

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

KNIHA SCÉNÁŘŮ

OBSAH

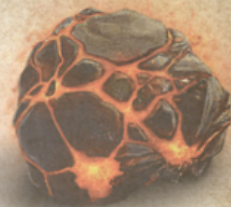
Hon	2	Kráčející pohroma	7
Bezprostřední hrozba	3	Obrana osad	10
Služba lordovi	5	Hrozba jménem Mirrezil	13
Vzývání magie Faer	6	Vymítání Brasatha	15



ÚVOD

V této brožuře naleznete pravidla různých scénářů. U názvu každého scénáře je uvedena jeho **obtížnost** (základní, těžká či hrdinská) a **herní doba na hráče**.

Příklad: Scénář *Hon* má obtížnost **základní** a trvá **30 minut na hráče**.



HON

ZÁKLADNÍ 30' / 1

Jako učiněná povodeň se valí krvelačná monstra celou zemí. Dokonce i obyvatelé dříve bezpečného okolí kostela se chvějí strachy a odmítají vyjít z domu dokonce i ve dne. Je nejvyšší čas vydat se na lov těchto bestii!

Délka hry: 7 standardních kol.

Cíl: Bojujte s monstry úrovně 2.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitol IV a V.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Kdykoli porazíte monstrem úrovně 2, nechte si jeho kartu poblíž své desky hrdiny. Použijte se v závěru scénáře.

Jako obvykle platí, že si můžete vzít kartu poraženého monstra úrovně 2 jako trofej. Pokud trofej později použijete například ke splnění úkolu nebo ji budete chtít odhodit, abyste uvolnili místo ve svém vaku, kartu neodhazujte, ale také si ji položte na svou desku hrdiny či poblíž. Stejně tak naložte s kartou monstra, kterou budete mít ještě na konci hry ve svém vaku. Všechny karty monster úrovně 2, která jste porazili, se vám budou započítávat.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Každý hrdina získá 2 body reputace za každé monstrem úrovně 2, které během hry porazil.

Poté následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.

Hon – příprava mapy

Kapitola		I	II	III
	1H	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3
	1-2H	1	1	1
	3-4H	1	1	2
	1H	3	3	2
	2H	4	3	2
	3H	5	4	3
	4H	6	5	4

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.



Když jste poprvé slyšeli o hrůzu nahánějící smečce monster v nejbližším okolí kostela, znělo vám to jako smyšlená báchorka. K vašemu zděšení byla pravdivá. Nezbyvá moc času, abyste se připravili bránit poslední místo naděje celé Euthie.

Tento scénář je semikooperativní. Pokud jsou v průběhu Poslední bitvy všichni hrdinové zabiti, všichni hráči prohráli. V ostatních případech hráči společně zvítězili.

Celý scénář také můžete hrát v plně kooperativním režimu dle pravidel uvedených v **Pravidlech hry** na str. 33.

Délka hry: 8 standardních kol plus 1 speciální kolo Poslední bitvy navíc.

Cíl: Musíte soupeřit s ostatními o čest a slávu u obyvatel Euthie, ale také bojovat všichni společně proti zběsilé hordě monster v samém závěru hry.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky.

V tomto scénáři si musíte zvolit úroveň obtížnosti – **základní**, **těžkou** nebo **hrdinskou**. Na ní bude záviset síla nepřátel, jimž budete čelit v Poslední bitvě.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

SMRT HRDINY

Kdykoli váš hrdina zemře, proveďte všechny obvyklé kroky pro smrt hrdiny kromě následujících dvou změn:

1. Pokud ztratíte reputaci za smrt svého hrdiny, přichází te pouze o 1 reputaci místo 2.
2. Při smrti v boji hráč-monstrum, který hrdinu zabije, nezíská žeton poraženého hrdiny, ale připíše si ihned 2 body reputace.

KOLO POSLEDNÍ BITVY

Na začátku 9. kola proveďte následující kroky:

1. Všechny hrdiny přemístěte do kostela a jejich zdraví se zvýší na maximální hodnotu.
2. Všechny využití předměty a schopnosti se aktivují.
3. Všechny žetony drahokamů otočte aktivní stranou nahoru.
4. Hráči mohou změnit vybavení hrdinů a využít všechny schopnosti a předměty s časováním mimo boj.

Pozor: V tomto kole se nepoužívají žetony pevných akcí, neprovádějí žádné volné akce ani pohyb.

Bezprostřední hrozba – příprava mapy

Kapitola		I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3	3
	1-2H	1	1	1	-	-
	3-4H	1	1	2	-	-
	1H	3	2	2	1	-
	2H	4	3	2	1	-
	3H	5	4	3	1	-
	4H	6	5	4	2	-

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry**, str. 31.

PŘÍPRAVA POSLEDNÍ BITVY

Proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Podle zvolené úrovně obtížnosti připravte karty monster a elitních monster uvedené úrovně podle **Tabulky 1** na str. 4. Karty monster losujte náhodně.
2. Všechny takto určené karty zamíchejte dohromady a vyložte je lícem nahoru na stůl. Pořadí vykládání bude určovat, v jakém pořadí budou útočit (např. zleva doprava).

Pro Poslední bitvu platí stejná pravidla jako v sólové hře:

1. Připravte si navíc 2 kostky hrdiny, který není ve hře. Budou to kostky monstra.
2. Karty ovládnutí můžete nechat v krabici. V Poslední bitvě se nepoužijí.
3. Zamíchejte balíček bojových karet a položte ho lícem dolů na stůl.
4. Zlaté karty Ovládnutí duše ze základního balíčku vyřaďte a nahraďte je kartami se symbolem jednoho hráče na lícové straně.
5. Vytvořte stříbrnou zásobu a zlatou zásobu podle **Tabulky 2** na str. 4.

