějším ze startovních dílků (viz obrázek výše).
- **Dílky venkova:** 7, 8, 10 nebo 12 (navíc k Volkarovu táboru).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2, 3 nebo 4.
- **Hlavní dílky měst:** 1 – vždy naspodu sloupce dílků mapy.
- **Úroveň města:** Viz tabulka obtížnosti scénáře.
- **Karty a dovednosti:** Odeberte z balíčku kouzel 4 soupeřivá kouzla (109–112). Použijte žetony kooperativních interaktivních dovedností místo soupeřivých. Při sólo hře vyberte náhodně jednoho dalšího hrdinu – po každém vašem postupu na další úroveň přidejte do společné nabídky dovedností jednu dovednost tohoto hrdiny.

Volkare

- Není-li uvedeno jinak, pak se normálně aplikuje sekce *Generál Volkare* z této **Příručky pravidel**.
- Volkare v tomto scénáři nahrazuje automatického hráče. Oproti automatickému hráči se Volkare započítává do počtu hráčů, takže máte v Prameni jednu kostku many navíc a další jednotku navíc v nabídce jednotek (tj. počet skutečných hráčů plus tři).
- Použijte jako návod kartu scénáře Volkarův návrat. Ta shrnuje Volkarovo chování v tomto scénáři. Položte ji vedle mapy tak, že orientace obrázku na kartě přesně odpovídá orientaci mapy (viz obrázek výše).
- Použijte Volkarův žeton a položte na něj jednu kostku many.
- V tabulce obtížnosti zjistěte Volkarovu úroveň. Rozdejte odpovídající počet žetonů nepřátel, lícem dolů, kolem Volkarova žetonu.

  Poznámka: *Pokud má Volkare vysokou úroveň, můžete se rozhodnout, že mu nepřidělíte všechny žetony už od začátku, aby vám nějaké žetony zbyly na mapu. Přidělte mu tyto žetony před prvním setkáním.*
- Připravte Volkarův balíček karet. Měl by obsahovat:
  - 16 karet základních akcí hrdiny, který se neúčastní hry.
  - 4 interaktivní kouzla vyřazená z balíčku kouzel.
  - Jistý počet karet zranění (podle tabulky obtížnosti).

  Důležité: *Velmi důkladně zamíchejte Volkarův balíček, aby karty kouzel a zranění neskončily pohromadě. Položte ho vedle Volkarova žetonu.*
- Postavte Volkarovu figurku na políčko Volkarova tábora. Volkare je připraven vyrazit.
- Políčko Volkarova tábora nemá v tomto scénáři žádný efekt.

Nabídka jednotek

- Během hry jsou některé jednotky v nabídce jednotek bojácné a mohou se přidat k Volkarovi.
- Podívejte se do tabulky obtížnosti, abyste zjistili, kolik jednotek je bojáckých. Vezměte pak z banku many stejný počet krystalů many různé základní barvy (skutečné barvy nehrají roli). Označte několik prvních pozic pro karty v nabídce jednotek těmito krystaly, takže každé takové místo bude mít po celou hru přiděleno jednu barvu.
- Při odkrývání jednotek na začátku každého kola půjdou první jednotky do označených pozic a ty zbývající do neoznačených pozic.
- Jednotky, které mohou být přidány do nabídky jednotek během kola (kvůli dovednosti *Pouto věrnosti* nebo kvůli vyjednávání v bílém městě), se nikdy nepřidají do označených pozic, a tak nemají nikdy přiřazenu barvu.
- Dílek Volkarova tábora se pro účely rozdání jednotek nepovažuje za hlavní dílek. Dokud tedy neodkryjete jiný hlavní dílek, nepřidávejte do nabídky jednotek elitní jednotky.

Průběh hry

Výběr taktik (v sólo hře)

- Při výběru taktiky si vždy vybíráte jako první. Volkare si poté náhodně vybere jednu ze zbývajících taktik.
- Na konci každého Dne a Noci odeberte ze hry taktiku, kterou jste v daném kole použil. Taktika, kterou použil Volkare, se neodebírá.

Výběr taktik (v kooperativní hře)

- Při výběru taktiky si hráči vždy vybírají jako první. Volkare si poté náhodně vybere jednu ze zbývajících taktik.
- Neodebírejte ze hry žádné taktiky.

Volkarova figurka

- Volkarova figurka se pohybuje po mapě.
- Políčko s Volkarovou figurkou není bezpečné. Když se hráč přesune na toto políčko, jeho pohyb okamžitě končí a považuje se za útok na Volkara (viz dále).

Volkarův tah

- Když je Volkare na řadě, odkryjte první (horní) kartu z jeho balíčku karet. Tato karta určí jeho akci v tomto tahu. Je to shrnuto na kartě scénáře Volkarův návrat:

- Když je odkryta **karta zranění**, Volkare se utábořil a jeho armáda odpočívá. Zvěsti o jeho moci se šíří. Hoďte Volkarovou kostkou many. Existuje-li pozice v nabídce jednotek označená krystalem hozené barvy a je-li na dané pozici pořád ještě karta jednotky, odeberte ji ze hry. Tito vojáci se připojí k Volkarovi a už nemohou být nadále naverbováni vámi. Až do dalšího kola není na této pozici k dispozici žádná jednotka.
  - Kdykoli byla takto odebrána jednotka z nabídky jednotek, přidejte do Volkarovy armády jeden šedý žeton nepřítele (pro jednoduchost se přidávají pouze šedé žetony, nehledě na to, jaká jednotka byla z nabídky jednotek odebrána).
- Když se odkryje karta libovolné barvy, která **není typu zranění (tj. karta kouzla nebo akce)**, podívejte se do Pramene. Pokud je v něm jedna či více kostek s odpovídající barvou, přehoďte jednu z nich. Pokud tam během Dne není žádná kostka s odpovídající barvou, ale je tam kostka se zlatou barvou, přehoďte kostku se zlatou barvou.
- Poté, při odkryté kartě, která není typu zranění, se Volkare pohne. Jeho chování závisí na tom, jaká fáze hry momentálně je:
  - Nejprve se snaží prozkoumat mapu a objevit město.
  - Jakmile je město odkryto (ať už jím nebo hráči), Volkare se k němu vydá nejkratší možnou cestou.
  - Jestliže se Volkare dostane do města, pak buď vyhraje (pokud hráči ještě nedobyli město), nebo ho napadne (pokud hráči dobyli město a nyní ho brání).

Volkarův pohyb – První fáze (Průzkum)

První fáze trvá od začátku hry až do doby, kdy je odkryto město. Řiďte se těmito pravidly:

- Pokud je odkryta **karta zelené, modré či bílé akce**, posuňte Volkara o jedno políčko ve směru uvedeném na kartě scénáře.
  - Volkarova figurka ignoruje jakýkoli terén nebo jiné věci na mapě.
  - Pokud by jeho pohyb vedl na neprozkoumanou část mapy, odkryjte nejprve vrchní dílek ze sloupce dílků mapy a poté na něj přesuňte Volkara.
  - Volkare se hýbe za každé situace. Pokud by jeho pohyb vedl mimo mapu, tak ho posuňte nejbližším směrem, který nevede mimo mapu.
  - Pokud se na políčku, kam se přesune Volkare, nachází figurka hrdiny, je tento hrdina napaden Volkarem. Dokud není Volkare úplně poražen, zůstává na svém novém políčku a daný hrdina musí ustoupit (viz dále sekce *Hráč je napaden Volkarem*).
- Pokud je odkryta **karta zeleného, modrého či bílého kouzla**, Volkare se chová, jako kdyby byly odkryty dvě karty akce téže barvy po sobě (ale přehazuje se jen jedna kostka) – pohne se tedy dvakrát.

Poznámka:

  - Pokud první z těchto pohybů odkryje město, pak se druhý pohyb řídí pravidly pro druhou fázi (*Závod k městu*).
  - Dvojitý pohyb může způsobit boj se dvěma postavami, pokud se obě nachází Volkarovi v cestě.
  - Výjimka: Pokud první pohyb způsobí boj a poté se Volkare pohne dál, tak napadený hrdina neustupuje.
- Pokud je odkryta **karta červené akce**, Volkare se nehýbe. Místo toho se rozhlíží po rytíři-mágovi, se kterým by bojoval. Pokud se figurka některého rytíře-mága nachází na některém sousedním políčku, Volkare ji napadne. Je-li jich více než jedna, pak Volkare napadne hrdinu s vyšším množstvím slávy (v případě remízy pak toho, který bude na tahu dříve).
  - Oproti boji způsobenému pohybem se Volkare nepřesune na políčko napadeného hráče a tento hráč nikdy po boji neustupuje.
- Pokud je odkryta **karta červeného kouzla**, tak funguje stejně jako karta červené akce. Pokud ale není na některém ze sousedních políček žádný rytíř-mág, tak se Volkare dívá na políčka ve vzdálenosti dvě (od svého políčka). Volkare se po skončení boje vrací na své původní políčko, dokonce i když napadne hráče vzdáleného dvě políčka.

Volkarův pohyb – Druhá fáze (Závod k městu)

Volkare změní své chování, jakmile je odkryto město (poslední dílek mapy). Funguje to stejně jako v první fázi, s těmito úpravami:

- Při pohybu se Volkare vždy pohne tak, aby se dostal blíže k městu. Nikdy se nepohne tak, že by zůstal stejně daleko od města či se od něj ještě víc vzdálil.
  - Vzdálenost se vždy měří přímo, dokonce i přes neodkryté dílky mapy.
  - Volkare už nadále neodkrývá nové dílky. Pokud vede nejkratší cesta k městu přes neodkrytou oblast, přesuňte Volkara přes virtuální políčka, jako by tam byl odkrytý dílek mapy.
- Pokud existují dvě možnosti pro jeho pohyb (tj. dvě políčka, kam se může Volkare pohnout, aby se dostal blíže k městu), pak se Volkare rozhodne podle barvy tažené karty (vybere si směr, který je blíže ke směru odpovídajícímu barvě karty).

  Poznámka: *Když je taženo kouzlo, může se stát, že oba pohyby nepovedou stejným směrem.*
- Během této fáze Volkare přestane vyhledávat hráče kvůli boji a **pohybuje se i při tažené červené kartě**. Pokud je tažena karta červené akce nebo červeného kouzla, chovejte se k ní jako ke kartě modré akce či modrého kouzla – až na to, že přehazujete červenou kostku many, nikoli modrou. Při tažení karty zranění Volkare normálně odpočívá (a verbuje).

Volkarův pohyb – Třetí fáze (Boj o město)

Když Volkare stojí vedle (políčka) města a musí se pohnout (tedy byla odkryta jiná karta než zranění), pak Volkare napadne město. Existuje několik možností:

- **Město ještě nebylo dobyto hráči.** V tomto případě město otevře Volkarovi své brány, ten napochoduje dovnitř a vyhrává scénář.
- Město je dobyto hráči, ale tito **nejsou ve městě přítomni** nebo ho ještě **nechtějí bránit** (obvykle proto, že plánují společnou obranu a ještě všichni do města nedorazili). V takovém případě Volkare zničí městské hradby a místo svého pohybu vyplení jeho okolí. Otočte kartu města lícem dolů. Od této chvíle není v tomto městě dovoleno žádné vyjednávání (ani verbování ani žádné speciální možnosti tohoto města) a hráči, kteří se podíleli na jeho dobytí, nezískají bonus k počtu karet v ruce za to, že se nachází ve městě nebo jeho blízkosti.
  - Pokud tato situace nastane znovu (tj. pokud je město vypleněno a nikdo ho nechce bránit), pak Volkare převezme město a vyhrává scénář.
- Pokud je ve městě jeden či více hráčů ochotných ho bránit, nastane boj s Volkarem. Hráči se mohu dohodnout na společné obraně.
  - Pokud Volkare ztratí během boje méně žetonů nepřátel, než kolik je skutečných hráčů ve hře, pak nebyl odražen, převezme město a vyhrává scénář.
  - Pokud přijde alespoň o jeden žeton nepřátel za každého skutečného hráče (nezáleží na tom, který hráč či hráči tyto žetony zlikvidovali), pak se Volkare musí posunout o jedno políčko od města v opačném směru, než byl směr, ze kterého zaútočil (tj. skončí na políčku ve vzdálenosti dvě od města). Ve svém dalším tahu pokračuje podle stejných pravidel (tj. je třeba odkrytí dvou karet akcí nebo jednoho kouzla, než napadne město znovu).

Poznámka: *Je-li odkryta karta kouzla, vyhodnoťte každý krok samostatně. V jednom tahu je např. Volkare schopen přesunout se k městu a poté ho napadnout, nebo vyplenit město a poté vyhrát hru opětovným útokem na něj, nebo napadnout město a po odražení se opět okamžitě přesunout na políčko sousedící s městem.*

Zešílení (Volkarovi došly karty)

- Pokud Volkarův balíček karet dojde před koncem scénáře, nezamíchávejte do něj zpátky jeho balíček odložených karet. V každém dalším tahu bude Volkare hrát, jako když odkryje kartu kouzla (tj. hýbe se/útočí dvakrát). Pro účely určení směru pohybu uvažujte, že jde o modrou kartu, ale pokud je Volkare ve stavu šílenství, tak nepřehazujte žádnou kostku many.

Konec kola

- Volkare nikdy neoznámí konec kola.
- Pokud hráč oznámí konec kola, mají ostatní hráči k dispozici ještě jeden tah, ale Volkare nikoli.
- Nikdy nezamíchejte Volkarovy odložené karty zpět do jeho balíčku. V dalším kole opět odkryjte vrchní kartu během každého z Volkarových tahů.