Poznámka: V sólové hře přidejte do stříbrné a zlaté zásoby vytvořené podle pravidel sólové hry navíc karty podle počtu uvedeného v **Tabulce 2** na str. 4.

POSLEDNÍ BITVA VZPLÁLA

Na začátku bitvy může každý hrdina provést jednu První ránu jako obvykle a zaútočit na jedno libovolné monstrum. Hráči se mohou domluvit na pořadí, v jakém budou útočit. Pokud se nedomluví, zvolte pořadí náhodně. Na totéž monstrum může takto zaútočit libovolný počet hrdinů.

JEDNOTLIVÁ KOLA BOJE

Poslední bitva se skládá z několika kol boje, každé kolo se skládá ze 4 fází v pevném pořadí. Tato kola se opakují tak dlouho, dokud nejsou všechna monstra poražena, nebo dokud všichni hrdinové nezemřou.

1. Fáze léčení hrdinů
2. Fáze útoku monster (viz dále)

Opakujte fáze 1. a 2., dokud všechna monstra nezaútočí.

3. Fáze léčení hrdinů
4. Fáze útoku hrdinů (viz dále)

Boj probíhá podle pravidel sólové hry s následujícími výjimkami:

- ◆ Kostka naděje se nepoužije.
- ◆ Efekty stříbrných a zlatých karet působí jen na hrdinu, který byl daným monstrem napaden, viz níže.

Ve fázi útoku monster každé monstrem zaútočí na jednoho hrdinu dle určeného pořadí (viz výše). Pro každé monstrem jednotlivě můžete určit, na kterého hrdinu útok povede. Nemůžete-li se dohodnout, zvolte hrdinu náhodně. Na kteréhokoli hrdinu může útočit více monster než jedno.

Ve fázi útoku hrdinů zaútočí každý hrdina na jedno libovolné monstrem zbraní či útočnou schopností dle běžných pravidel. Domluvte se, v jakém pořadí budou hrdinové útočit, nebo postupujte podle obvyklého pořadí hráčů na tahu. Na každé monstrem může zaútočit libovolný počet hrdinů.

V poslední bitvě se za poražená monstra žádná odměna nepřiděluje.

SPOLUPRÁCE HRDINŮ

V poslední bitvě může kterýkoli hráč léčit kteréhokoli hrdinu použitím svých žetonů esence vody, léčivých lektvarů či léčivých svítek a používat své žetony Gaaru k opakování hodu kostkou kteréhokoli monstra s obvyklými důsledky (odečtení 2 od síly útoku).

Jiná interakce jako vyměňování či předávání předmětů, žetonů Gaaru, používání schopností či vybavení k pomoci hrdinům jiných hráčů atd. není dovoleno.

SMRT HRDINY

Pokud hrdina zemřel v poslední bitvě, neztrácí žádnou reputaci ani se neožíví, hra pro něj končí.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

V tomto scénáři buď společně vyhrajete, nebo společně prohrajete.

- ◆ Jsou-li všechna monstra poražena, vyhráli jste.
- ◆ Pokud všichni hrdinové padli, prohráli jste.

Závěrečné vyhodnocení odpadá.

Tabulka 1

Monstra						
ZÁKLADNÍ	1H	1	1	0	0	0
	2H	0	0	1	1	0
	3H	1	0	2	0	0
	4H	0	0	2	0	2
TĚŽKÁ	1H	0	2	0	0	0
	2H	0	0	1	0	1
	3H	0	0	2	0	1
	4H	0	0	3	0	1
HRDINSKÁ	1H	0	0	0	1	1
	2H	0	2	1	0	0
	3H	0	0	3	0	0
	4H	0	0	4	0	0

Tabulka 2

Karty			
ZÁKLADNÍ	1H	+3	0
	2H	2	2
	3H	3	3
	4H	0	6
TĚŽKÁ	1H	0	+1
	2H	0	3
	3H	3	4
	4H	0	7
HRDINSKÁ	1H	0	+2
	2H	0	4
	3H	0	5
	4H	0	8

I když krajinu sužují mocní draci a kolem osad krouží krvelačná monstra, každodenní život jde dál. Lord z citadely vás odmění, splníte-li jeho požadavky.

Délka hry: 10 standardních kol.

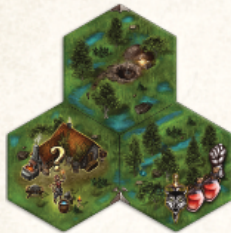
Cíl: Pokuste se splnit co nejvíce lordových úkolů.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly V.

Dílky setkání nevybírejte náhodně, ale použijte vždy tyto: **Přeživší** (kapitola I), **Zbrojířka** (Kapitola II), a **Lord** (Kapitola III). Při hře ve 3 a 4 použijte také **Zloděje** (Kapitola III).



Přeživší



Zbrojířka



Lord



Zloději

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsanych odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

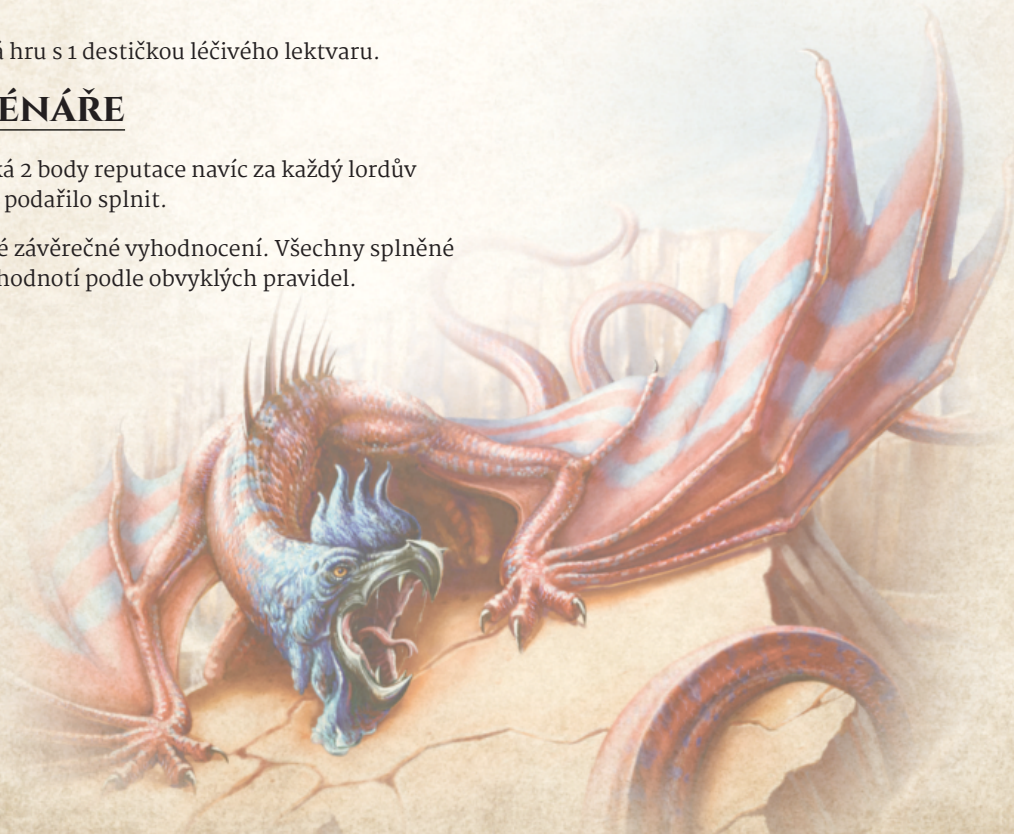
Každý hrdina získá 2 body reputace navíc za každý lordův úkol, který se mu podařilo splnit.

Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení. Všechny splněné úkoly se i nadále hodnotí podle obvyklých pravidel.

Služba lordovi – příprava mapy

Kapitola		I	II	III	IV
♠	1H	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3
♠	1-2H	!	!	!	-
	3-4H	!	!	!	-
♠	1H	3	2	2	3
	2H	3	3	3	2
	3H	5	4	3	4
	4H	6	5	6	5

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.



Po několika měsících klidu se opět jako příliv zvedá vlna magie Faer. Monstra jsou snad ještě zuřivější než dříve. Je těžké uchovat si naději, když i na hrdiny doléhají pochyby, zda uspějí....

Délka hry: 10 standardních kol.

Cíl: Musíte se vypořádat s posílenými monstry (použijte se více stříbrných a zlatých karet).

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky.

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsaných odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 5 zlatými a 3 body reputace. Žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženou osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Na začátku kol 1–6 si každý hráč dobere 1 stříbrnou kartu. Na začátku každého dalšího kola si každý hráč dobere 1 zlatou kartu.

Pokaždé když porazíte monstrem, vezměte si jeden žeton hrdiny (patřící hrdinovi, jež není ve hře) a umístěte jej na svou desku hrdiny.

Pamatujte: V sólové hře platí, že kdykoli si dobíráte stříbrnou nebo zlatou kartu, přidejte také jednu příslušnou kartu do stříbrné či zlaté zásoby.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Každý hrdina získá 2 body reputace navíc za každý žeton hrdiny (patřící hrdinovi, jež není ve hře), který má umístěný na své desce.

Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení.

Vzývání magie Faer – příprava mapy

Kapitola		I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3	3
	1-2H	1	1	1	-	-
	3-4H	1	1	2	-	-
	1H	2	2	2	2	-
	2H	3	3	2	2	-
	3H	4	4	3	2	-
	4H	6	5	4	3	-

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.



Chudák! Milého, ale nepříliš inteligentního krystalového golema ovládla temná magie. Musíte ho zbavit vlivu magie Faer dříve, než zabije ještě víc lidí a zničí celou zemi!

Délka hry: Až 11 standardních kol.

Cíl: Musíte osvobodit krystalového golema od zhoubného vlivu magie Faer před koncem 11. kola.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. Zamíchejte dílek s ruinami do kapitoly I. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly V.



ruiny

Použijte všechna elitní monstra úrovně 1 a 2. Zamíchejte každý balíček zvláště a položte lícem dolů na stůl.

Vedle položte balíčky karet vypsaných odměn úrovně 1 a 2.

Pozor: Pravidla pro elitní monstra se liší od obvyklých pravidel, podrobnosti viz níže.

V závislosti na počtu hráčů položte na určité políčko počítadla reputace žeton síly Faer. V případě hodnoty vyšší než 50 otočte žeton na druhou stranu s označením +50.

- ◆ 1 hráč: 30
- ◆ 2 hráči: 40
- ◆ 3 hráči: 60
- ◆ 4 hráči: 80



žeton síly Faer



žeton golema

Žeton golema pro každého hrdinu ve hře položte na políčko o počítadla reputace.

Připravte destičky svitků teleportu a kartu síly Faer na vhodné místo.

Žetony troskek rozřídte podle druhu A a B, zvláště zamíchejte a vytvořte sloupeček lícem dolů, kde žetony druhu A budou nahoře a pod nimi žetony B.



destičky svitků teleportu



karta síly Faer



žetony troskek

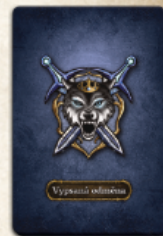
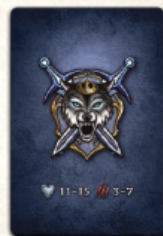
Kráčející pohroma – příprava mapy

Kapitola	I	II	III	IV
1H	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3
2H	1	1	1	-
	3-4H	1	1	2
3H	1	4	3	3
	2	5	4	3
	2	5	4	4
	3	6	5	4

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

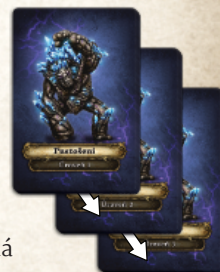


balíčky karet elitních monster úrovně 1 a vypsaných odměn



balíčky karet elitních monster úrovně 2 a vypsaných odměn

Karty pustošení rozřídte podle úrovně. Každý balíček zvláště zamíchejte a vytvořte společný balíček lícem dolů tak, že navrchu budou ležet karty 1. úrovně, pod nimi 2., a karty 3. úrovně budou vespod.