Hráč je napaden Volkarem

- Pokud je některý hráč napaden Volkarem mimo město (ať už jako důsledek tažené červené karty v první fázi hry, nebo proto, že Volkare vstoupil na jeho políčko), pak má tyto dvě možnosti:
  - **Ústup.** V tomto případě žádný boj nenastane (a hráč neprovádí dopředu svůj tah). Hráč pouze obdrží (do ruky) určitý počet karet zranění:
    - » 2 zranění během prvního Dne nebo Noci.
    - » 3 zranění během druhého Dne nebo Noci.
    - » 4 zranění během třetího Dne nebo Noci.
  - **Boj.** V takovém případě musí hráč bojovat s celou Volkarovou armádou a jeho žetonem, podle pravidel v sekci *Volkare* v této **Příručce pravidel** (včetně možnosti, zda se chce nebo nechce účastnit boje plně).
- Ať už hráč zvolí boj nebo ústup, skončí-li Volkare svůj tah na políčku, kde původně stál napadený hráč, musí tento hráč ustoupit. Zvolí si libovolné bezpečné sousední políčko, kromě políčka, z něhož přišel Volkare, a zadarmo se na něj přesune.
- Pokud Volkare skončí kdekoli jinde (ať v důsledku tažené červené katy během první fáze hry, nebo že se pohnul přes hráčovo políčko kvůli odkryté kartě kouzla), pak tento hráč neustupuje.

Útok nebo společný útok na Volkara

- Hráči mohou zaútočit na Volkara podle standardních pravidel pro útok na Volkara uvedených v této **Příručce pravidel**.
- Volkare nikdy neustoupí ani není zpomalen v důsledku takovéhoto útoku.

Poznámka: *Záměrem tohoto scénáře je, aby první boj s Volkarem nastal při (společné) obraně města. Můžete samozřejmě napadnout Volkara sami, ale vězte, že se to může ukázat jako velmi obtížné. Na druhou stranu v některých případech, je-li už většina Volkarovy armády poražena, může mít skutečnost, že mu jdete naproti a zaútočíte na něj místo čekání, rozumné opodstatnění.*

Konec scénáře

Scénář může skončit některým z následujících způsobů:

- Volkare vstoupí do města ještě předtím, než ho hráči dobudou. **Hráči prohrávají.**
- Volkare dvakrát napadne město dobyté hráči, aniž by se hráči postavili na jeho obranu. **Hráči prohrávají.**
- Skončilo 6. kolo a hráči neporazili celou Volkarovu armádu. **Hráči prohrávají.**
- Je zničena celá Volkarova armáda. **Hráči vyhrávají.**
  - Pokud si chcete spočítat své skóre, pak může každý hráč odehrát ještě jeden tah. Ale pro většinu hráčů to bude znamenat, jenom že otočí svůj obrácený žeton pořadí lícem nahoru.
  - Jinak si jen vychutnejte vítězství.

Bodování

Cílem je porazit Volkara, nehledě na to, co to bude stát. Pokud chcete i přesto zjistit své skóre, použijte podobnou metodu jako u ostatních kooperativních scénářů:

- Vezměte nejnižší dosaženou hodnotu slávy ze všech zúčastněných hráčů.
- Ohodnoťte nejlepšího hráče ve všech kategoriích (toho, který má nejvíce zranění v případě *Největšího výprasku*). Nepřidělujte žádné tituly.
- Udělte 20 bodů, pokud jste dobyli město.
- Pokud jste porazili Volkara, získáte:
  - Bonus 30, 40 nebo 50 bodů (v závislosti na zvolené úrovni boje).
  - Výsledek zvyšte o 2 za každou kartu, která zůstala ve Volkarově balíčku.
  - Poté výsledek vynásobte 1×, 1,5× nebo 2× v závislosti na zvolené úrovni tempa.
- V tomto scénáři musíte pospíchat, zvlášť pokud si vyberete vyšší úroveň tempa.
  - Někdy je lepší zahrát i dobré karty bokem, abyste nedali Volkarovi zbytečně tah navíc.
  - V kooperativní hře se jeden hráč může rozhodnout, že nezahraje zbytek karet z ruky a oznámí konec kola, pokud jsou všichni ostatní připraveni zahrát svůj poslední tah.
- Na druhou stranu nepřeceňujte rychlost. Musíte být také dostatečně silní, abyste dobyli město a poté ještě bojovali s Volkarem.
  - Konkrétně se ujistěte, že neskončíte třetí Noc předčasně v okamžiku, kdy Volkare dorazí k městským branám.
  - Správné načasování je klíčové. Pozorně sledujte Volkarův postup. Při Volkarově příchodu k městu byste měli být na vrcholu sil. Není dobré, když Volkare dorazí k městu, právě když jste ho dobyli, ale také je špatné, pokud vám dojdou karty v balíčku a musíte odkládat dobré karty, zatímco čekáte na Volkara (nezapomeňte, že každý tah musíte zahrát nebo odložit alespoň jednu kartu).
  - Počítejte s tím, že k poražení Volkara budete potřebovat více než jednu bitvu. Pokud se první střetnutí odehraje na konci poslední Noci, nemusíte mít dostatek sil a času k doražení Volkara.
- Dobře zvažte, kde odkryjete dílek města. Víte, že to bude poslední dílek ve sloupci dílků mapy.
  - Neměli byste ho odkrýt příliš brzy, jelikož Volkare se pak vydá rovnou k němu.
  - Ale měli byste ho dobýt dostatečně brzy. Rozhodně ještě před začátkem poslední Noci. Je nepravděpodobné, že byste měli dostatek sil na dobytí města i poražení Volkara během poslední Noci.
  - Zvolení dobrého místa pro město je klíčem pro dobré načasování. Odkryjte ho tak, abyste měli dostatek času, než dorazí Volkare.
  - V této kooperativní hře je spolupráce důležitější než v jiných kooperativních hrách. Úroveň města je vysoká a společně ho snadno dobudete. Dohodněte se, kde odkryjete město, aby se alespoň dva nebo tři z vás k němu dokázali včas dostat a společně zaútočit.

VOLKARŮV NÁVRAT – BLESKOVÁ VARIANTA

Stejná pravidla jako v epické variantě kromě následujícího:

- Časový limit je pouze 2 Dny a 2 Noci.
- Tvar mapy je stejný, ale je v ní méně dílků.
- Tabulka obtížnosti je jiná.
- Všechna pravidla pro bleskovou variantu ze scénáře pro Bleskové dobytí se uplatní (je zde jedna kostka many navíc, začínáte hru se 2 body pověsti a 1 bodem slávy a získáte 1 bod slávy při postupu na další úroveň).

Mapa (pro sólo hru, 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Tvar mapy:** Stejný jako u epické varianty.
- **Dílky venkova:** 5, 6, 8 nebo 10 (navíc k dílku Volkarova tábora).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 1, 2 nebo 3.
- **Hlavní dílky měst:** 1 – vždy naspodu sloupce dílků mapy.

Úroveň boje	Úrovně měst(a)				Úroveň Volkara			
	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Odvážná	3	4	5	6	4	8	12	16
Hrdinská	4	6	8	10	6	12	18	26
Legendární	5	8	11	14	8	16	24	32

Úroveň tempa	Zranění ve Volkarově balíčku				Bojácné jednotky			
	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Klidné	16	16	16	16	1	2	3	4
Vyrovnané	13	13	13	13	2	3	4	5
Napínavé	10	10	10	10	3	4	5	6

VOLKARŮV ÚKOL

- **Počet hráčů:** 1 až 4.
- **Typ:** Sólo nebo kooperativní.
- **Délka:** 6 kol (3 Dny a 3 Noci).
- **Popis:** Náročnější sólo nebo kooperativní hra, kdy se musíte nejprve Volkarovi vyhýbat a poté ho dostihnout a zastavit, ještě než vstoupí do portálu.

Byli jste vysláni na misi s jasným úkolem – nalézt tajemného generála Volkara a zlikvidovat ho. Ale zdá se, že Volkare byl na váš příchod připraven. Jakmile se portál otevřel a vy jste z něj vyšli, jeho obrovská armáda vám vyrazila v ústrety. Ještě nejste připraveni na střetnutí s ním! Ale počkat – vy nejste jeho cílem. Volkare míří přímo k portálu. Vypadá to, že jen čekal, až mu ho někdo otevře.

Jaké má záměry? Hodlá vstoupit do portálu nebo ho chce zničit? Co se stane, pokud se mu to podaří? Vaším úkolem není toto zjišťovat. Vaším úkolem je zastavit ho. Zničte jeho armádu, než Volkare dokončí svůj úkol, ať už je jakýkoli.

Obtížnost scénáře

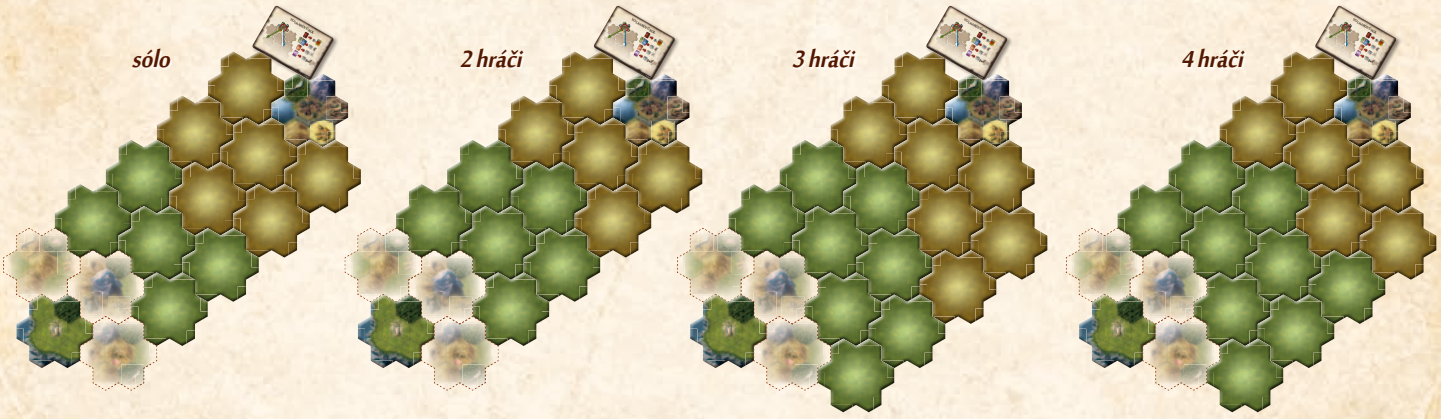
- Obtížnost tohoto scénáře má dva parametry.
  - Úroveň boje určuje, jak těžké boje vás čekají s Volkarem a ve městě. Zvolte si vyšší úroveň, pouze pokud vám nevadí velkolepé bitvy na konci scénáře a pokud máte dost zkušeností je zvládnout.
  - Úroveň tempa určuje, jak velký tlak na vás Volkare vyvíjí a jak rychle musíte jednat. Zvolte si vyšší úroveň, pokud chcete napínavé a nekompromisní tempo. Vyberte si nižší úroveň, pokud chcete spíše klidnější tempo.
- Tyto dvě hodnoty jsou na sobě nezávislé a můžete je libovolně kombinovat. Všimněte si, prosím, že dokonce i ta nejnižší úroveň obou obtížností vede k velmi náročné partii – Volkare se nikdy nedá porazit snadno. Abyste ho porazili na nejvyšších úrovních, budete obvykle potřebovat jak vynikající dovednosti, tak i pořádnou dávku štěstí.
- Po výběru obou úrovní během přípravy hry použijte hodnoty z odpovídajících řádků a sloupců z následujících tabulek.

Poznámka: *Hodnoty v tabulkách jsou jen doporučené. Můžete interpolovat i extrapolovat jejich hodnoty a vytvořit si své vlastní obtížnosti mezi uvedenými úrovněmi, ale klidně i nad či pod rozsahem z těchto tabulek.*

Úroveň boje	Úrovně měst				Úroveň Volkara			
	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Odvážná	3	4	4	5	8	14	20	26
Hrdinská	4	4	5	5	10	18	26	34
Legendární	4	5	5	6	14	26	38	50

Úroveň tempa	Zranění ve Volkarově balíčku				Bojácné jednotky			
	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči	sólo	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Klidné	20	20	20	20	1	2	3	4
Vyrovnané	16	16	16	16	2	3	4	5
Napínavé	12	12	12	12	3	4	5	6

Příprava hry



Mapa (pro sólo hru, 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Tvar mapy:** Předem sestavená, s Volkarovým táborem na opačném konci (viz obrázek výše). Dílky mapy jsou otočeny lícem dolů – kromě Volkarova tábora, dílku s portálem a třech sousedních dílků.
- **Dílky venkova:** 8, 9, 11 nebo 12.
- **Hlavní dílky měst:** 2, 2, 3, 3 (navíc k Volkarovu táboru).
- **Hlavní dílky bez měst:** 4, 3, 4 nebo 3.
- **Úroveň měst:** Viz tabulka obtížnosti scénáře.
- **Karty a dovednosti:** Odeberte z balíčku kouzel 4 soupeřivá kouzla (109–112). Použijte žetony kooperativních interaktivních dovedností místo soupeřivých. Při sólo hře vyberte náhodně jednoho dalšího hrdinu a přidejte jednu dovednost tohoto hrdiny do společné nabídky dovedností po každém vašem postupu na další úroveň.