Každý hráč začíná hru s 8 zlatými a 2 body reputace. Žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženou osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

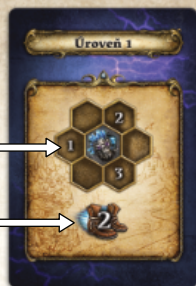
ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Jakmile přijde do hry dílek ruin, postavte figurku golema na jedno náhodně určené pole ruin.

Na začátku každého následujícího kola otočte vrchní kartu pustošení a podle ní přemístěte golema.

Golem se přemístí dle otočené karty pustošení. Čísla v středovém symbolu udávají prioritu pohybu golema a číslo v symbolu pohybu udává maximální počet polí, o který se golem posune. Vyberte směr, v němž se golem může pohnout přímočaře nejdále, v případě shody platí priorita s nižším číslem. Na kraji herního plánu se zastaví, nové dílky nepřikládáte.

středový symbol
symbol pohybu



Příklad: Golem se má přemístit o 3 pole. Ve směru 1 se může přemístit jen o 2 pole, ve směru 2 a 3 je pohyb o 3 pole možný. Golem se tedy pohne o 3 pole ve směru 2.



Vstoupí-li golem na pole bez žetonu trosek, proved'te následující kroky:

1. Odstraňte z daného pole všechny žetony hrdinů, interakce či obchodu a položte je na desku průběhu hry pod počítadlo kol. Při závěrečném vyhodnocení se budou také počítat.
2. Na dané pole položte vrchní žeton trosek ze sloupečku. Na pole dílku ruin je nepokládáte, tato pole už zpuštěná jsou. Zpuštěná pole ztrácejí do konce hry jakýkoli efekt.



Zpustoší-li golem pole setkání nebo všechna 3 pole obklopující speciální dílek setkání (např. žoldáky), vyřadte všechny příslušné karty tohoto setkání ze hry.

Jsou-li zpuštěna všechna 3 pole obklopující kostel, postavte doprostřed startovního dílku figurku kostela. I nadále můžete kostel navštívit dle standardních pravidel.



Jsou-li zpuštěna všechna 3 pole obklopující věž drakobijců, záleží na tom, zda již byly věže osvobozeny. Pokud ano, položte žeton hrdiny, který je osvobodil, doprostřed dílku. Pokud nebyly, položte doprostřed dílku žeton obchodu hrdiny, který není ve hře. I nadále můžete do věží drakobijců vstoupit dle standardních pravidel.



Vstoupí-li golem na pole s hrdinou, hrdina zemře. Postupujte takto:

1. Přemístěte hrdinu do kostela.
2. Nastavte zdraví hrdiny na maximum.
3. Hrdina ztrácí 1 bod reputace.
4. Je-li hráč za tohoto hrdinu na tahu, jeho tah probíhá jako obvykle.



Kdykoli se hrdina ožíví, získá destičku svitku teleportu (a může ji použít nebo si ji uložit dle obvyklých pravidel). Žádný hrdina však nikdy nesmí mít více než jednu tuto destičku.

BOJ PROTI ELITNÍM MONSTRŮM

Na všech žetonech trosek je symbol elitních monster úrovně 1 nebo 2.

Pro elitní monstra platí všechna obvyklá pravidla jako pro monstra. Nemůžete vstoupit na pole s elitním monstrem, pokud hned neprovedete akci boj proti němu atd.

Pokud porazíte elitní monstrem, proved'te následující kroky:

1. Vyhledejte příslušnou kartu vypsání odměny a vezměte si na ní vyznačenou odměnu. Pro jiný účel kartu vypsání odměny v tomto scénáři nebudete potřebovat.
2. Kartu poraženého elitního monstra si vezměte jako trofej, nebo ji odhoďte na příslušnou odhazovací hromádku.
3. Vezměte si případnou kořist uvedenou na žetonu trosek.
4. Od bodu 4. pokračujte jako při porážce běžného monstra (viz Pravidla hry, str. 21).

Poznámka: Na žeton trosek vždy položte žeton hrdiny.

Dané pole na žetonu trosek je považováno za osvobozené až do konce hry.

ZBAVOVÁNÍ GOLEMA VLIVU MAGIE FAER

Žeton síly Faer udává, kolik magie stále kontaminuje vědomí golema. Žetony golema udávají, jaké množství magie Faer se danému hrdinovi podařilo z golema dostat.

Magie Faer můžete golema zbavit různými způsoby:

- ◆ Porazíte-li elitní monstrem úrovně 1, posuňte svůj žeton golema na počítadle o 3 políčka vpřed.
- ◆ Porazíte-li elitní monstrem úrovně 2, posuňte jej o 5 políček vpřed.
- ◆ Za každé 4 stříbrné karty použité jako hráč-monstrem v boji (za běžná i elitní monstra) posuňte svůj žeton golema o 1 políčko vpřed.
- ◆ Za každou zlatou kartu použitou tímto způsobem také posuňte žeton o 1 políčko vpřed.

Kdykoli posunete svůj žeton golema na počítadle reputace, posuňte žeton síly Faer na počítadle o stejný počet políček vzad.

Příklad: Žeton síly Faer je na políčku 2 počítadla reputace stranou 50+ nahoru.



Porazíte elitní monstrem úrovně 1, posunete svůj žeton golema o 3 pole vpřed. Následně žeton síly Faer otočte a přemístěte na políčko 49.



Poznámka: V sólové hře můžete posouvat svůj žeton golema na počítadle pouze takto:

- ◆ Porazíte-li elitní monstrem úrovně 1, posuňte svůj žeton golema na počítadle o 3 políčka vpřed.
- ◆ Porazíte-li elitní monstrem úrovně 2, posuňte jej o 5 políček vpřed.

Žeton síly Faer se však posunuje vzad za stříbrné a zlaté karty použité v boji za monstrem, opět o 1 políčko za 4 stříbrné nebo 1 zlatou kartu.

Jakmile žeton síly Faer dosáhne políčka „0“ na počítadle reputace, je golem zachráněn. Hra končí na konci právě probíhajícího kola.

Hráči mohou nadále posouvat svůj žeton golema, aby získali více reputace, ale žeton síly Faer už ve hře není.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Je-li golem zachráněn, tj. žeton síly Faer dosáhl políčka „0“ na počítadle reputace, vyhráli jste. Každý hrdina získá 10 bodů reputace.
- ◆ Není-li golem zachráněn do konce 11. kola, neuspěli jste.

V obou případech získá každý hrdina reputaci podle toho, kolik magie Faer se mu podařilo z golema dostat – viz poměr v tabulce na kartě síly Faer.

Odměna			
12-15	16-20	21-26	27+
5	9	14	20

Následuje obvyklé závěrečné vyhodnocení. Nezapomeňte započítat i žetony hrdinů, interakce a obchodu ležící na desce průběhu hry. Nezapočítávejte poražená elitní monstra, jejich funkce je v tomto scénáři odlišná.



Farruga, synonymum pro přírodní sílu epických rozměrů, pustoší zemi. Musíte prostý lid a jeho obydlí ochránit, draka uštvat a nakonec udolat.

Délka hry: 12 standardních kol plus 2 speciální kola útoku Farrugy navíc.

Cíl: Musíte porazit draka Farrugu před koncem 14. kola.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se nepoužijí dílky kapitoly V.

Figurku draka postavte na políčko 1 počítadla kol místo žetonu hrdiny začínajícího hráče. Ten položte na políčko 13. kola. Kola zaznamenávejte posunem figurky draka, dokud nedorazí na políčko 13. V 13. kole draka přemístíte na herní plán.

Vyhledejte kartu draka Farrugy odpovídající počtu hráčů, zbylé nechte v krabici.

Zamíchejte všechny 4 karty útoku Farrugy a vytvořte z nich balíček útoku Farrugy lícem dolů.

Připravte 3 žetony iniciativy.



karta draka
Farrugy



karta útoku
Farrugy



žetony iniciativy

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsaných odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 1 destičkou léčivého lektvaru.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Po 12 kolech hry následují až 2 kola útoků Farrugy. Tato kola probíhají v následujících 4 fázích v daném pořadí:

1. Příprava útoku
2. Určení cílů
3. Pohyb hrdinů
4. Farruga útočí

Obrana osad – příprava hry

Kapitola		I	II	III	IV
	1H	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3
	1-2H	1	1	1	-
	3-4H	1	1	2	-
	1H	3	2	2	3
	2H	4	2	2	1
	3H	6	4	3	3
	4H	7	6	5	5

* Konkrétní fixní délky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31.**

PŘÍPRAVA ÚTOKU

V této fázi proveďte všechny obvyklé kroky jako na začátku standardního kola (viz **Pravidla hry, str. 9.**)

Poté otočte vrchní kartu z balíčku útoku Farrugy lícem nahoru (nechte ji navrchu balíčku).

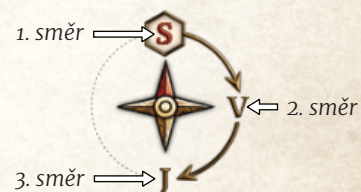


příklad karty útoku
Farrugy

URČENÍ CÍLŮ

Symbol kompasu na lícové straně vyložené karty útoku Farrugy udává lokace, na které drak v tomto kole zaútočí. Položte na ně žetony iniciativy takto:

- ♦ Žeton 1 položte na lokaci nejbližze okraji mapy označeného symbolem na růžici kompasu (severní okraj mapy je nahoře).
- ♦ Žeton 2 položte na lokaci nejbližze tomu okraji mapy, ke kterému směřuje šipka na růžici kompasu.
- ♦ Žeton 3 položte na lokaci nejbližze tomu okraji mapy, ke kterému směřuje další šipka na růžici kompasu.



Figurku draka postavte do lokace s žetonem 1.

Malé symboly na horním a spodním okraji dílků mapy odpovídají v tomto scénáři severu a jihu.

Leží-li stejně daleko od daného okraje mapy více lokací, vyberte tu blíže následujícímu směru pokládání žetonů iniciativy (jde-li o rozhodnutí v případě 3. směru, vyberte lokaci blíže 2. směru).

Na žádné lokaci nesmí být více žetonů iniciativy než jeden, proto lokace s žetony položenými dříve přeskočte.



Pozor: Může se stát, že na objevené mapě bude méně lokací odpovídajících těm, na něž Farruga útočí. V takovém případě umístěte žetony iniciativy pouze na ty, které jsou objevené.

Na jedné kartě útoku Farrugy není uveden kompas, ale věže drakobijců a kostel. Žeton 1 položte doprostřed dílku s lokací věží drakobijců a žeton 2 doprostřed startovního dílku.



Příklad: Na kartě útoku Farrugy je uvedeno, že drak bude útočit na lokace alchymistů. Na mapě jsou 3 takové lokace.