Volkare

- Není-li uvedeno jinak, pak se normálně aplikuje sekce *Generál Volkare* z této **Příručky pravidel**.
- Volkare v tomto scénáři nahrazuje automatického hráče. Oproti automatickému hráči se Volkare započítává do počtu hráčů, takže máte v Prameni jednu kostku many navíc a jednu další jednotku v nabídce jednotek (tj. počet skutečných hráčů plus tři).
- Použijte jako návod kartu scénáře Volkarův úkol. Ta shrnuje Volkarovo chování v tomto scénáři. Položte ji vedle mapy tak, že orientace obrázku na kartě přesně odpovídá orientaci mapy (viz obrázek výše).
- Použijte Volkarův žeton. Položte na něj jednu kostku many.
- V tabulce obtížnosti zjistěte Volkarovu úroveň. Rozdejte odpovídající počet žetonů nepřátel, lícem dolů, kolem Volkarova žetonu.

  Poznámka: *Pokud má Volkare vysokou úroveň, můžete se rozhodnout, že mu nepřidělíte všechny žetony už od začátku, aby vám nějaké žetony zbyly na mapu. Přidělte mu žetony před prvním střetnutím.*
- Připravte Volkarův balíček karet. Měl by obsahovat:
  - 16 karet základních akcí hrdiny, který se neúčastní hry.
  - 4 interaktivní kouzla vyřazená z balíčku kouzel.
  - Jistý počet karet zranění podle tabulky obtížnosti.

  Důležité: *Velmi důkladně zamíchejte Volkarův balíček, aby karty kouzel a zranění neskončily pohromadě. Položte ho vedle Volkarova žetonu.*
- Postavte Volkarovu figurku na políčko Volkarova tábora. Volkare je připraven vyrazit.

Nabídka jednotek

- Během hry jsou některé jednotky v nabídce jednotek bojácné a mohou se přidat k Volkarovi.
- Podívejte se do tabulky obtížnosti, abyste zjistili, kolik jednotek je bojácných. Vezměte pak z banku many stejný počet krystalů many různé základní barvy (skutečné barvy nehrají roli). Označte několik prvních pozic pro karty v nabídce jednotek těmito krystaly, takže každé takové místo bude mít po celou hru přiděleno jednu barvu.
- Při odkrývání jednotek na začátku každého kola půjdou první jednotky do označených pozic a ty zbývající do neoznačených pozic.
- Jednotky, které mohou být přidány do nabídky jednotek během kola (kvůli dovednosti *Pouto věrnosti* nebo kvůli vyjednávání v bílém městě), se nikdy nepřidají do označených pozic, a tak nemají nikdy přiřazenu barvu.
- Mapový dílek Volkarova tábora se pro účely rozdání jednotek nepovažuje za hlavní dílek. Dokud tedy neodkryjete jiný hlavní dílek, nepřidávejte do nabídky jednotek elitní jednotky.

Průběh hry

Výběr taktik (v sólo hře)

- Při výběru taktiky si vždy vybíráte jako první. Volkare si poté náhodně vybere jednu ze zbývajících taktik.
- Na konci každého Dne a Noci odeberte ze hry taktiku, kterou jste v daném kole použil. Taktika, kterou použil Volkare, se neodebírá.

Výběr taktik (v kooperativní hře)

- Při výběru taktiky si hráči vždy vybírají jako první. Volkare si poté náhodně vybere jednu ze zbývajících taktik.
- Neodebírejte ze hry žádné taktiky.

Volkarova figurka

- Volkarova figurka se pohybuje po mapě.
- Políčko s Volkarovou figurkou není bezpečné. Když se hráč přesune na toto políčko, jeho pohyb okamžitě končí a považuje se za útok na Volkara (viz dále).
- Když se Volkare dostane do vzdálenosti 3 políček od portálu, Rada nicoty uzavře portál. Ten hráč, který stál v daném okamžiku na políčku portálu, vypadává ze hry. Od teď funguje políčko portálu jako kterékoli jiné políčko – může na něm být jen jeden hráč a Volkare zde může být napaden.

Volkarův tah

- Když je Volkare na řadě, odkryjte vrchní kartu z jeho balíčku karet. Tato karta určí jeho akci v tomto tahu. Je to shrnuto na kartě scénáře Volkarův úkol
- Když je odkryta **karta zranění**, Volkare se utáboří a jeho armáda odpočívá. Zvěsti o jeho moci se šíří. Hoďte Volkarovou kostkou many. Pokud existuje pozice v nabídce jednotek označená krystalem hozené barvy a pokud je na dané pozici pořád ještě karta jednotky, odeberte ji ze hry. Tito vojáci se připojí k Volkarovi a už nemohou být nadále naverbováni vámi. Až do dalšího kola není na této pozici k dispozici žádná jednotka.
  - Pokud tato situace nastane, tak oproti scénáři Volkarův návrat nepřidávejte do Volkarovy armády žádné žetony.
- Když se odkryje karta libovolné barvy, která **není typu zranění (tj. karta kouzla nebo akce)**, podívejte se do Pramene. Pokud je v něm jedna či více kostek s odpovídající barvou, přehoďte jednu z nich. Pokud tam během Dne není žádná kostka s odpovídající barvou, ale je tam kostka se zlatou barvou, přehoďte kostku se zlatou barvou.
- Pokud je odkryta **karta zelené, modré či bílé akce**, posuňte Volkara o jedno políčko ve směru uvedeném na kartě scénáře.
  - Volkarova figurka ignoruje jakýkoli terén nebo jiné věci na mapě.
  - V tomto scénáři se Volkare se pohybuje i přes neprozkoumané (neotočené) mapové dílky, aniž by je prozkoumával.
  - Volkare se hýbe za každé situace. Pokud by jeho pohyb vedl mimo mapu, tak ho místo toho posuňte o jedno políčko blíže k portálu.

    Výjimka: *Pokud se Volkare nachází vedle políčka portálu, pak se vždy posune směrem do něj, nehledě na to, zda je odkryta bílá, zelená nebo modrá karta, Pokud už se Volkare nachází na políčku portálu, pak odkrytí zelené, bílé či modré karty znamená Volkarovo vítězství a porážku hráčů – viz dále.*
  - Pokud se na políčku, kam se přesune Volkare, nachází figurka hrdiny, je tento hrdina napaden Volkarem. Dokud není Volkare úplně poražen, pak Volkare zůstává na svém novém políčku a daný hrdina musí ustoupit (viz dále sekce *Hráč je napaden Volkarem*).
- Pokud je odkryta **karta zeleného, modrého či bílého kouzla**, Volkare se pohne, jako kdyby se odkryly dvě karty akce téže barvy za sebou (ale přehazuje se jen jedna kostka). Zvlášť si všimněte:
  - Může se stát, že se Volkare pohne v různých směrech (pokud první pohyb vede na políčko vedle portálu nebo pokud některý z pohybů vede mimo mapu).
  - Pokud stojí vedle portálu, může tímto způsobem vyhrát (při svém prvním pohybu se pohne na políčko portálu a po svém druhém pohybu vyhraje).
  - Může to způsobit boj se dvěma postavami, pokud se tyto nachází v jeho cestě.

    Výjimka: *Pokud první pohyb způsobí boj a Volkare se posune dál, pak napadený hrdina nemusí ustupovat.*
- Pokud je odkryta **karta červené akce**, Volkare se nehýbe. Místo toho se rozhlíží po rytíři-mágovi, se kterým by bojoval. Pokud se figurka některého rytíře-mága nachází na některém sousedním políčku, Volkare ji napadne. Je-li jich více než jedna, pak Volkare napadne hrdinu s vyšším množstvím slávy (v případě remízy pak toho, který bude na tahu dříve).
  - Oproti boji způsobenému pohybem se Volkare nepřesune na políčko napadeného hráče a tento hráč nikdy po boji neustupuje.
- Pokud je odkryta **karta červeného kouzla**, tak funguje stejně jako karta červené akce, ale pokud není na některém ze sousedních políček žádný rytíř-mág, tak se Volkare dívá na políčka ve vzdálenosti dvě (od svého políčka). Dokonce i když napadne hráče vzdáleného dvě políčka, vrací se Volkare po skončení boje na své původní políčko.

Konec kola

- Volkare nikdy neoznámí konec kola.
- Pokud hráč oznámí konec kola, mají ostatní hráči k dispozici ještě jeden tah, ale Volkare nikoli.
- Nikdy nezamíchejte Volkarovy odložené karty zpět do jeho balíčku. V dalším kole opět odkryjte vrchní kartu v každém z Volkarových tahů.

Hráč je napaden Volkarem

- Pokud je jeden hráč napaden Volkarem mimo město (ať už v důsledku tažené červené karty v první fázi hry, nebo proto, že Volkare vstoupil na jeho políčko), pak má tyto dvě možnosti:
  - **Ústup.** V tomto případě žádný boj nenastane (a hráč neprovádí dopředu svůj tah). Hráč si pouze vezme do ruky určitý počet karet zranění:
    - » 2 zranění během prvního Dne nebo Noci.
    - » 3 zranění během druhého Dne nebo Noci.
    - » 4 zranění během třetího Dne nebo Noci.
  - **Boj.** V takovém případě musí hráč bojovat s celou Volkarovou armádou a jeho žetonem, podle pravidel v sekci *Generál Volkare* v této **Příručce pravidel** (včetně možnosti, zda se chce nebo nechce účastnit boje plně).
- Ať už si hráč zvolí boj nebo ústup, pokud Volkare skončí svůj tah na políčku, kde původně stál napadený hráč, musí tento hráč ustoupit. Zvolí si libovolné bezpečné sousední políčko, kromě políčka, ze kterého přišel Volkare, a zadarmo se na něj přesune.
- Pokud Volkare skončí kdekoli jinde (ať už proto, že útočil v důsledku tažené červené karty, nebo proto, že se pohnul přes hráčovo políčko kvůli odkryté kartě kouzla), pak tento hráč neustupuje.

Útok nebo společný útok na Volkara

- Hráč nebo hráči mohou také zaútočit na Volkara podle standardních pravidel pro útok na Volkara uvedených v této Příručce pravidel – nezapomeňte, že Volkare se také připojí k boji. Nezapomeňte, že se po takovém útoku vracíte na políčko, ze kterého jste útočili.

  Poznámka: *V kooperativní hře je pro tento scénář doporučen společný útok. Také si všimněte, že tento společný útok vyžaduje velmi dobrou synchronizaci hráčů, jelikož Volkare se pohybuje a pouze hráči v sousedství jeho figurky v okamžiku útoku se mohou k tomuto útoku připojit.*

Výsledek boje

- Pokud jsou všichni Volkarovi vojáci zlikvidováni (nehledě na to, kdo zahájil boj), pak hráči vyhráli.
- Pokud Volkare ztratil alespoň dvakrát tolik žetonů nepřátel, než kolik je skutečných hráčů ve hře, pak je zpomalen (nehledě na to, kdo zahájil boj). Otočte jeho žeton pořadí lícem dolů (pokud už není lícem dolů). Při svém dalším tahu pouze otočí svůj žeton pořadí zpátky (lícem nahoru) a jeho tah končí.
  - Pokud zabijete méně žetonů nepřátel, můžete je odložit stranou. Pokud jiný hráč zaútočí, ještě než se Volkare pohne, přidejte tyto žetony k těm, které porazí ten druhý hráč. Tyto žetony se odloží, jakmile nastane Volkarův tah.
  - To znamená: Pokud hráč uspěje v zabití dvakrát vyššího počtu Volkarových vojáků, než je počet hráčů, ještě před Volkarovým tahem, tak Volkare přijde o svůj další tah. Přebývající ztráty (tj. počet nad uvedený dvojnásobek) se nepřenáší do dalších tahů, hráči musí porazit další dvojnásobek žetonů, pokud chtějí Volkara zpomalit i v dalších tazích.

Konec scénáře

Scénář může skončit některým z následujících způsobů:

- Volkare vstoupí do portálu a poté provede ještě jeden pohyb. **Hráči prohrávají.**
- Je zničena celá Volkarova armáda. **Hráči vyhrávají.**
  - Pokud si chcete spočítat skóre, pak může každý hráč odehrát ještě jeden tah, ale pro většinu hráčů to bude jen znamenat, že otočí svůj žeton pořadí lícem nahoru.
  - Jinak si jen vychutnejte vítězství.

Bodování

Cílem je porazit Volkara, nehledě na to, co to bude stát. Pokud chcete i přesto zjistit své skóre, použijte podobnou metodu jako u ostatních kooperativních scénářů:

- Vezměte nejnižší dosaženou hodnotu slávy ze všech zúčastněných hráčů.
- Ohodnoťte nejlepšího hráče ve všech kategoriích (toho, který má nejvíce zranění v případě *Největšího výprasku*). Neudělujte žádné tituly.
- Udělte 20 bodů, pokud jste dobyli město.
- Pokud jste porazili Volkara, získáte:
  - Bonus 30, 40 nebo 50 bodů (v závislosti na zvolené úrovni boje).
  - Výsledek zvyšte o 2 za každou kartu, která zůstala ve Volkarově balíčku.
  - Poté výsledek vynásobte 1×, 1,5× nebo 2× v závislosti na zvolené úrovni tempa.

Pár tipů

- Tento scénář je o něco přímočařejší než Volkarův návrat.
  - Volkarova síla (jeho armáda) je pevně daná (nenarůstá o další šedé jednotky).
  - Volkarova cesta je snáze předvídatelná a proběhne pokaždé během přibližně stejného počtu tahů, nemůžete ho zpomalit promyšleným pokládáním nových dílků mapy.