Žeton 1 se má položit na lokaci nejbližší k severnímu okraji. U něj leží stejně daleko dvě lokace alchymistů, žeton 1 putuje na lokaci více vpravo (více po směru pokládání žetonů iniciativy).

Žeton 2 se má položit na lokaci nejbližší východnímu okraji. Lokace, kde leží žeton 1, se přeskočí a žeton položte na další lokaci nejbližší východnímu okraji, tj. v 2. směru.

Zbývající žeton 3 se položí na poslední zbývající lokaci alchymistů na mapě.



POHYB HRDINŮ

Počínaje začínajícím hráčem a poté po směru hry každý hráč přemístí svého hrdinu.

Hrdinové se smějí pohybovat po mapě naprosto libovolně, žádná omezení ani efekty elementálů neplatí, všechna monstra ze hry mizí, všechna pole jsou osvobozená.

Z lokací však lze navštívit pouze kostel. Jiné pevné ani volné akce nejsou povoleny.


Hrdinové mohou změnit vybavení či využít všechny schopnosti a předměty mimo boj jako obvykle, ale nemohou provést akci obchod, tudíž si nemohou koupit nové vybavení, naučit se schopnost či schopnost změnit.

FARRUGA ÚTOČÍ

Jakmile dostali všichni hráči možnost přemístit svého hrdinu, musejí hrdinové na lokaci s Farrugou na draka zaútočit. Jako první útočí hrdina, který spotřeboval nejmenší počet bodů pohybu, aby se na lokaci dostal. Další následují podle spotřebovaných bodů pohybu vzestupně. V případě shody určete pořadí hrdinů náhodně.

Poznámka: Teleportace se nepočítá. Počet bodů pohybu použitých na přemístění hrdiny je 0.

Boj probíhá podle obvyklých pravidel s následujícími výjimkami:

- ◆ Neotáčejí se žádné karty ovládání.
- ◆ Schopnosti elementálů nemají žádný efekt.
- ◆ Nepoužívá se kostka naděje.
- ◆ Nelze použít žádné předměty ani schopnosti, na jejichž destičce je uveden tento symbol .

Boj každého hrdiny probíhá v těchto krocích ve stanoveném pořadí:

1. Fáze léčení hrdiny (jako obvykle)
2. Fáze První rány (jako obvyklý útok První rány)
3. Fáze útoku hrdiny (jako obvykle)
Poznámka: Celkový počet uštědřených zásahů Farrugovi je součtem útoků z fází 2 a 3, viz výše
4. Po zjištění celkového počtu zásahů postupujte takto:
 - a. Položte na kartu draka příslušný počet svých žetonů zásahu (pokud jejich počet nedosáhl hodnoty vitality draka, viz odst. Smrtící úder níže).

- b. Váš hrdina utrpí 6 zranění, jak je uvedeno na kartě draka.



- c. Podle aktuálně platné karty útoku draka utrpí hrdina další zranění, případně získá reputaci podle toho, kolik zásahů drakovi uštědřil.



Příklad: Maeldur nejprve v kroku První rána použije Magický prak a ušetří drakovi 1 zásah. Poté ve Fázi útoku hrdiny použije svou útočnou schopnost Blesk a ušetří drakovi další 4 zásahy. Maeldur celkem ušetří Farrugovi 5 zásahů, sám utrpí 10 zranění (6 základních + 4 podle této karty útoku draka).



Poznámka: Hrdinové, kteří se nenacházejí na stejné lokaci jako Farruga, nejsou ovlivněni jeho útokem.

Pokud váš hrdina během útoku zemře, opět se oživí v kostele. Postupujte takto:

1. Přicházíte o všechny zbývající body započatého pohybu.
2. Vaše reputace klesne o 2 (min. na 0).
3. Nastavte zdraví hrdiny na maximum.
4. Ve hře budete pokračovat v následujícím útoku draka.

DALŠÍ ÚTOK

Není-li Farruga poražen, odhodte z dané lokace žeton iniciativy. Pokud to byl poslední žeton iniciativy na mapě, končí kolo. Jinak přemístěte draka na lokaci s dalším žetonem iniciativy v pořadí a následuje další fáze Pohyb hrdinů a po ní další útok draka. Všechny využitě předměty a schopnosti zůstávají využité i nadále!

Poznámka: Hrdinové se v rámci první fáze Pohyb hrdinů mohou přemístit rovnou na lokaci s dalším žetonem iniciativy a vyhnout se tak boji na lokaci s aktuálním žetonem. V tom případě se považuje, že k přemístění na lokaci s dalším žetonem iniciativy využili nejméně bodů pohybu.

SMRTÍCÍ ÚDER

Útok, v jehož důsledku počet zásahů Farrugy dosáhne nebo převyší hodnotu jeho vitality, se nazývá Smrtící úder. Hráč, který Smrtící úder způsobil, položí na kartu draka jen tolik svých žetonů zásahů, aby dorovnal jejich počet do hodnoty vitality draka. Následně tento hráč postupuje takto:



- ♦ Získá 2 body reputace.
- ♦ Nezíská reputaci ani neutrží žádná zranění z karty útoku draka.
- ♦ Neutrží 6 zranění z karty draka Farrugy.

Příklad: Vitalita Farrugy je 50. Už utrpěl 45 zásahů a ve svém útoku mu hrdina ušetří dalších 8. Na kartu draka položte jen zbývajících 5 žetonů zásahu daného hrdiny a zaznamenejte získané 2 body reputace.

Poznámka: V sólové hře se Smrtící úder neaplikuje.

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ♦ Je-li Farruga poražen, úkol hrdinů je splněn! Každý obdrží 10 bodů reputace.
- ♦ Pokud je po 14 kolech hry Farruga stále naživu, hrdinové selhali.

V obou případech získá každý hrdina reputaci podle toho, kolik zásahů drakovi ušetřil – poměr udává tabulka na kartě draka.

Příklad: Pokud ve hře 3 hráčů ušetříte drakovi 22 zásahů, získáte 7 bodů reputace.



Poté následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.



Drak Mirrezil, ztělesněná síla emocí, využívá svou magii, aby zničil kostel a zlomil koloběh neustálého ožívání hrdinů. Budete muset snovat mocná obranná kouzla, abyste dokázali ochránit poslední baštu naděje v Euthii.

Délka hry: 15 standardních kol plus 1 speciální kolo útoku Mirrezila navíc.

Cíl: Musíte porazit draka Mirrezila v 16. kole.

Příprava hry: Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky.

Vyhleďte kartu draka Mirrezila odpovídající počtu hráčů, zbylé nechte v krabici.

Rozdělte karty událostí Mirrezila podle kategorií I a II. Náhodně vyberte jednu kartu kategorie I a dvě karty kategorie II, aniž byste se na ně dívali. Položte je na stůl lícem dolů v balíčku tak, aby karta kategorie I ležela nahoře.

Vedle balíčku karet událostí připravte žetony obranné magie.

Na políčka 6, 11 a 16 počítadla kol položte žetony iniciativy stranou s drakem nahoru.

počet hráčů



karta draka Mirrezila



balíček karet událostí



žeton iniciativy



žeton obranné magie

Připravte karty elitních monster úrovně 1 a 2 a k nim odpovídající karty vypsaných odměn dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 10 zlatými.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Na začátku prvního kola vyložte na stůl lícem nahoru vrchní kartu události (kategorie I) z balíčku karet událostí.

Na začátku 6. a 11. kola vyložte novou kartu z balíčku karet událostí (kategorie II). Předchozí kartu vraťte do krabice. Žetony iniciativy na políčkách počítadla kol vám to budou připomínat.

Hrozba jménem Mirrezil – příprava mapy

Kapitola		I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3	3
	1-2H	1	1	1	-	-
	3-4H	1	1	2	-	-
	1H	2	2	2	3	2
	2H	3	2	3	3	2
	3H	5	3	4	4	2
	4H	7	5	5	5	2

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.

Když vyložíte novou kartu události, otočte všechny žetony obranné magie na mapě lícem dolů (viz dále).

Každá karta události má na hru vliv 5 kol (poté se karta vrací do krabice). Hrdinové však mohou spřádat obrannou magii, aby se chránili před účinkem karet událostí a také získali odměnu.

V 16. kole Mirrezil zaútočí. Ať se ho podaří zabít nebo ne, následuje závěrečné vyhodnocení. Vítězem partie je hráč s nejvyšší dosaženou reputací.

SPŘÁDÁNÍ OBRANNÉ MAGIE

Každá karta události obsahuje negativní efekt v horní části a odměnu ve spodní. Jakmile spředete obrannou magii, získáte odměnu a od dané chvíle můžete negativní efekt ignorovat.

V průběhu platnosti každé karty události smíte spřádat obrannou magii jen jednou a na žádném poli nesmí být více než 1 žeton magie.

Je-li váš hrdina na poli, kde leží váš žeton hrdiny, můžete spřádat obrannou magii tímto způsobem:

1. Odhoďte stříbrné nebo zlaté karty či žetony esencí podle instrukcí na aktuálně platné kartě události.
2. Umístěte žeton obranné magie lícem nahoru pod svůj žeton hrdiny na poli, kde váš hrdina právě stojí.
3. Vezměte si odměnu uvedenou ve spodní části karty.



negativní efekt

instrukce

odměna



Dokud pod jedním vaším žetonem hrdiny na mapě leží žeton obranné magie lícem nahoru, můžete ignorovat efekt karty události.

Poznámka: Žetony obranné magie se budou používat i v průběhu útoku Mirrezila, viz dále.

Jakmile se vyloží nová karta události, všechny žetony obranné magie se otočí zase lícem dolů. Toto vám připomíná, že vás negativní efekt nově otočené karty události opět ovlivňuje. Musíte znovu spřít obrannou magii, abyste tento efekt mohli ignorovat.



Všechny karty událostí jsou podrobně popsány v Příloze.

KOLO ÚTOKU MIRREZILA

Na začátku 16. kola proveďte následující kroky:

- ◆ Všechny hrdiny přemístěte do kostela a jejich zdraví se zvýší na maximální hodnotu.
- ◆ Všechny využitě předměty a schopnosti se aktivují.
- ◆ Všechny žetony drahokamů otočte aktivní stranou nahoru.
- ◆ Hráči mohou změnit vybavení hrdinů a využít všechny schopnosti a předměty s časováním mimo boj.

Pozor: V tomto kole se nepoužívají žetony pevných akcí, neprovádějí žádné volné akce ani pohyby.

BOJ ZAČÍNÁ

Na začátku boje proti Mirrezilovi proveďte následující kroky:

1. Všichni hráči položí své žetony zásahu v hodnotě 3 na kartu draka za každý žeton obranné magie, kterou se jim během hry podařilo spřít (tj. žetony magie, které leží na mapě pod jejich žetony hrdiny).
2. Každý hrdina může provést jednu První ránu (jako obvykle). Další podrobnosti o boji viz dále.

KOLA BOJE

Boj proti Mirrezilovi se skládá z několika kol boje, každé z nich se pak skládá ze 3 fází v pevném pořadí. Tato kola se opakují tak dlouho, dokud není Mirrezil poražen, nebo všichni hrdinové v boji zemřou.

1. Fáze léčení hrdinů
2. Fáze útoku hrdinů (viz dále)
3. Fáze útoku Mirrezila (viz dále)

Je-li po kole boje naživu Mirrezil a ještě alespoň 1 hrdina, následuje další kolo boje.

Boj probíhá podle obvyklých pravidel s následujícími výjimkami:

- ◆ Neotáčejí se žádné karty ovládání.
- ◆ Nepoužívá se kostka naděje.