    Poznámka: *Volkare by měl mít vždy ve svém balíčku dostatek karet, aby vyhrál. Pokud se nedokáže dostat (včas) k portálu a provést závěrečný pohyb, pak jste nejspíš někde udělali chybu.*
- V tomto scénáři nemají města příliš vysokou úroveň a jejich dobytí by nemělo být cílem. Mohou ovšem zvýšit vaši úroveň a umožní vám naverbovat silné jednotky.
- Volkare postupuje relativně rychle, takže si musíte pospíšit, zvlášť pokud si zvolíte vyšší úroveň tempa.
  - Někdy je lepší zahrát i dobré karty bokem, aby měl Volkare o tah méně.
  - V kooperativní hře se jeden hráč může rozhodnout, že nezahraje zbytek karet z ruky a oznámí konec kola, pokud jsou všichni ostatní připraveni zahrát svůj poslední tah.
- Úspěšnou strategií v tomto scénáři je najít způsob, jak rychle postupovat na další úrovně a získat dost sil pro střetnutí s Volkarem, přičemž se mu nejprve na mapě vyhýbáte, a poté se dostatečně rychle vrátit, než Volkare vstoupí do portálu.
  - Správné načasování je klíčové. Velká armáda je vám k ničemu, pokud se s ní nedokážete vrátit včas.
  - Dobré karty pro pohyb vám značně pomohou a umožní vám strávit více času rabováním bohatých míst na hlavních dílcích. Můžete si už dopředu naplánovat svou zpáteční cestu a nechat některá místa nedobytá. Pak se můžete začít vracet dříve, zvyšovat svou úroveň a verbovat i na zpáteční cestě.
- Ujistěte se, že si uchováte dostatek sil pro boj. Boj může trvat několik tahů, dokonce i při nízké úrovni boje.
  - Pokud se připravíte na jednu velkou bitvu, ale nepodaří se vám zabít všechny Volkarovy vojáky a vaše ruka i balíček je prázdný, pak jste prohráli.
  - Pokud necháte Volkara dostat se k portálu, budete ho muset neustále napadat, aby jeho žeton pořadí zůstal pořád otočen lícem dolů. Pokud ho necháte hrát a on odkryje zelenou, bílou nebo modrou kartu, pak jste prohráli.
  - Je možné zaútočit na Volkara i samostatně, ale přinejmenším při prvním střetnutí se silně doporučuje společný útok.

KRANG

Z doby před Zlomem si Krang pamatuje jen málo. Záblesky v paměti, matné obrazy a nemizící pocity utrpení.

Kdysi dávno byl šamanem chaosu. Vzpomínky na magický prach v plicích u něj stále přetrvávají. Rada nicoty jej donutila vzdát se toho, čím byl. Dokážete ale někdy plně zapomenout na své pravé já? Bolestné vzpomínky na očistec stále přetrvávají. Měl ale štěstí. Nebýt Rady, Zlom by jej zničil. Měl vlastně velké štěstí...

V následujících letech byl učen těmi nejlepšími mágy, které mohla Rada nabídnout. A jeho orčí geny napomohly k tomu, aby se z něj stal tvrdý a smrtící protivník.

Nyní byl vyslán, aby do zemí Atlantské říše přinesl řád. Ke své orčí rase se otočil zády. Jeho pravé vzezření se podařilo před místními zakrýt za pomoci Rady, jejích mistrů a jejich kouzel.

Po velmi dlouhé době opět cítí jistotu.

Je přesvědčený. Přesvědčený, že to zvládne.

~ KOMPONENTY ~

- 1 namalovaná figurka Kranga
- 1 karta hrdiny (353)
- 16 karet základních akcí (337–352)
- 2 karty popisující dovednosti (354–355)
- 11 žetonů dovedností
- 6 žetonů úrovně
- 20 žetonů štítů
- 1 žeton pořadí

Značka rozšíření

Nové karty tohoto rozšíření jsou označeny malou značkou vedle svého čísla, podle které poznáte, že patří do tohoto rozšíření. Karty pro toto rozšíření začínají číslem 337, a navazují tak na *Ztracenou legii*.

~ NOVÁ PRAVIDLA ~

Tři nové dovednosti (*Bojová zuřivost*, *Šamanský rituál* a *Umění přestrojení*) neodpovídají žádnému ze tří typů dovedností popsaných na straně 5 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**.

Dovednost typu „otoč zpět"

Všechny tři výše zmíněné žetony dovednosti mají novou schopnost „otoč zpět".

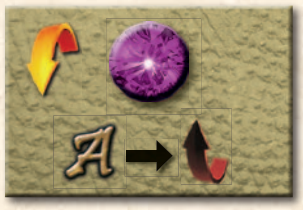
Jednou za tah může být dovednost s touto schopností otočena zpět lícem nahoru poté, co již byla lícem dolů, pokud dojde ke splnění specifických podmínek. Jakmile jsou lícem nahoru, lze je využívat jako obvykle. Tyto žetony hráči otáčí lícem nahoru na začátku každého kola jako obvykle.

BOJOVÁ ZUŘIVOST

Jednou za tah: **Útok 2**, nebo můžeš otočit tento žeton a získat místo toho **Útok 4**. Pokud strávíš tah odpočinkem, otoč žeton zpět lícem nahoru.

ŠAMANSKÝ RITUÁL

Otoč tento žeton a získej manu jakékoliv barvy. Žeton můžeš otočit zpět jako svoji akci v rámci tahu.



UMĚNÍ PŘESTROJENÍ

Jednou za tah: **Vliv 2**, nebo můžeš otočit tento žeton a ignorovat v tomto tahu veškeré efekty tvé pozice na počitadle pověsti. Můžeš tento žeton v jakémkoliv tahu otočit zpět lícem nahoru, pokud zaplatíš zelenou manu.

ČASTÉ DOTAZY

Během testování se vyskytly dotazy na nové dovednosti, takže jsme se rozhodli některé vybrané dotazy zodpovědět.

D: Můžete při zahrání *Divoké sklizně* otočit žeton posádky před tím, než se rozhodnete, zda odložit kartu?

O: Ne, rozhodnout se musíte v průběhu pohybu na políčko. Posádku otáčíte až poté, co vstoupíte na políčko.

D: Jak funguje dovednost *Pán loutek* s různými schopnostmi nepřátelských žetonů?

O: Jediné, co se počítá, jsou základní útoky, zbroj a typy elementů. Vyšší imunita se tak nepočítá a ani se zbroj nezvyšuje, pokud má žeton schopnost *Nepolapitelný*.

D: Jak funguje *Pán loutek* na žetony s vyvoláváním??

O: Při útoku otočte náhodný žeton odpovídající barvy a použijte jeho útok(y). Při bloku použijte hodnotu zbroje vyvolávače.

D: Jak s *Pánem loutek* fungují žetony s více útoky (ze *Ztracené legie*)?

O: Můžete uplatnit všechny proti stejnému nepříteli, nebo je rozdělit mezi více různých nepřátel.

D: Můžete si dobrat karty do ruky a pak se rozhodnout, jestli pohnout žetonem na *Pánovi chaosu*, pokud jste jej nepoužili v posledním tahu minulého kola a v následujícím kole jedete první?

O: Ano, takto to funguje podobně jako u *Motivace*.

D: Můžete při *Regeneraci* jen zaplatit červenou manu, abyste si dobrali kartu?

O: Ne, musíte odložit kartu zranění, abyste si mohli dobrat kartu.

D: Co znamená „blok jakéhokoli typu" na kartě *Spirituální cesta*?

O: Dává buď +1 k bloku na zahrané kartě, nebo k dovednosti s blokem, nebo přidá +1 k bloku jednotky, která je použita k blokování.

D: Můžete otočit zpět *Šamanský rituál* v tahu, kdy odpočíváte?

O: Ne, jelikož v tahu, kdy odpočíváte, nesmíte provádět akci.

STÍNY TEZLY

Tezla byl největší mág, který kdy žil. Dokázal to, co nikdo před ním, a stal se absolutním mistrem elementální i nekromantické magie. S tím se však nespokojil. Vytvořil svůj vlastní směr magie, když ovládl sílu magického kamene. S ní podpořil vzestup Atlantské říše. Jeho škola magie upadla se Zlomem, stejně tak, jako upadla moc říše.

Tezla však zemřel dávno před Zlomem. Po jeho smrti čtyři frakce prohlásily, že se jim podařilo připoutat jeho ducha k avatarovi. Avatar Atlantské říše, který byl poháněn magickým kamenem, byl zničen v průběhu Zlomu. Zbývá tak avatar Elementalistů, avatar Temných křižáků a Stín Tezly, avatar tajemné a prohnané Solonavi.

Elementalisté představují alianci všech ras a přísahali chránit přírodu proti všem, kdo by ji chtěli zneužít. Vede je Duch Tezly.

Temní křižáci jsou nekromanti a nemrtví, kteří vyznávají krvavé božstvo – Temného Tezlu.

Braevalar byl bouřkový druid a byl součástí frakce Elementalistů, které žene ochrana přírody kupředu stejně jako vztek proti těm, kdo ji ničí. Zdeptaný neochotou Elementalistů zakročit tvrdě proti svým nepřátelům se Braevalar rozhodl jít jinou cestou. Hledání této cesty skončilo, když jej jedné noci hluboko v lese oslovil tajemný hlas. Ten mu sdělil, že skutečně existuje cesta pro ty, kdo jsou ochotni udělat cokoli, aby porazili své nepřátele – cesta Rady nicoty. Trénink byl tvrdý, ale Braevalarovi nescházelo odhodlání. Pomáhaly mu jeho předchozí znalosti, jak využít terénu kolem sebe, jeho chytrost a jeho moc pramenící z přírody samé.

V průběhu času se začal jeho pohled na nutnost ochrany přírody měnit a nyní jeho motivace zůstává... nejistá. Slouží Radě.

~ KOMPONENTY ROZŠÍŘENÍ ~

- 2 velké žetony vůdců frakce
- 24 žetonů frakce (12 na frakci)
- 1 karta frakčních žetonů (377)
- 32 žetonů nepřátel
- 2 karty popisu míst (375–376)
- 1 žeton nekropole
- 1 žeton skrytého údolí
- 5 žetonů pohřebiště
- 1 malovaná figurka Braelavara
- 1 karta hrdiny (372)
- 16 karet základních akcí (356–371)
- 2 karty popisující dovednosti (373–374)
- 11 žetonů dovednosti
- 6 žetonů úrovně
- 20 žetonů štítů
- 1 žeton pořadí

Značka rozšíření

Nové karty tohoto rozšíření jsou označeny malou značkou vedle svého čísla, podle které poznáte, že patří do tohoto rozšíření. Karty pro toto rozšíření začínají číslem 356, a navazují tak na rozšíření Krang.

~ NOVÁ PRAVIDLA ~

NOVÉ ŽETONY NEPŘÁTEL

Zelené, hnědé a červené žetony nepřátel obsažené v tomto rozšíření mají své symboly frakcí hned napravo od hodnoty slávy, kterou získáte za to, když je porazíte.

Třídění žetonů nepřátel dle frakcí

Některé scénáře vyžadují, aby žetony nepřátel byly rozděleny podle frakcí. Když to scénář vyžaduje, roztřiďte příslušné žetony do samostatných sloupců. Můžete použít žetony many, abyste si označili, ke které frakci které žetony patří, jelikož mají všechny stejný rub. Pokud není uvedeno jinak, používejte v těchto scénářích běžné žetony nepřátel.

Žeton nepřítele s vyvolávací schopností vyvolává žetony ze stejné frakce, z jaké je on sám.

Umisťování žetonů z náhodné frakce

Někdy vám je ve scénáři řečeno, abyste umístili žeton nepřítele z náhodné frakce. V tom případě hoďte kostkou many. Padne-li zlatá, zelená nebo bílá, umístěte nepřítele z řad Elementalistů. Padne-li černá, červená či modrá, umístěte žeton nepřítele z řad Temných křižáků.

Dojdou-li frakční žetony nepřátel

Pokud jsou kdykoli všechny frakční žetony určité barvy užívány, použijte místo nich běžné žetony příslušné barvy. Pro daný scénář se počítají, jako by byly z příslušné frakce, ale neudělujte za jejich porážku frakční žeton.

Varianty pro další scénáře

V dalších scénářích mohou být frakční žetony nepřátel namíchány s běžnými žetony nepřátel, použity místo nich nebo nepoužity vůbec. Jak chcete.

V některých scénářích je použita jen jedna frakce. V tom případě můžete žetony nepřátel druhé frakce namíchat do běžných žetonů nepřátel, pokud si tak přejete.

NOVÉ SCHOPNOSTI ŽETONŮ NEPŘÁTEL

Obranný

Nepřátelé se schopností *Obranný* budou bránit sebe nebo jiné nepřátele, když na ně budete útočit.

První nepřítel, na kterého zaútočíte (ať už ve fázi střeleckých a obléhacích útoků, nebo ve fázi útoku) má hodnotu svojí zbroje navýšenou o hodnotu schopnosti *Obranný*, a to až do konce boje.

Pokud čelíte více nepřátelům se schopností *Obranný*, pak každá tato schopnost musí být použita na jiný žeton nepřítele. Pořadí určuje hráč, jehož hrdina s nepřáteli bojuje. Pokud je nepřítel se schopností *Obranný* poražen před tím, než byla jeho schopnost *Obranný* využita, tak se tato schopnost ignoruje.

Příklad: *Bojujete s* ***Elfími ochránci*** *jako jediným nepřítelem. Jelikož jsou sami, brání sami sebe a hodnota jejich zbroje se zvýší na 6.*

Příklad: *Bojujete s* ***Elfími ochránci*** *a* ***Kentauří nájezdníci****. Pokud chcete na kentaury zaútočit ve fázi střeleckých a obléhacích útoků, budete potřebovat* ***Střelecký útok 7****, protože je elfové budou bránit.*

Příklad: *Bojujete se dvěma* ***Krystalovými skřítky*** *a jedněmi* ***Elfími ochránci****. Rozhodnete se dát jeden ze dvou efektů „****Obranný 1****“ elfům a druhý jedněm ze skřítků. Poté oba tyto nepřátele porazíte ve fázi střeleckých a obléhacích útoků* ***Střeleckým útokem 8****. Zbývající skřítci již nedostanou efekt „****Obranný 2****“, jelikož* ***Elfí ochránci*** *již byli poraženi.*

Elementalisté

Krystaloví skřítci (2×)

Elfí ochránci (2×)

Kentauří nájezdníci (2×)

Elementální kněžky (1×)

Oblační gryfové (1×)

Elementál vzduchu (1×)

Elementál země (1×)

Elementál ohně (1×)

Elementál vody (1×)

Divoký drak (2×)

Bleskový drak (2×)

Temní křižáci

Kostliví válečníci (2×)

Horda zombií (2×)

Mrchožraví ghúlové (2×)

Temní kněží (1×)

Tajemní nekromanti (1×)

Přízrak bolesti (1×)

Mumie (1×)

Vampýr (1×)

Krvežíznivec (1×)

Kostlivý drak (2×)

Upíří drak (2×)

Upíří

Upíří nepřátelé vysávají životní sílu ze svých obětí. Zbroj nepřítele se schopností *Upíří* se zvyšuje o 1 až do konce boje za každou jednotku, kterou zraní jejich útok, za každou kartu zranění, kterou jejich útok přidá do ruky hráče.

Přepadající

Nepřátelé se schopností *Přepadající* mohou zaútočit na hrdinu ze vzdálenosti až 2 políček.

Aby byl nepřítel se schopností *Přepadající* vyprovokován:

- Musí se hrdina pohnout z políčka ve vzdálenosti do dvou políček od nepřítele přímo na jiné políčko ve vzdálenosti do dvou políček od toho samého nepřítele.
- Políčko, na které se hrdina pohne, musí být buď sousedící s hrdinou, anebo mezi hrdinou a nepřítelem musí být odkryté políčko, které neobsahuje hory nebo jezero.
- Pokud hrajete s rozšířením *Ztracená legie*, pak cesta mezi nepřítelem a hrdinou nesmí jít přes ***hradby***.

Pravidla pro vyzvání *drancujících nepřátel*, kteří mají schopnost *Přepadající*, se nemění. Lze to udělat pouze ze sousedícího políčka.

Pokud se hrdina pohne způsobem, který by nevyprovokoval drancující nepřátele (např. díky *Křídlům větru*), nevyprovokuje ani *Přepadení*.

Pronásledující

Žeton nepřítele se schopností *Pronásledující* bude pronásledovat hrdinu, dokud jej nechytí, a poté na něj zaútočí. Abyste označili, že nepřítel pronásleduje hrdinu, položte na žeton nepřítele žeton štítu daného hrdiny. Pravidla scénáře, který hrajete, určí, který hrdina je pronásledován.

Pohyb pronásledujícími žetony nepřátel

Kdykoli pronásledovaný hrdina skončí svůj pohyb v daném tahu, jakýkoliv nepřítel, který jej pronásleduje, se pohne o jedno políčko nejbližší cestou k němu, přičemž nevstupuje na políčka s jinými hrdiny nebo opevněnými místy. Nejbližší cesta znamená cestu mezi nepřítelem a hrdinou s nejmenším počtem políček. Nepřítel se může pohnout i na hory nebo na jezera.

Pokud je výběr mezi více políčky, která vedou nejbližší cestou, rozhoduje o tom, kam se pohne žeton nepřítele, hráč hrající za pronásledovaného hrdinu.

Pokud je políčko, na kterém je nepřátelský žeton, k hrdinovi přinejmenším stejně blízko jako kterékoli políčko, na které by se žeton mohl pohnout, žeton se nepohne.

Když pronásledující žeton nepřítele útočí

Pokud je pronásledující žeton nepřítele před tím, než se měl pohnout, již na políčku sousedícím s hrdinou, může tento tah zaútočit na hrdinu a nehýbe se. Hrdina s nepřítelem musí bojovat v rámci svojí akce v daném tahu, stejně jako kdyby vyprovokoval drancujícího nepřítele. Pokud hráč útočil na opevněné místo, pak se pronásledující žeton připojí k boji způsobem, jakým by se připojil drancující nepřítel. Pokud by bylo více pronásledujících žetonů, které by v daném tahu mohly útočit, pak zaútočí všechny společně.

Útok na hrdinu může proběhnout pouze v případě, že se hrdina nenachází na některém z následujících typů políček:

- Na opevněném místě, na které v tomto tahu neútočil.
- V místě, kde je možné vyjednávat (na vypálené ***kláštery*** a ***kouzelné mýtiny*** tak útočit lze).

Neporažené pronásledující žetony zůstávají na svém políčku, ale jsou otočeny. V příštím tahu jsou místo pohybu nebo útoku otočeny zpět lícem nahoru. V následujícím tahu pak budou pokračovat v pronásledování hrdiny jako předtím.

Varianty pravidel

Můžete si vyzkoušet schopnosti *Přepadající* a *Pronásledující* i v dalších scénářích.

Přepadající varianta

Všichni drancující nepřátelé kromě těch, co začali na startovních dílcích mapy, získávají schopnost *Přepadávající*.

Pronásledující varianta

Všichni drancující nepřátelé kromě těch, co začali na startovních políčcích, získají schopnost *Pronásledující* a budou pronásledovat hráče, který odkryl dílek mapy.

NOVÉ ŽETONY MÍST

Některé scénáře vám řeknou, abyste dali na mapu jeden z nových žetonů míst. Zakryjete jím jiné políčko na mapě.

Žeton ztraceného údolí

Žeton ***ztraceného údolí*** funguje jako ***kouzelná mýtina***. Cena pohybu na ***ztracené údolí*** je 2.

Žetony nekropole a pohřebiště

V průběhu Dne se v ***nekropoli*** a v ***pohřebišti*** uplatňují noční pravidla. Pokud tam hráč začíná svůj noční tah, získá žeton černé many.

Cena pohybu na políčko s ***pohřebištěm*** závisí na políčku, které žeton s ***pohřebištěm*** překrývá (stejně jako u ***ruin***). Fakt, že se v ***pohřebišti*** uplatňují noční pravidla, nemá vliv na cenu pohybu na terén, na kterém stojí (takže pohnout se na políčko s lesem, na kterém stojí ***pohřebiště***, bude ve Dne pořád stát 3 body pohybu).

Cena pohybu na ***nekropoli*** je 2.

FRAKČNÍ ŽETONY

Nové žetony nepřátel mají ikonu své frakce napravo od hodnoty slávy. Ta znamená, že pokud porazíte jednoho z takovýchto nepřátel, získáte menší magický předmět pro jednorázové užití.

Na začátku hry zamíchejte každou ze sad žetonů zvlášť a utvořte z nich dva sloupce lícem dolů (jeden pro každou frakci).

Pokud porazíte nepřítele patřícího do dané frakce, můžete si jako odměnu vzít z příslušného sloupce vrchní žeton. Žeton položte lícem nahoru do své herní oblasti. Efekt žetonů je popsán na kartě frakčních žetonů. Pokud není uvedeno jinak, lze žeton využít jen v tahu vlastnícího hráče. Hráč může v jednom tahu využít jen jeden žeton stejného jména. Jakmile žeton použije, odloží jej na odkládací sloupec. Pokud v průběhu hry dojdou žetony ve frakčním sloupci, zamíchejte odložené žetony dané frakce a vytvořte z nich nový sloupec.

Místo využití efektu žetonu lze žeton odložit v průběhu vyjednávání za 1 slávu nebo za 3 vlivy. Hráč jako by dal předmět nějaké vlivné osobě výměnou za jiný prospěch.

Stejně jako žetony dovedností i frakční žetony mohou být použity, pokud je hráč omráčený.

Nepoužité žetony frakcí se na konci hry počítají každý za 1 bod slávy při závěrečném bodování.

Pouze sláva

Hru lze hrát i bez nových frakčních žetonů. V tom případě si za poraženého nepřítele připočtěte 1 bod slávy navíc, místo abyste si vzali frakční žeton. Ikona frakce napravo od hodnoty slávy na žetonu vám toto připomene.

VELKÉ ŽETONY VŮDCŮ FRAKCE

V rozšíření najdete dva velké žetony vůdců frakce, jeden za každou frakci. Představují dva různé Tezlovy avatary. Počáteční úroveň vůdce frakce je dána scénářem a vy byste ji měli označit na začátku hry žetonem many. Bude se mu říkat ukazatel úrovně vůdce. Hodnota zbroje a útoku vůdců závisí na jejich úrovni, jak ukazují hodnoty na žetonu vůdce. Oba vůdci mají schopnost *Vyšší imunity*.

Vůdci do hry přicházejí též s určitým počtem žetonů nepřátel. Ten je dán scénářem. Požívejte pro ně jen frakční žetony nepřátel dané frakce.

Frakční vůdci se počítají jako žeton nepřítele pro vyhodnocení některých karet, jako například kouzla *Plamenný kruh*.

Boj s frakčními vůdci

Útoky na frakční vůdce a bloky proti nim probíhají jako proti běžným nepřátelům. Když je útok na ně úspěšný, sníží se jim úroveň o 1. Jakmile by jejich úroveň měla klesnout pod 1, jsou poraženi.

Útok na frakčního vůdce

Aby hráč snížil úroveň frakčního vůdce, musí zahrát úspěšný útok, jehož hodnota je vyšší nebo rovna hodnotě zbroje vůdce. Pokud se to hráči podaří, položí na stávající úroveň vůdce svůj žeton štítu. Ukazatel úrovně vůdce zatím neposunujte.

Úroveň vůdce se může snížit několikrát během jednoho útoku, pokud se hráči podaří dát dohromady útok v hodnotě násobku zbroje vůdce. Hráč položí na každou úroveň vůdce, kterou takto sníží, svůj žeton štítu, a to počínaje stávající úrovní. Všechny schopnosti útoků zacílené na vůdce musí být zahrány v tom samém útoku v rámci dané fáze boje.

V rámci útoku na frakčního vůdce lze útočit i na další nepřátele. Pokud má vůdce nebo alespoň jeden z nepřátel schopnost *Opevněný* nebo jednu či více magických odolností, vyhodnocujte je jako běžně.

Blokování frakčních vůdců

Útoky frakčních vůdců se blokují jako u běžných nepřátel. Hráč je musí zablokovat ve fázi bloku a nebo musí přiřadit zranění z těchto útoků ve fázi přiřazování zranění jako běžně. Útoky frakčního vůdce jsou dány postavením žetonu ukazatele jeho úrovně.

Pokud je ukazatelem štítu označena úroveň 1, pak frakční vůdce neútočí.

Po boji

Ukazatel úrovně frakčního vůdce se posouvá až po boji. Jakmile boj s frakčním vůdcem skončí, posuňte ukazatel na nejbližší nižší úroveň vedle žetonu štítu na něm (políčko nalevo od něj). To také určí hodnotu útoku a zbroje pro příští boj s frakčním vůdcem. Pokud je žetonem štítu označena úroveň 1, je vůdce poražen. Odstraňte ukazatel úrovně z žetonu daného vůdce.

Žetony nepřátel jsou určeny počáteční úrovní vůdce na začátku scénáře. Nepřidávejte do hry nové žetony nepřátel při snižování úrovně vůdce.

Hráči získávají za vůdce slávu, když snižují jeho úroveň. Hodnota slávy je uvedena na žetonu vůdce u jednotlivých úrovní. Za poražení frakčního vůdce hráč nedostává frakční žeton.

Společné útoky na vůdce

Hráči se mohou domluvit na společném útoku na vůdce, stejně jako se domlouvají u útoků na města. Použijte všechna pravidla pro společný útok na město, pokud není řečeno jinak. Hráči tedy musí se společným útokem i s rozdělením nepřátel souhlasit a všichni zúčastnění hráči vyjma aktivního hráče se vzdávají svého příštího tahu. Všichni hráči účastnící se společného útoku musí být na políčku sousedícím s vůdcem.

Stejně jako u společných útoků na město hráči řeší svoje části boje nezávisle na sobě, jeden po druhém, a to počínaje aktivním hráčem a poté podle pořadí hry v kole. Každý hráč se musí nejprve pohnout na políčko s frakčním vůdcem (jiný pohyb není povolen) a poté bojovat se sobě přiřazenými nepřáteli.

Každý hráč se může rozhodnout zacílit útok na frakčního vůdce, ale nemusí to dělat. Frakční vůdce zaútočí na všechny hráče jako obvykle. Ukazatel úrovně frakčního vůdce se posune až poté, co všichni hráči zúčastnění ve společném útoku dokončili svůj boj.

Pokud je frakční vůdce v průběhu společného útoku na něj poražen, odstraňte jeho žeton z mapy a hráč, který zahájil společný útok, se pohne na jeho políčko. Všichni ostatní hráči se vrátí na políčko, na kterém byli před útokem.

KNIHA SCÉNÁŘŮ

Každý scénář v této části má přehled, který platí pro všechny verze daného scénáře, a posléze speciální pravidla pro soupeřivou, kooperativní a sólo variantu.

I. SCÉNÁŘE

ŽIVOT A SMRT – PŘEHLED

- **Délka:** 6 kol (3 Dny a 3 Noci).
- **Cíl:** Standardní scénář s bojem proti silám života i smrti. Elementalisté a Temní křižáci jsou ve válce. Rada nicoty chce využít této příležitosti a vysílá vás do nepřátelského území, abyste zničili dva mocné avatary – Tezlova ducha patřícího Elementalistům a Temného Tezlu patřícího Temným křižákům.

Zvláštní pravidla

Žetony nepřátel

Zelené, červené a hnědé žetony rozdělte podle frakcí.

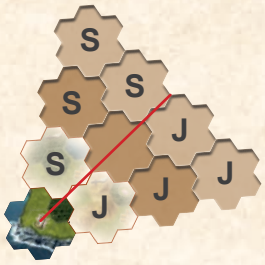
Když budete umisťovat drancující nepřátele, dávejte je ze sloupce *Temných křižáků* na severní dílky mapy a ze sloupce *Elementalistů* na jižní dílky mapy. Pokud se dílek mapy nalézá uprostřed, tak umístěte náhodný frakční žeton nepřítele (viz strana 20). Z přiložených mapek je patrné, které dílky jsou severní, jižní a ty mezi nimi.

Kouzelné mýtiny

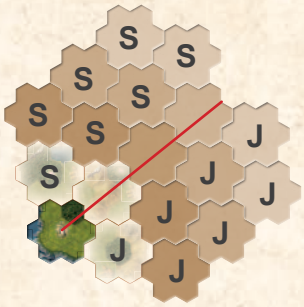
Kdykoli je odkryta ***kouzelná mýtina*** na mapovém dílku na jižní straně, položte na ni zelený a hnědý žeton nepřítele *Elementalistů*, lícem nahoru.

Kdykoli je odkryta ***kouzelná mýtina*** na mapovém dílku na severní straně, položte přes ni žeton ***pohřebiště*** a na něj umístěte zelený a hnědý žeton nepřítele *Temných křižáků*, lícem nahoru.

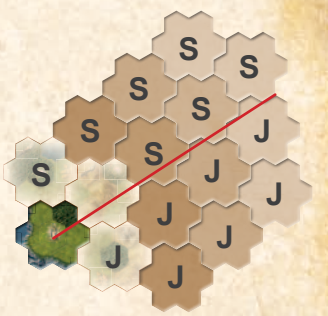
Pokud se ***kouzelná mýtina*** objeví na odkrytém mapovém dílku mezi jihem a severem, umístěte na ni žetony nepřátel náhodné frakce. Buď zelený a hnědý žeton *Elementalistů*, nebo ***pohřebiště*** a zelený a hnědý žeton *Temných křižáků*.



Mapa tvaru V



Plně otevřená mapa



Otevřená mapa s limitem 4 sloupců

Osvobození místa

Abyste osvobodili ***kouzelnou mýtinu***, musíte na ni na jejím políčku vstoupit (prostřednictvím své akce). Hráč bojuje s oběma nepřáteli. Když neporazí oba, zbývající žeton(y) zůstane na políčku. Lze s ním bojovat v některém dalším tahu.

Pokud hráč porazí posledního nepřítele, tak místo osvobodí. Získá artefakt, pokud to byla ***kouzelná mýtina***, anebo kouzlo, pokud to bylo ***pohřebiště***. Označí si místo svým žetonem štítu a získá +1 k pověsti.

V ***pohřebišti*** nebo v ***nekropoli*** se uplatňují noční pravidla, ale žádný z efektů ***kouzelné mýtiny***, ***ztraceného údolí***, ***pohřebiště*** nebo ***nekropole*** nelze využít, pokud nebylo místo osvobozeno. Jakmile osvobozeno bylo, funguje jako normálně.

Města

Zelené město nemůže být přidáno jako severní dílek mapy a červené město nemůže být přidáno jako jižní dílek mapy. Pokud by to mělo nastat, tak místo toho vezměte a umístěte následující hlavní dílek mapy a dané město zamíchejte zpět mezi zbývající hlavní dílky mapy. Pokud by takový městský dílek měl být poslední, tak můžete prozkoumávat krajinu jen tam, kde by ho bylo možné s tímto pravidlem přidat. Jinak platí pravidla pro přidávání dílků jako obvykle.

Když je přidán dílek se zeleným městem, položte přes políčko města žeton ***ztraceného údolí***. Když je přidán dílek s červeným městem, položte přes políčko města žeton ***nekropole***.

Vůdcové frakcí

Vůdce Elementalistů se nachází ve ***ztraceném údolí*** a *vůdce Temných křižáků* v ***nekropoli***. Když je některá z těchto lokací umisťována, položte na ni zároveň lícem nahoru i žetony nepřátel odpovídající úrovni vůdce dané frakce a také žeton daného frakčního vůdce.

Hráč se musí pohnout do ***ztraceného údolí*** nebo do ***nekropole***, aby mohl zaútočit na vůdce a jeho následovníky. Ani ***ztracené údolí*** ani ***nekropole*** se nepočítají jako bezpečná políčka.

ŽIVOT A SMRT – SOUPEŘIVÝ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soupeřivý.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2 nebo 3 hráči) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4).
- **Dílky venkova:** 7, 9 či 11 (přesně 3, 4 nebo 5 by měly obsahovat ***kouzelnou mýtinu***).
- **Hlavní dílky měst:** 3 (zelené město, červené město a jedno další).

  Třetí město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 nebo 3 (o jeden méně, než je počet hráčů).
- Velké žetony *vůdců Elementalistů* a *Temných křižáků* (oba se startovní úrovní rovnou počtu hráčů plus 2).

Konec scénáře

Jakmile jsou poraženi oba vůdci frakcí, všichni hráči mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud jste porazili oba vůdce frakcí, vaše mise byla úspěšná.

V každém případě použijte standardní bodování úspěchů s následujícím dodatkem:

Spočítejte počet žetonů štítů, které má každý hráč na ***kouzelných mýtinách*** nebo na velkém žetonu *vůdce Elementalistů*. Hráč, jenž jich má nejvíce, dostane dalších 5 bodů slávy jako *Největší nepřítel frakce Elementalistů*.

Spočítejte počet žetonů štítů, které má každý hráč na ***pohřebištích*** nebo na velkém žetonu *vůdce Temných křižáků*. Hráč, který jich má nejvíce, dostane dalších 5 bodů slávy jako *Největší nepřítel frakce Temných křižáků*.

V případě remízy vždy vítězí hráč, který má svůj žeton štítu na vyšší úrovni na žetonu vůdce frakce.

ŽIVOT A SMRT – KOOPERATIVNÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Kooperativní.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Plně otevřená.
- **Dílky venkova:** 7, 9 či 11 (přesně 3, 4 nebo 5 by měly obsahovat ***kouzelnou mýtinu***).
- **Hlavní dílky měst:** 3 (zelené město, červené město a jedno další).

  Třetí město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2, 3 nebo 4 (stejně jako počet hráčů). Velké žetony *vůdců Elementalistů* a *Temných křižáků* (oba se startovní úrovní rovnou počtu hráčů plus 4).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraňte 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníte *Ztracenou legii*, tak použijte kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraňte interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když se berou taktiky, vezme si nejprve jednu náhodně automatický hráč a teprve poté si hráči vybírají svoje.
- Hraje se dle týmových pravidel, ale všichni hráči tvoří jeden tým (více v sekci *Týmová pravidla* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).

Konec scénáře

Jakmile jsou poraženi oba vůdci frakcí, všichni hráči (kromě automatického hráče) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud porazíte oba vůdce, jste všichni vítězi. Pokud ne, všichni jste selhali. V každém případě si můžete spočítat body, abyste viděli, jak jste si vedli.

Máte jedno skóre pro celý tým. Jako jeho základ použijte slávu hráče s nejnižším počtem bodů slávy. Poté použijte standardní bodování dosažených úspěchů, s výjimkou toho, že v každé kategorii bodujete jen hráče s nejvíce body (nebo nejvíce negativními body v případě *Největšího výprasku*).

- Nejsou udělovány žádné tituly.

Poté obodujte splnění cíle a čas, který vám splnění zabralo:

- Přidejte 10 bodů za každého poraženého vůdce, a dalších 15, pokud jste porazili oba.
- Přidejte 10 bodů, pokud každý hráč má alespoň jeden žeton štítu na jednom ze dvou velkých žetonů frakčních vůdců. Přidejte dalších 10, pokud má každý hráč žeton štítu na obou žetonech frakčních vůdců.
- Pokud jste skončili hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidejte 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidejte 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve vašem posledním kole zahlášen konec kola, přidejte ještě dalších 5 bodů.

ŽIVOT A SMRT – SÓLOVÝ

- **Počet hráčů:** 1.
- **Typ:** Sólový.

Mapa

- **Mapa:** Tvar V.
- **Dílky venkova:** 6 (přesně 3 by měly obsahovat ***kouzelnou mýtinu***).
- **Hlavní dílky měst:** 3 (zelené město, červené město a jedno další).

  Třetí město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2.
- Velké žetony *vůdců Elementalistů* a *Temných křižáků* (oba se startovní úrovní 6).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraňte 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníte *Ztracenou legii*, tak použijte kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraňte interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když si bereš karty taktiky, vždy si vybíráš první. Automatický hráč si poté vezme náhodně jednu ze zbývajících karet.
- Na konci Dne i Noci odstraň obě použité karty taktiky ze hry. To znamená, že každá karta taktiky bude v průběhu hry použita právě jednou.

Konec hry

Jakmile jsou poraženi oba frakční vůdci, máš poslední tah (automatický hráč ne).

Bodování

Pokud dobudeš všechna města, jsi vítězem. Pokud ne, selhal jsi. V každém případě si můžeš spočítat body, abys viděl, jak sis vedl.

Jako základ použij svou slávu. Poté použij standardní bodování dosažených úspěchů kromě toho, že se neudělují tituly.

Poté obodуj splnění cíle a čas, který ti splnění zabralo.

- Přidej 10 bodů za každého poraženého vůdce, a dalších 15, pokud jsi porazil oba.
- Pokud jsi skončil hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidej 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidej 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve tvém posledním kole zahlášen konec kola, přidej ještě dalších 5 bodů.

ŘÍŠE MRTVÝCH – PŘEHLED

- **Délka:** 4 (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Porazit Pána nekromantů a vyčistit Říši mrtvých.

Po Zlomu upadla řada částí říše do chaosu a války. V jedné z provincií, nad kterou atlantští vládci ztratili kontrolu, se usídlil mocný nekromant, který sílí ze strádání a smrti jejích obyvatel. Tuto provincii ničí a díky magii smrti povolal do boje zástupy nemrtvých, aby mu sloužili. Ve stejnou chvíli se snaží dokončit prastarý rituál, který by jej učinil nesmrtelným.

Hordy nemrtvých začaly spolu se zlými duchy překračovat hranici říše, kde šíří paniku a teror. Rada, silně znepokojená touto situací, se rozhodla povolat do boje tebe. Tvým úkolem je porazit nekromanta a vyčistit zemi od zla, dokud ještě není příliš pozdě.

Zvláštní pravidla

Žetony nepřátel

Rozdělte všechny žetony nepřátel *Temných křižáků* do samostatných sloupců.

Když budete umisťovat drancující nepřátele, dávejte je ze sloupce *Temných křižáků*. Pokud byl žeton položen v důsledku prozkoumávání (a nikoliv na začátku hry), tak na něj položte žeton štítu prozkoumávajícího hráče. Od příštího tahu žeton získá schopnost *Pronásledující* a bude pronásledovat tohoto hráče. Pro všechny hráče stále zůstává drancujícím nepřítelem.

Kouzelné mýtiny

Kdykoliv je odkryta ***kouzelná mýtina*** na dílku venkova, položte přes ni žeton ***pohřebiště***. Položte na něj lícem dolů nepřátelský žeton(y) podle toho, kolikáté ***pohřebiště*** to je. Na první položte dva zelené žetony nepřátel *Temných křižáků*. Na druhé položte zelený a hnědý žeton nepřátel *Temných křižáků*. Na třetí položte červený žeton nepřátel *Temných křižáků*. Na čtvrté položte zelený a červený žeton nepřátel T*emných křižáků*. Na páté položte hnědý a červený žeton nepřátel *Temných křižáků*.

Osvobození místa

V pohřebišti se uplatňují noční pravidla, ale žádný z jeho dalších efektů nelze využít, pokud nebylo místo osvobozeno. Jakmile osvobozeno bylo, funguje jako normálně.

Abyste osvobodili ***pohřebiště***, musíte do něj na jeho políčku vstoupit (prostřednictvím své akce). Hráč bojuje se všemi nepřáteli. Když neporazí všechny, zbývající žeton(y) zůstane na políčku. Lze s nimi bojovat v některém dalším tahu.

Pokud hráč porazí posledního nepřítele, tak ***pohřebiště*** osvobodí. Získá odměnu podle pořadí, ve kterém bylo ***pohřebiště*** položeno: pokročilou akci za první, kouzlo za druhé, jednotku za třetí (dle pravidel získání jednotky z ***ruin***), artefakt za čtvrté a artefakt a pokročilou akci za páté.

Jakmile je jednou pohřebiště osvobozeno, může ho kterýkoli hráč, který na něm stojí, bysvětit a zabránit tak návratu kontaminace. Aby to udělal, musí zaplatit jednu manu. Toto se nepočítá jako akce. Označí ***pohřebiště*** jedním ze svých žetonů štítu a získá +1 k pověsti. Každé ***pohřebiště*** může být vysvěceno jen jedním hráčem a nelze jej vysvětit, pokud na něm stojí jiný hráč.

Města

Když je odkryto modré město, položte přes něj žeton ***nekropole***. Na políčko ***nekropole*** položte lícem nahoru žetony nepřátel odpovídající úrovni vůdce a také žeton frakčního vůdce. Hráč se musí pohnout na políčko ***nekropole***, aby zaútočil na *nekromanta* a jeho následovníky. Políčko se nepočítá jako bezpečné.

Dodatečná zvláštní pravidla

- Hráči začínají s 1 slávou. Kdykoli se na počitadle slávy hráč posune na další řádek, dostane 1 slávu navíc.
- Hráči začínají s pověstí +2 (mají tedy hned ze začátku bonus +1 k vyjednávání).
- V Prameni je jedna kostka navíc a v nabídce jednotek jedna nabídka navíc oproti obvyklému počtu.

ŘÍŠE MRTVÝCH – SOUPEŘIVÝ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soupeřivý.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2 nebo 3 hráči) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4 hráči).
- **Dílky venkova:** 5, 7 nebo 9 (přesně 3, 4 nebo 5 by měly obsahovat ***kouzelnou mýtinu***).
- **Hlavní dílky měst:** 2 (modré a zelené město). Zelené město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2, 3 nebo 4 (rovné počtu hráčů).
- **Žeton vůdce Temných křižáků:** Tento žeton představuje *nekromanta* (se startovní úrovní rovnou počtu hráčů plus 4).

Konec scénáře

Jakmile jsou vysvěcena všechna ***pohřebiště*** a je poražen *nekromant*, všichni hráči mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud jste vysvětili všechna ***pohřebiště*** a porazili *nekromanta*, vaše mise byla úspěšná.

V každém případě použijte standardní bodování úspěchů s následujícím dodatkem:

- Spočítejte počet žetonů štítů, které má každý hráč na ***pohřebištích*** nebo na velkém žetonu *vůdce Temných křižáků*. Hráč, který jich má nejvíce, dostane dalších 5 bodů slávy jako *Největší nepřítel frakce Temných křižáků*.

  V případě remízy vítězí hráč, který má svůj žeton štítu na vyšší úrovni na žetonu vůdce frakce.

ŘÍŠE MRTVÝCH – KOOPERATIVNÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Kooperativní.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Plně otevřená.
- **Dílky venkova:** 6, 8 nebo 10 (přesně 3, 4 nebo 5 by měly obsahovat ***kouzelnou mýtinu***).
- **Hlavní dílky měst:** 2 (modré a zelené město). Zelené město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2, 3 nebo 4 (rovné počtu hráčů).
- **Žeton vůdce Temných křižáků:** Tento žeton představuje *nekromanta* (se startovní úrovní rovnou dvojnásobku počtu hráčů plus 4).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraňte 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníte *Ztracenou legii*, tak použijte kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraňte interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když se berou taktiky, vezme si nejprve jednu náhodně automatický hráč a teprve poté si hráči vybírají svoje.
- Hraje se dle týmových pravidel, ale všichni hráči tvoří jeden tým (více v sekci *Týmová pravidla* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).

Konec scénáře

Jakmile jsou vysvěcena všechna ***pohřebiště*** a poražen *nekromant*, všichni hráči (kromě automatického hráče) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud vysvětíte všechna ***pohřebiště*** a porazíte *nekromanta*, jste všichni vítězi. Pokud ne, všichni jste selhali.

Máte jedno skóre pro celý tým. Jako jeho základ použijte slávu hráče s nejnižším počtem bodů slávy. Poté použijte standardní bodování dosažených úspěchů, s výjimkou toho, že:

- V každé kategorii bodujete jen hráče s nejvíce body (nebo nejvíce negativními body v případě *Největšího výprasku*).
- Nejsou udělovány žádné tituly.
- Poté obodujte splnění cíle a čas, který vám splnění zabralo:
- Přidejte 5 bodů za každé vysvěcené ***pohřebiště*** a dalších 10, pokud jste porazili *nekromanta*. Přidejte dalších 10 bodů, pokud jste vysvětili všechna ***pohřebiště*** a zároveň porazili *nekromanta*.
- Přidejte 20 bodů, pokud každý hráč má alespoň jeden žeton štítu na velkém žetonu frakčního vůdce.
- Pokud jste skončili hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidejte 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidejte 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve vašem posledním kole zahlášen konec kola, přidejte ještě dalších 5 bodů.

ŘÍŠE MRTVÝCH – SÓLOVÝ

- **Počet hráčů:** 1.
- **Typ:** Sólový.

Mapa

- **Mapa:** Typ V.
- **Dílky venkova:** 5 (přesně 2 by měly obsahovat ***kouzelnou mýtinu***).
- **Hlavní dílky měst:** 2 (modré a zelené město). Zelené město je přátelské. Hráč i automatický hráč si na něj dají jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 1.
- **Žeton vůdce Temných křižáků:** Tento žeton představuje *nekromanta* (se startovní úrovní 4).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraň 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníš *Ztracenou legii*, tak použij kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraň interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když si bereš karty taktiky, vždy si vybíráš první. Automatický hráč si poté vezme náhodně jednu ze zbývajících karet.
- Na konci Dne i Noci odstraň obě použité karty taktiky ze hry.

Konec hry

Jakmile jsou vysvěcena obě ***pohřebiště*** a poražen *nekromant*, máš poslední tah (automatický hráč ne).

Bodování

Pokud vysvětíš obě ***pohřebiště*** a poraz*íš nekromanta*, jsi vítězem. Pokud ne, selhal jsi. V každém případě si můžeš spočítat body, abys viděl, jak sis vedl.

Jako základ použij svou slávu. Poté použij standardní bodování dosažených úspěchů kromě toho, že se neudělují tituly.

Poté oboduj splnění cíle a čas, který ti splnění zabralo.

- Přidej 5 bodů za každé vysvěcené ***pohřebiště*** a dalších 10, pokud jsi porazil *nekromanta*. Přidej dalších 10 bodů, pokud jsi vysvětil všechna ***pohřebiště*** a zároveň porazil *nekromanta*.
- Pokud jsi skončil hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidej 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidej 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve tvém posledním kole zahlášen konec kola, přidej ještě dalších 5 bodů.

ZTRACENÉ ÚDOLÍ – PŘEHLED

- **Délka:** 4 (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Najít Ztracené údolí a porazit Nejvyšší kněžku.

K Radě se donesly zkazky o Nejvyšší kněžce elementalistické frakce, která údajně sbírá síly. Všechny zdroje hovoří o tom, že sídlí v legendárním Ztraceném údolí, nicméně ani mocné Radě nicoty se nepodařilo toto údolí lokalizovat. Evidentně se skrývá díky mocné magii. Je tak na vás, abyste toto údolí našli a kněžku porazili.

Zvláštní pravidla

Žetony nepřátel

Rozdělte všechny žetony nepřátel *Elementalistů* do samostatných sloupců.

Když budete umisťovat drancující nepřátele, dávejte je ze sloupce *Elementalistů*. Kromě žetonů, které byly na mapu umístěny při přípravě hry, mají všechny tyto žetony schopnost *Přepadávající*.

Kdykoli je poražen drancující žeton *Elementalistů*, může hráč, který jej porazil, přidat nový dílek mapy, jako by prozkoumával. Tento dílek nemusí být přidán tak, aby sousedil s políčkem, na kterém právě stojí hrdina.

Prozkoumávání

Údolí je evidentně skryto za pomoci magie a je složité jej najít. Cena za prozkoumávání v bodech pohybu je tak trojnásobná oproti běžné ceně. Jakékoli efekty, které umožňují snížit cenu v bodech pohybu za prozkoumávání mohou být uplatněny před ztrojnásobením. Jelikož místní mohou o údolí i o magii dost vědět, je dobré s nimi vstoupit do jednání. Za prozkoumávání tak lze kromě bodů pohybu platit též body vlivu.

Města

Když je odkryto bílé město, položte přes něj žeton ztraceného údolí. Na políčko ***ztraceného údolí*** položte lícem nahoru žetony nepřátel odpovídající úrovni vůdce a také žeton frakčního vůdce. Hráč se musí pohnout na políčko ***ztraceného údolí***, aby zaútočil na *Nejvyšší kněžku* a její následovníky. Políčko se nepočítá jako bezpečné.

Posádku bílého města tvoří dva zelené žetony nepřátel místo běžného šedého žetonu nepřítele. Pokud na město útočí hráč poté, co již bylo dobyto jiným hráčem, pak již obranu města tvoří jeden šedý žeton nepřítele jako obvykle.

Osvobození místa

Žádný z efektů ***ztraceného údolí*** nelze využít, pokud nebylo místo osvobozeno. Jakmile osvobozeno bylo, funguje jako normálně.

Dodatečná zvláštní pravidla

- Hráči začínají s 1 slávou. Kdykoli se na počitadle slávy hráč posune na další řádek, dostane 1 slávu navíc.
- Hráči začínají s pověstí +2 (mají tedy hned ze začátku bonus +1 k vyjednávání).
- V Prameni je jedna kostka navíc a v nabídce jednotek jedna nabídka navíc oproti obvyklému počtu.

ZTRACENÉ ÚDOLÍ – SOUPEŘIVÝ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soupeřivý.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2 nebo 3 hráči) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4 hráči).
- **Dílky venkova:** 5, 7 nebo 9.
- **Hlavní dílky měst:** 2 (bílé a zelené město). Zelené město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2, 3 nebo 4 (rovné počtu hráčů).
- **Žeton vůdce Elementalistů:** Tento žeton představuje *Nejvyšší kněžku* (se startovní úrovní rovnou počtu hráčů plus 3).

Konec scénáře

Jakmile je poražena *Nejvyšší kněžka*, všichni hráči mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí okamžitě.

Bodování

Pokud jste porazili *Nejvyšší kněžku*, vaše mise byla úspěšná.

V každém případě použijte standardní bodování úspěchů s následujícím dodatkem:

- Spočítejte počet žetonů štítů, které má každý hráč na velkém žetonu *vůdce Elementalistů*. Hráč, který jich má nejvíce, dostane dalších 5 bodů slávy jako *Největší nepřítel frakce Elementalistů*.
- V případě remízy vítězí hráč, který má svůj žeton štítu na vyšší úrovni na žetonu vůdce frakce.

ZTRACENÉ ÚDOLÍ – KOOPERATIVNÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Kooperativní.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Plně otevřená.
- **Dílky venkova:** 6, 8 nebo 10.
- **Hlavní dílky měst:** 2 (bílé a zelené město). Zelené město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2, 3 nebo 4 (rovné počtu hráčů).
- **Žeton vůdce Elementalistů:** Tento žeton představuje *Nejvyšší kněžku* (se startovní úrovní rovnou dvojnásobku počtu hráčů plus 4).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraňte 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníte *Ztracenou legii*, tak použijte kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraňte interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když se berou taktiky, vezme si nejprve jednu náhodně automatický hráč a teprve poté si hráči vybírají svoje.
- Hraje se dle týmových pravidel, ale všichni hráči tvoří jeden tým (více v sekci *Týmová pravidla* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).

Konec scénáře

Jakmile je poražena *Nejvyšší kněžka*, všichni hráči (kromě automatického hráče) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud porazíte *Nejvyšší kněžku*, jste všichni vítězi. Pokud ne, všichni jste selhali.

Máte jedno skóre pro celý tým. Jako jeho základ použijte slávu hráče s nejnižším počtem bodů slávy. Poté použijte standardní bodování dosažených úspěchů, s výjimkou toho, že:

- V každé kategorii bodujete jen hráče s nejvíce body (nebo nejvíce negativními body v případě *Největšího výprasku*).
- Nejsou udělovány žádné tituly.
- Poté obodujte splnění cíle a čas, který vám splnění zabralo:
- Přidejte 20 bodů, pokud jste porazili *Nejvyšší kněžku*.
- Přidejte 20 bodů, pokud každý hráč má alespoň jeden žeton štítu na velkém žetonu frakčního vůdce.
- Pokud jste skončili hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidejte 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidejte 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve vašem posledním kole zahlášen konec kola, přidejte ještě dalších 5 bodů.

ZTRACENÉ ÚDOLÍ – SÓLOVÁ

- **Počet hráčů:** 1.
- **Typ:** Sólová.

Mapa

- **Mapa:** Typ V.
- **Dílky venkova:** 5.
- **Hlavní dílky měst:** 2 (bílé a zelené město). Zelené město je přátelské. Hráč i automatický hráč si na něj dají jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.
- **Hlavní dílky bez měst:** 1.
- **Žeton vůdce Elementalistů:** Tento žeton představuje *Nejvyšší kněžku* (se startovní úrovní 4).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraň 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníš *Ztracenou legii*, tak použij kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraň interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když si bereš karty taktiky, vždy si vybíráš první. Automatický hráč si poté vezme náhodně jednu ze zbývajících karet.
- Na konci Dne i Noci odstraň obě použité karty taktiky ze hry.

Konec hry

Jakmile je poražena *Nejvyšší kněžka*, máš poslední tah (automatický hráč ne).

Bodování

Pokud porazíš *Nejvyšší kněžku*, jsi vítězem. Pokud ne, selhal jsi. V každém případě si můžeš spočítat body, abys viděl, jak sis vedl.

Jako základ použij svou slávu. Poté použij standardní bodování dosažených úspěchů kromě toho, že se neudělují tituly.

Poté oboduj splnění cíle a čas, který ti splnění zabralo.

- Přidej 20 bodů, pokud jsi porazil *Nejvyšší kněžku*.
- Pokud jsi skončil hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidej 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidej 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve tvém posledním kole zahlášen konec kola, přidej ještě dalších 5 bodů.

ZTRACENÁ RELIKVIE – PŘEHLED

- **Délka:** 2 (1 Den a 1 Noc).
- **Cíl:** Najít všechny kousky ztracené relikvie v ruinách prastarých měst.

Kdysi dávno byla z neznámých důvodů rozbita stará relikvie a její kousky byly rozvezeny po různých městech. Rada chce tyto kousky získat, aby mohla rozluštit tajemství tohoto předmětu. Nebude to ale tak snadné, protože síla relikvie přitahuje i Dračí lid....

Zvláštní pravidla

Žetony nepřátel

Jakékoliv žetony drancujícího *dračího lidu* na hlavních dílcích jsou pouze zelenými drancujícími žetony.

Města

Města jsou zničená. Nedávejte figurky měst na karty měst. Cena pohybu za vstup do města je 2 a na políčku může být jen jeden hrdina. V každém zničeném městě je jeden kousek relikvie.

Když je odkryto zničené město, položte na jeho políčko lícem dolů jeden žeton *dračího lidu*. Kdykoli je hráč na sousedícím políčku (ve Dne či v Noci), odkryjte žeton. Nepřítel není *drancující*, ale pokud hráč vstoupí do města, musí s drakem bojovat. Pokud draka porazí, získá kousek relikvie a označí si políčko svým žetonem štítu.

V Prameni je o jednu kostku many navíc než běžně a v nabídce Jednotek o jednu jednotku navíc než běžně.

Karty

Odstraňte ze hry všechny elitní jednotky, které mohou být naverbovány jen ve městech.

Dodatečná zvláštní pravidla

- Každý hráč začíná na úrovni 3 s využitím varianty pro začátek hry na vyšší úrovni (viz dále)
- Hráči začínají s 9 body slávy. Kdykoli se na počitadle slávy hráč posune na další řádek, dostane 1 slávu navíc.
- Hráč získá 1 bod slávy, kdykoli odkryje nový dílek mapy. Pokud dílek obsahuje zničené město, získá ještě 1 bod navíc.

ZTRACENÁ RELIKVIE – SOUPEŘIVÝ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soupeřivý.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Otevřená s limitem 3 sloupců (2 hráči), Otevřená s limitem 4 sloupců (3 hráči), Plně otevřená (4 hráči).
- **Dílky venkova:** 6, 7, 8.
- **Hlavní dílky měst:** 2, 3 nebo 4 (stejně jako počet hráčů).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 nebo 3 (o jeden méně než počet hráčů).

Konec scénáře

Jakmile byly posbírány všechny kousky relikvie, mají všichni hráči (včetně hráče, který získal poslední kousek) jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra ihned končí.

Bodování

Použijte standardní bodování úspěchů. Každý hráč, kterému se podařilo sebrat kousek relikvie, získá +4 body slávy. Hráč, který posbírá nejvíce kousků, získá další +4 body slávy jako *Největší lovec relikvií* (pokud je takových hráčů více, každý dostane jen +2 body slávy).

Pokud jste získali všechny kousky relikvie, vaše mise byla úspěšná. Ať jste je získali nebo ne, hráč s největší slávou je vítěz.

ZTRACENÁ RELIKVIE – KOOPERATIVNÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4 (pokud budete hrát ve čtyřech, budete potřebovat rozšíření *Ztracená legie*).
- **Typ:** Kooperativní.

Mapa (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Otevřená s limitem 4 sloupců (2 hráči), Plně otevřená (3 nebo 4 hráči).
- **Dílky venkova:** 7, 8, 9.
- **Hlavní dílky měst:** 3, 4 nebo 5 (o jeden více, než je počet hráčů).

  Poznámka: *Pokud hrajete ve čtyřech, použijte jako páté zničené město startovní dílek Volkara.*
- **Hlavní dílky bez měst:** 2, 3 nebo 4 (stejně jako počet hráčů).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraňte 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníte *Ztracenou legii*, tak použijte kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraňte interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když se berou taktiky, vezme si nejprve jednu náhodně automatický hráč a teprve poté si hráči vybírají svoje.
- Hraje se dle týmových pravidel, ale všichni hráči tvoří jeden tým (více v sekci *Týmová pravidla* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).

Konec scénáře

Jakmile byly posbírány všechny kousky relikvie, všichni hráči (kromě automatického hráče) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra ihned končí.

Bodování

Pokud jste posbírali všechny kousky relikvie, jste všichni vítězi. Pokud ne, všichni jste selhali.

Máte jedno skóre pro celý tým. Jako jeho základ použijte slávu hráče s nejnižším počtem bodů slávy. Poté použijte standardní bodování dosažených úspěchů, s výjimkou toho, že:

- V každé kategorii bodujete jen hráče s nejvíce body (nebo nejvíce negativními body v případě *Největšího výprasku*).
- Nejsou udělovány žádné tituly.
- Poté obodujte splnění cíle a čas, který vám splnění zabralo:
- Přidejte 5 bodů za každý kousek relikvie, který jste sebrali.
- Přidejte 5 bodů, pokud každý hráč získal alespoň jeden kousek relikvie.
- Přidejte 10 bodů, pokud jste posbírali všechny kousky.
- Přidejte 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve vašem posledním kole zahlášen konec kola, přidejte ještě dalších 5 bodů.

ZTRACENÁ RELIKVIE – SÓLOVÁ

- **Počet hráčů:** 1.
- **Typ:** Sólová.

Mapa

- **Mapa:** Typ V.
- **Dílky venkova:** 6.
- **Hlavní dílky měst:** 2.
- **Hlavní dílky bez měst:** 1.
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Automatický hráč* na straně 15 **Příručky pravidel** hry **Mage Knight**).
- **Karty a dovednosti:** Odstraň 4 soupeřivá kouzla (109–112) z balíčku kouzel. Pokud vlastníš *Ztracenou legii*, tak použij kooperativní interaktivní žetony dovednosti místo soupeřivých, pokud ne, tak odstraň interaktivní dovednosti ze sloupce žetonů dovedností hráčů (včetně automatického hráče).

Zvláštní pravidla

- Když si bereš karty taktiky, vždy si vybíráš první. Automatický hráč si poté vezme náhodně jednu ze zbývajících karet
- Na konci Dne i Noci odstraň obě použité karty taktiky ze hry.

Konec hry

Jakmile jsi získal všechny kousky relikvie, máš poslední tah (automatický hráč ne). Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra ihned končí.

Bodování

Pokud jsi posbíral všechny kousky relikvie, jsi vítěz. Pokud ne, selhal jsi.

V každém případě si můžeš spočítat body, abys viděl, jak sis vedl.

Jako základ použij svou slávu. Poté použij standardní bodování dosažených úspěchů kromě toho, že se neudělují tituly.

Poté oboduj splnění cíle a čas, který ti splnění zabralo.

- Přidej 5 bodů za každý kousek relikvie.
- Přidej 10 bodů, pokud jsi získal všechny kousky relikvie.
- Přidej 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve tvém posledním kole zahlášen konec kola, přidej ještě dalších 5 bodů.

~ ZAČÁTEK NA VYŠŠÍ ÚROVNI ~

Toto pravidlo je vyžadováno scénářem ***Ztracená relikvie***, ale můžete ho využít i v jiných scénářích, anebo proto, abyste dali výhodu novým hráčům.

Před samotnou přípravou hry (nachystáním mapy a karet do nabídek) si každý hráč vytvoří svého hrdinu. Za každou sudou úroveň si hráč vezme 2 žetony dovedností, jeden si vybere a druhý umístí do společné nabídky dovedností. Pokud tedy začínáte na úrovni 2 nebo 3, uděláte to jednou. Pokud na úrovni 4 nebo 5, tak dvakrát, a tak dále...

Začněte s počtem žetonů velení odpovídajícím vaší úrovni.

Každý hráč začíná se 2 krystaly barvy určené zadní stranou karty hrdiny.

Každému hráči dejte tyto karty z odpovídajících balíčků:

Typ karty	Počet	Cena v bodech vlivu
Pokročilé akce	Úroveň + 2	6 za kartu (mimo karty zdarma)
Základní jednotky	Úroveň + 1	Cena naverbování jednotky
Kouzla	Úroveň hrdiny	9 bodů nebo 7 bodů a krystal odpovídající barvy
Artefakty	Úroveň – 1	12 bodů
Krystaly	—	3 body za jeden

Každý hráč si může vzít zadarmo jednu kartu pokročilé akce za každou lichou úroveň hrdiny mimo první úroveň. Tedy jednu na 3. úrovni, dvě na 5. úrovni... Poté každý hráč dostane 6 bodů vlivu za každou úroveň, aby si koupil, co chce.

Pokud hráči zbyl nějaký vliv, dostane za něj 1 bod slávy (je jedno, kolik vlivu zbylo).

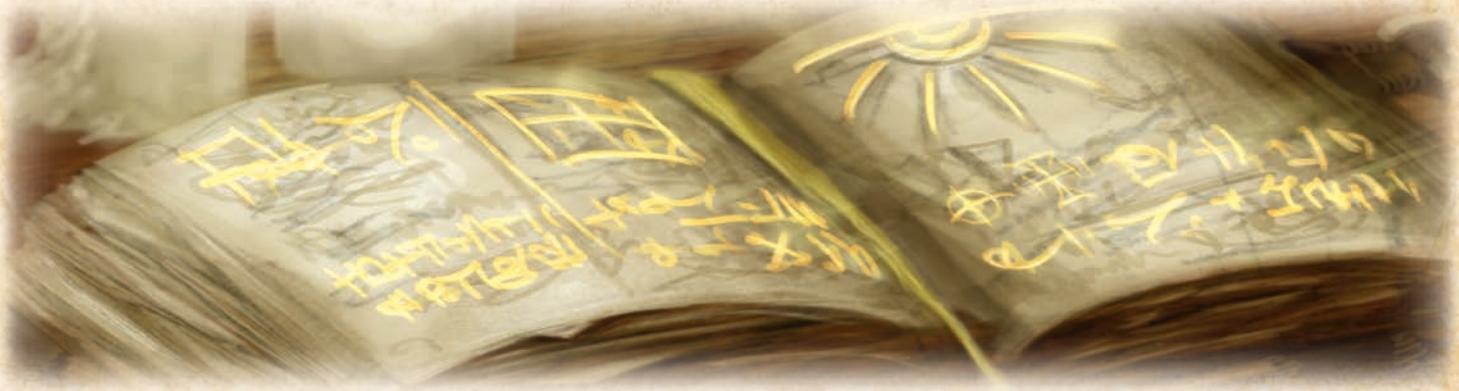
Poté co si vybrali všichni hráči, vezměte zbylé karty a zamíchejte je do příslušných balíčků. Pak připravte hru jako obvykle.

Jednotky nachystejte jako běžně a ostatní karty zamíchejte do startovních balíčků hráčů. Poté si hráč dobere karty do výše svého limitu karet v ruce.

Příklad: *Na počáteční úrovni 3 hráč dostane 18 bodů vlivu a 5 karet pokročilých akcí, 4 jednotky, 3 kouzla a 2 artefakty. Jednu pokročilou akci si vybere zadarmo a za body vlivu si koupí:* ***Vesničany*** *(4), kouzlo (9) a krystal (3). Za zbylé 2 body vlivu dostane 1 bod slávy.*

Úprava obtížnosti

K úpravě obtížnosti navyšte počet bodů vlivu za úroveň pro snazší hru, nebo ho snižte pro těžší hru. Můžete klidně i začít na vyšší či nižší úrovni. Experimentátorství se meze nekladou.



~ ČASTÉ DOTAZY ~

Mystická mapa: Musí být použita jen v pohybové fázi tahu hráče. Hráč se nemusí nikam pohnout a nemusí mít ani body pohybu.

Kniha zapomenutého vědění: Hráč může vyměnit i žeton, který má lícem dolů. Pokud tak učiní, nový žeton, který získá, bude lícem nahoru. Hráč si ze společné nabídky může vzít i jeden ze svých vlastních žetonů.

Flakón jedu: Bonus může být přidán k útoku z jakéhokoli zdroje, tedy i k útoku jednotky.

Ledové úlomky/Ohnivý drahokam: Tyto žetony přidávají element k útoku či bloku.

Například karta *Zuřivost* zahraná s žetonem many dává **Útok 4**. S *Úlomky ledu* by dala **Ledový útok 4**. Využitím kombinace *Ohnivého drahokamu* se základním efektem *Ledového šítu* (**Ledový blok 3**) hráč dostane **Blok ledovým ohněm 3**.

Začínání hry na vyšší úrovni: Pokud chce hráč začít hrát s jednotkou *Magických pomocníků*, je třeba zaplatit cenu 6 bodů vlivu a k tomu přidat potřebný krystal (který může koupit za 3 body vlivu).

Rozvětvený blesk: V boji hráče proti hráči získá hráč **Střelecký útok ledovým ohněm 1** za každého nepřítele, kterému čelí, a to do maxima 3. Když přiděluje zranění, musí, pokud je to možné, přidělit zranění stejnému počtu nepřátel, a to i kdyby zranění nemělo efekt. Pokud tedy hráč čelí hrdinovi se **Zbrojí 4** s jednotkami se zbrojí 3 a 5 a po bloku měl přidělit 5 zranění, zranil by jen jednotku se zbrojí 3 a poté by rozdělil neškodný 1 bod zranění hrdinovi a druhé jednotce.

Tvaroměna: Pokud Tovak získá dovednost *Tvaroměna*, tak mu karta *Síla ledu* poskytne 5 bodů pohybu nebo *ledový útok*, jelikož ji již nepoužívá k blokování soupeře.

Avataři: Počítají se jako nepřátelé pro účely karet pracujících s počtem nepřátel, jako je *Plamenný kruh* nebo *Rozvětvený blesk*. Též pro *Rytířství*, ale pouze v případě, kdy jsou poraženi (sníženi pod úroveň 1). Krang na ně může využít svou dovednost *Pán loutek*, ale může využít jen útoku a zbroje na úrovni 1.

Schopnost Obranný: Může zvýšit zbroj nepřítele s *vyšší imunitou.*

Vampýří kalich: Hráč i tak může být omráčen.