- ◆ Nelze použít žádné předměty ani schopnosti, na jejichž destičce je uveden tento symbol

Ve Fázi útoku hrdinů zaútočí každý hrdina na draka zbraní či útočnou schopností. Pořadí hrdinů určete náhodně. Žetony zásahů, které drakovi ušetříte, pokládejte na kartu draka.

Je-li ve fázi 3 Mirrezil naživu, každý hrdina utrpí 13 zranění, jak je uvedeno na kartě Mirrezila.

SMRTÍCÍ ÚDER

Útok, v jehož důsledku počet zásahů Mirrezila dosáhl nebo by převýšil hodnotu jeho vitality, se nazývá Smrtící úder. Hráč, který Smrtící úder způsobil, položí na kartu draka jen tolik svých žetonů zásahů, aby dorovnal jejich počet do hodnoty vitality draka, a získá 2 body reputace.

Příklad: Vitalita Mirrezila je 128. Už utřel 120 zásahů a ve svém útoku mu hrdina ušetří dalších 11. Na kartu draka položte jen zbývajících 8 žetonů zásahu daného hrdiny a zaznamenejte získané 2 body reputace.

Poznámka: V sólové hře se Smrtící úder neaplikuje.

SMRT HRDINY

Zemře-li hrdina v boji proti drakovi, ztrácí 2 body reputace a další hry se neúčastní. Závěrečné vyhodnocení platí však i pro něj a může se klidně stát, že i tak hru vyhraje!

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

- ◆ Je-li Mirrezil poražen, úkol hrdinů se zdačil! Každý obdrží 10 bodů reputace.
- ◆ Padnou-li všichni hrdinové, přes oběť nejvyšší nedokázali lid Euthie ochránit.

V obou případech získá každý hrdina reputaci podle toho, kolik zásahů drakovi ušetřil – poměr udává tabulka na kartě draka.

Příklad: Pokud ve hře 3 hráčů ušetříte drakovi 30 zásahů, získáte 11 bodů reputace.



Poté následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.

Brasath je mysteriózní bytost utkaná ze samotné magie Faer. Přestože nemá fyzické tělo, jeho přítomnost nepřehlédnete. Sáhne na vás smrt!

Délka hry: Až 20 standardních kol.

Cíl: Musíte zahnat Brasatha plněním legendárních úkolů a shromažďováním artefaktů v kostele.

Jejich počet závisí na počtu hráčů:

- ◆ 1 hráč: 2 artefakty,
- ◆ 2 hráči: 3 artefakty,
- ◆ 3 nebo 4 hráči: 4 artefakty

Jakmile se podaří shromáždit v kostele předepsaný počet artefaktů, dohraje se aktuální kolo a hra končí.

Příprava hry: Pozor, v tomto scénáři použijte startovní dílek s kostelem a s knězem. Vytvořte sloupeček dílků mapy v závislosti na počtu hráčů podle tabulky. V tomto scénáři se použijí i scénářové dílky – legendární dílky.

Dle počtu hráčů zamíchejte příslušný počet karet setkání s knězem, vytvořte balíček a položte na stůl lícem dolů. Poté otočte vrchní kartu a vyložte ji lícem nahoru vedle balíčku. Destičky zásob připravte poblíž.



karty setkání s knězem



destičky zásob

Připravte karty elitních monster a karty vypsanych odměn všech 3 úrovní dle standardních pravidel.

Každý hráč začíná hru s 20 zlatými a 5 body reputace. Žádný hrdina nezačíná hru s žádnou vyloženou osobní destičkou. Nadále platí, že musíte provést akci obchod, abyste je vyložili jako obvykle.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Při setkání s knězem platí obvyklá pravidla pro splnění úkolu. Jeho úkoly zahrnují doručení zásob na jiné lokace. Podrobnosti o kartách setkání s knězem naleznete v Příloze.

Přiložte-li **legendární dílek mapy**, připravte vedle lícem nahoru i příslušnou kartu legendy a destičku artefaktu.

První hrdina, který vstoupí do středu legendárního dílku a splní kritéria příslušného úkolu, si může vzít artefakt uvedený na kartě legendy. Podrobnosti o nich naleznete v Příloze.

Artefakt je předmět a je třeba pro něj mít místo ve vaku.

Vymítání Brasatha – příprava mapy

Kapitola		I	II	III	IV	V
	1H	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4H	3	3	3	3	3
	1-2H	-	-	1	1	-
	3-4H	-	-	2	1	-
	1H	-	-	-	1	1
	2H	-	-	-	1	2
	3-4H	-	-	-	2	2
	1H	-	-	3	3	3
	2H	-	-	3	3	4
	3H	1	2	4	4	5
	4H	2	3	5	5	6

* Konkrétní fixní dílky mapy pro sólovou hru jsou uvedené v **Pravidlech hry, str. 31**.



legendární dílek, karta legendy a destička artefaktu patřící k sobě

Přemístí-li se hrdina s artefaktem do kostela, můžete jako volnou akci položit artefakt na desku průběhu hry a tímto splněnou kartu legendy položit vedle své desky hrdiny, čímž získáte na ní uvedenou odměnu. Získaná karta legendy se vám bude počítat při závěrečném vyhodnocení jako jakýkoliv jiný úkol.



kritéria

artefakt

odměna

ZÁVĚR SCÉNÁŘE

Podaří-li se vám všem dohromady získat předepsané množství karet legend (tj. donést do kostela předepsaný počet artefaktů) před ukončením 20. kola hry, podařilo se vám Brasatha zahnat a každý hrdina získá 10 bodů reputace.

Pokud ne, celou Euthii zahalí temný oblak hrůzy.

V obou případech následuje závěrečné vyhodnocení jako obvykle.



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES