

PÁN PRSTENŮ™

PUTOVÁNÍ PO STŘEDOZEMI



PRAVIDLA HRY



„Ale počítám, že tak to bývá. Hrdinské věci ze starých příběhů a písniček, pane Frodo; říkával jsem jim dobrodružství. Myslíval jsem si, že jsou to věci, jaké ti báječní lidé z vypravování chodí hledat, protože chtějí, protože jsou vzrušující a život je trochu nezáživný, takový sport, řeklo by se. Ale v příbězích na kterých doopravdy záleží, které si jeden pamatuje, v těch to tak vůbec není. Do těch jako když lidi obyčejně prostě spadnou - vede tudy jejich cesta, jak jste říkal. A řekl bych, že měli spoustu možností, jako my, obrátit se zpátky - jenomže to neudělali. A kdyby to byli udělali, tak bychom to nevěděli, protože by se na ně zapomnělo. Slýcháme jen o těch, kdo šli pořád dál - a ne vždycky k dobrému konci, to ne; aspoň k takovému, kterému by řekli dobrý ti, kdo jsou vevnitř v příběhu, a ne vně. Víte, aby přišli domů a našli všechno v pořádku, i když ne úplně stejné - tak jako starý pán Bilbo. Ale to nejsou vždycky nejlepší příběhy k poslouchání, i když jsou možná nejlepší, do jakých se dá spadnout!“

– Samvěd Křepelka

NEVYŘCENÉ PŘÍBĚHY

Pokaždé, když se hráči pustí do dobrodružství, aplikace *Putování po Středozemi* toto dobrodružství vyplní obsahem vybraným z mnoha možností. Stejně dobrodružství se bude v mnoha ohledech lišit: velikostí a rozložením mapy, střetnutími s nepřáteli i obyvateli, událostmi, které hrdiny potrápí, a mnoha dalšími. Díky tomu mohou hráči při stejné kampani zažít pokaždé jiné příběhy.

PŘEHLED

Pán prstenů: Putování po Středozemi je kooperativní hra pro jednoho až pět hráčů. Během hry se skupina hrdinů vydává vstříc nebezpečným dobrodružstvím, aby společně prozkoumávali a přežili v obrovském epickém fantasy světě J.R.R. Tolkienova *Pána prstenů*. Při svém putování budou čelit mocným protivníkům, objevovat ztracené poklady, odhalovat dávnou zapomenutou znalosti a upravovat dovednosti podle rolí v jejich Společenstvu. Temnota povstává, zlo sílí, stín a zkaženost se rozšiřují. Je nejvyšší čas, aby se hrdinové vydali na své putování po Středozemi.

EPICKÁ KAMPAŇ

Každá hra *Pána prstenů: Putování po Středozemi* představuje jedno dobrodružství velké kampaně. Během každého dobrodružství se hrdinové pokouší splnit sérii úkolů dříve, než je přemůže zlo rozpínající se po Středozemi. Hrdinové postupují kampaní bez ohledu na výsledky jednotlivých dobrodružství. Nakonec, po dokončení série dobrodružství, dosáhne kampaň svého závěru, který skončí buď úspěchem, nebo neúspěchem celé družiny hrdinů.

APLIKACE

Hra *Pán prstenů: Putování po Středozemi* vyžaduje, aby si jeden z hráčů do vhodného zařízení stáhl bezplatnou aplikaci *Journeys in Middle-earth*. Aplikace určuje výzvy a obsah, se kterým se hráči během hry setkají, od umísťování mapových dílů a žetonů, až po chování nepřátel. Aplikace také hráčům umožňuje svůj postup ve hře uložit. Díky tomu mohou kampaň dokončit během několika herních sezení. Aplikaci *Journeys in Middle-earth* lze volně stáhnout z některého z následujících obchodů: Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ nebo Steam®. Ukázky aplikace použité v těchto pravidlech jsou ilustrativní a mohou být v anglickém jazyce. Samotná aplikace je plně lokalizovaná do českého jazyka.



POUŽÍVÁNÍ TÉTO PŘÍRUČKY

Cílem této příručky je naučit nové hráče, jak hrát *Putování po Středozemi*. Hráči by si před svou první hrou měli celou příručku Pravidla hry pozorně prostudovat.

Tato hra obsahuje také Přehled pravidel, což je druhá příručka detailně popisující všechna pravidla a případné výjimky, které v příručce Pravidla hry nejsou uvedeny. Pokud během hry vyvstanou nějaké otázky, hráči by měli hledat odpovědi v Přehledu pravidel.

HERNÍ SOUČÁSTI



1 Přehled pravidel



22 mapových dílů putování



2 mapové díly bojiště



31 plastových figurek
(6 hrdinů, 25 nepřátel)



83 karet
předmětů



15 karet výhod



28 karet
strachu



28 karet
zranění



10 karet terénu



30 karet základních
dovedností



30 karet dovedností
hrdinů



72 karet
dovedností rolí



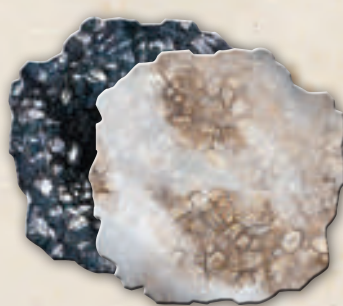
20 karet
slabostí



21 karet dovedností
titulů



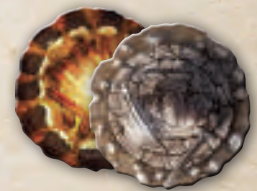
6 karet hrdinů



3 žetony
mlhy/jámy



4 žetony
sudů/stolu



4 žetony
ohniště/sochy



10 žetonů
vody/zdi



9 žetonů
křoví/balvanu



12 praporů nepřátel
(s plastovými podstavci)



20 žetonů hledání/
brozby



30 žetonů inspirace/
průzkumu



21 žetonů
spotřeby



8 žetonů postav
(4 varianty)



5 žetonů
temnoty

PŘÍPRAVA PRVNÍ KAMPAŇE

Při přípravě své první kampaně *Putování po Středozemi* budou hráči postupovat po jednotlivých krocích uvedených v této části.

1. **Volba kampaně a obtížnosti:** Hra začíná stisknutím tlačítka „Nová hra“ na úvodní obrazovce aplikace. Následně aplikace hráče provede přes několik obrazovek, kde si zvolí kampaň, obtížnost a pozici pro ukládání. Pro začátek doporučujeme zvolit kampaň „Kosti Arnoru“ a „Normální“ obtížnost.
2. **Vytvoření družiny a volba hrdinů:** Každý hráč si v aplikaci vybere hrdinu, vezme si jeho příslušnou figurku a kartu hrdiny a umístí je do své herní oblasti. Tyto hrdiny budou hráči používat v průběhu celé kampaně, která je rozložena do několika dobrodružství.

V případě hry jednoho hráče si tento hráč zvolí dva hrdiny a oba dva také ovládá.

3. **Shromáždění startovních předmětů:** Aplikace přiřadí každému hrdinovi startovní předměty. Každý hráč vyhledá karty předmětů vyobrazených v aplikaci se shodnými názvy a úrovní, a umístí je vedle své karty hrdiny. Pokud si to hráči přejí, mohou si v aplikaci zvolit jiné startovní předměty.

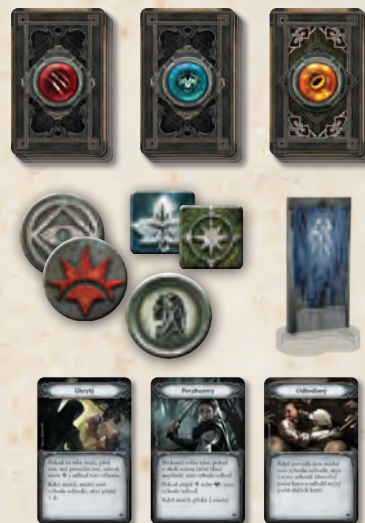


Beravor – startovní předměty, figurka a karta hrdiny



1. úroveň na kartě předmětu

4. **Vytvoření balíčků zranění, strachu a slabosti:** Hráči zamíchají karty strachu, karty zranění a karty slabosti do samostatných balíčků, které umístí do středu herní oblasti tak, aby byly v dosahu všech hráčů.
5. **Vytvoření zásob:** Hráči vytvoří samostatné hromádky žetonů inspirace/průzkumu, hledání/hrozby, postav a praporů nepřátel. Karty výhod rozdělí podle typu do třech samostatných balíčků. Tím vytvoří zásoby. Mapové díly a figurky nepřátel se umístí stranou, některé budou při dobrodružství použity. Hráči vrátí mapové díly bojišť a žetony terénu do krabice – během prvního dobrodružství nebudou potřeba.
6. **Začátek kampaně:** Hráči do aplikace zadají jméno své družiny a pak spustí kampaň stisknutím tlačítka „Začít“. Následuje krátká úvodní scéna, která hráče uvede do příběhu a poslání hrdinů.



Baličky zranění, strachu a slabosti

Zásoba žetonů

Karty výhod

7. **Výběr rolí:** Každý hráč si v aplikaci zvolí roli, kterou bude jeho hrdina zaujímat v prvním dobrodružství. Hráč si může z nabídky zvolit libovolnou roli, ale přesto doporučujeme pro začátek následující rozdělení rolí:

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| ✧ Aragorn: kapitán | ✧ Elena: hudebník |
| ✧ Beravor: stopař | ✧ Gimli: ochránce |
| ✧ Bilbo: lupič | ✧ Legolas: lovec |

ROLE

Hrdinova role během dobrodružství předurčuje jeho některé schopnosti. Každá role má svůj obecný účel:

- ✧ **Lupič:** vyhýbá se nepřátelům a je samostatný.
- ✧ **Kapitán:** pomáhá družině připravit se na jakoukoliv situaci.
- ✧ **Ochránce:** chrání ostatní a má silnou obranu.
- ✧ **Lovec:** útočí s vysokým poškozením.
- ✧ **Hudebník:** inspiruje ostatní, aby při svých úkolech uspěli.
- ✧ **Stopař:** pomáhá družině při rychlých přesunech.

Volba rolí není trvalá, hrdinové je mohou mezi dobrodružstvími měnit.

8. **Shromáždění karet dovedností:** Každý hrdina si vezme následujících 15 karet dovedností:

- ❖ jednu kopii každé karty dovednosti očíslované 1–6, která má ve spodní části uvedené slovo „Základní“
- ❖ karty dovedností očíslované 1–5, které mají ve spodní části uvedené jméno příslušného hrdiny
- ❖ karty dovedností očíslované 1–3, které mají ve spodní části uvedenou příslušnou roli (tyto karty mají pro snadnější orientaci u textu zelené pozadí)
- ❖ jednu kartu slabosti z vrchu balíčku slabostí



Pokud si Beravor zvolí roli stopaře, její balíček dovedností bude mít následující skladbu: základní 1–6, Beravor 1–5, stopař 1–3 a jedna náhodná slabost.

9. **Příprava karet rolí a vytvoření balíčků dovedností:** Každý hrdina vyhledá startovní dovednosti pro svou roli. Každá startovní dovednost má za rolí uvedenou ve spodní části číslo „1“ a u jména karty symboly hvězdiček. Každý hrdina připraví svou startovní dovednost tím, že ji umístí lícovou stranou vzhůru pod svou kartu hrdiny. Pak každý hrdina zamíchá dohromady zbývajících 14 karet dovedností a tím vytvoří balíček dovedností, který umístí lícem dolů do své herní oblasti.

Symbol startovní karty dovednosti



Pokud je Beravor stopař, umístí kartu „Průkopník“ pod svoji kartu hrdiny.

10. **Umístění startovních dílů mapy a žetonů:** Hráči v aplikaci pokračují stisknutím tlačítka „Vstoupit“ a podle uvedených instrukcí umístí do herní oblasti mapové díly a žetony. Tím vytvoří herní mapu.

Na každém mapovém dílu je uvedený unikátní alfanumerický kód, který slouží jak k jeho snadnému určení, tak i pro jednodušší orientaci při tvorbě herní mapy. Hráči by se měli ujistit, že mají dostatek volného místa pro umístění dalších mapových dílů v průběhu hry – v aplikaci je směr, kterým se bude mapa dále rozšiřovat, znázorněn pomocí mlhy.

Po splnění všech instrukcí aplikace se hráči mohou pustit do svého dobrodružství.



Kód mapového dílu

PRŮBĚH HRY

Hra *Putování po Středozemi* se hraje v sérii po sobě jdoucích herních kol. Každé herní kolo má tři fáze, které hráči vyhodnocují v následujícím pořadí:

1. **Fáze akcí:** Během této fáze se hrdinové pohybují po mapě, interagují se světem a útočí na nepřátele.
2. **Fáze stínu:** V průběhu této fáze se nepřátelé pohybují a útočí na hrdiny, a ohrožení silami temnoty narůstá.
3. **Fáze zotavení:** Během této fáze se hrdinové připravují na další herní kolo.

Po vyhodnocení všech těchto fází začíná fáze akcí nové herní kolo. Tímto způsobem hráči vyhodnocují jednotlivá herní kola až do konce dobrodružství.

FÁZE AKCÍ

Během fáze akcí každý hrdina odehraje svůj tah, při kterém využije akce k hledání, boji a cestování napříč zeměmi Středozemě. Hrdinové odehrávají své tahy v libovolném pořadí dle vlastní volby. Toto pořadí může být v každém kole jiné.

Při svém tahu může hrdina provést dvě akce, což zahrnuje i provedení jedné akce dvakrát. Tyto akce jsou následující:

-  Cestování
-  Útok
-  Interakce

Jakmile všichni hrdinové odehrají své tahy, stiskem tlačítka se symbolem přesýpacích hodin v pravém dolním rohu aplikace hra postoupí do fáze stínu.



AKCE CESTOVÁNÍ

Akce cestování umožňuje hrdinům pohybovat se po mapě. Herní mapa je složená z mapových dílů, z nichž je každý dále rozdělený na jednu nebo více **OBLASTÍ**. Oblast je část mapového dílu ohraničená šedou linkou. Oblasti, které mají šedou linku společnou, jsou navzájem sousedící.



Když hrdina provádí akci cestování, může provést dva pohyby. Pokaždé, když se hrdina pohybuje, přesune se do sousedící oblasti.



Legolas se pohybuje o dvě oblasti doleva.

Hrdina může své dva pohyby přerušit, aby provedl svou druhou akci v daném tahu. Hrdina se například může přesunout o jednu oblast, provést svou druhou akci a poté se ještě přesunout do další oblasti.

PRŮZKUM

Na každém mapovém dílu putování je vyznačený čtvercový prostor, na který může být podle instrukce aplikace umístěn žeton průzkumu. Mapový díl, na kterém je žeton průzkumu, je **NEPROZKOUMANÝ**. Když se hrdina přesune na neprozkoumaný mapový díl, musí jej ihned prozkoumat.



Žeton průzkumu

Aby hrdina mapový díl prozkoumal, zvolí příslušný žeton průzkumu v aplikaci a pokračuje stisknutím tlačítka „Potvrdit“. Podle pokynů aplikace pak hrdina žeton průzkumu odhodí a získá žeton inspirace. To provede tak, že žeton průzkumu jednoduše otočí a umístí ho na svou kartu hrdiny. Inspirace bude popsána později.

Prozkoumání mapového dílu **není** samostatná akce, je to jenom důsledek hrdinova pohybu na mapový díl s žetonem průzkumu.



Legolas se přesunul na neprozkoumaný díl a musí ho prozkoumat. Odebere žeton průzkumu a získá tak 1 inspiraci, kterou umístí na svou kartu hrdiny.

AKCE ÚTOK

Akce útok dovoluje hrdinům zaútočit na **SKUPINU NEPŘÁTEL** a tím se ji pokusit odstranit z mapy. Skupina nepřátel je jedna nebo více plastových figurek stejného typu, které se pohybují a útočí společně. Každá skupina nepřátel má v aplikaci příslušnou podobiznu:



Jedna skupina tvořená dvěma figurkami skřetů



Podobizna skřetů v aplikaci

Pro provedení útoku musí hrdina nejprve zvolit předmět, kterým bude útočit. Tento předmět musí mít v levém horním rohu karty uvedený symbol atributu:



Symbol atributu na kartě předmětu

Pět symbolů atributů

Hrdina také musí zvolit skupinu nepřátel, která je v **DOSTŘELU**. Pokud je skupina nepřátel ve stejné oblasti jako hrdina, je tato skupina v dostřelu. Skupina nepřátel v oblasti sousedící s hrdinou je v dostřelu, pokud hrdina zvolí k útoku předmět, který má v pravém horním rohu karty uvedený symbol střelby (↗).



Symbol střelby na kartě předmětu

Jakmile hrdina zvolí předmět a skupinu nepřátel, vyhodnotí proti této skupině nepřátel test útoku. Testy jsou popsány později v kapitole „Testy“ na straně 10.

INTERAKCE

Interakce dovoluje hrdinům pracovat s body zájmu na mapě, které jsou představované žetony hledání, postav a hrozeb. Interakce s těmito žetony představuje způsob, kterým hrdinové postupují v dobrodružství, objevují předměty, získávají zkušenosti a odvrací hrozby.



Žeton hledání



Žeton postavy



Žeton hrozby

Pokud je hrdina v oblasti s některým z těchto žetonů, může provést interakci tak, že příslušný žeton zvolí v aplikaci a následně stiskne tlačítko se symbolem akce (➡). Při provádění interakce se hrdina řídí pokyny aplikace. Pak hrdina pokračuje ve svém tahu.



Hrdina může provést interakci, aby prohledal tento žeton hledání.

PROHLÍDKA ŽETONŮ V APLIKACI

Hráči si mohou v aplikaci kdykoliv prohlédnout žetony tím, že je stisknou a přečtou si doprovodný text, který obvykle popisuje to, co daný žeton představuje. Prohlédnutí žetonu není akce, popis žetonu lze kdykoliv zavřít stisknutím tlačítka „Zrušit“. Nicméně pokud hráči zvolí tlačítko s uvedeným symbolem ➡, znamená to, že provádějí interakci a musí splňovat všechny nezbytné požadavky. Obdobným způsobem by hráči neměli stisknout „Prozkoumat“, pokud jejich hrdina daný žeton neprozkoumává.

PŘIDÁNÍ MAPOVÝCH DÍLŮ

Když dojde ke splnění určitých podmínek, aplikace hráčům nařídí přidat další mapové díly. Tyto podmínky zahrnují průzkum, interakci s žetony, poražené nepřátele apod. V takovém případě aplikace zvýrazní alfanumerický kód přidávaného mapového dílu. To by mělo hráčům usnadnit orientaci a umístění nového mapového dílu ke zbytku mapy.

FÁZE STÍNU

Fáze stínu představuje okamžik, kdy se zlo chopí své příležitosti udeřit a zabránit hrdinům v postupu. Při vyhodnocování fáze stínu provede aplikace hrdinu přes následující kroky: aktivace nepřátel, temnota a hrozba. Po vyhodnocení fáze stínu hra pokračuje fází zotavení.

KROK AKTIVACE NEPŘÁTEL

Během kroku aktivace nepřátel se každá skupina nepřátel pokusí přesunout a zaútočit. Aplikace skupině nepřátel určí cíl, ke kterému se přesune a na který zaútočí:



Skupina nepřátel se nejprve po co nejkratší možné trase přesune o uvedený počet oblastí k cílovému hrdinovi. Jakmile se skupina nepřátel dostane na **DOSTŘEL** od tohoto hrdiny, zastaví se. Nepřítel je na dostřel, pokud je ve stejné oblasti jako hrdina, případně pokud je v sousedící oblasti a u své podobizny v aplikaci má uvedený symbol střelby (☘).



Pokud se skupina nepřátel nemůže dostat na dostřel ke svému cíli, ale může se dostat na dostřel k jinému hrdinovi, tento bližší hrdina **se stává novým cílem**. Pokud tyto podmínky splňuje více hrdinů, tito hrdinové si sami zvolí, který z nich se stane novým cílem.

Když se nepřítel dostane na dostřel ke svému cíli, aplikace po stisknutí tlačítka „Útok“ ukáže počet zranění (☘) a strachu (☘), které hrdina může utrpět. Utrpění zranění a strachu je popsáno na straně 12.



Útok nepřítele může udělit 3 zranění (☘) a 1 strach (☘).

Pokud se skupina nepřátel nemůže dostat na dostřel k žádnému cíli, **je tento krok ignorován** a v aplikaci je třeba stisknout tlačítko „Žádný cíl“. To nepřítelům určí nové instrukce, což většinou znamená pohyb blíže k některému z hrdinů.



Skupina skřetů má pokyn „Pohyb 1: Útok na Legolase (nebo nejbližšího hrdinu)“. Protože se nemohou přesunout do Legolasovy oblasti a zaútočit, namísto toho se přesunou ke Gimliu a zaútočí.

KROK TEMNOTY

Během tohoto kroku se temnota snaží zasít děs a hrůzu do srdcí a myslí hrdinů. Protože temnota není při dobrodružství přítomna vždy, hrdinové tento krok vyhodnotí pouze v případě, pokud k tomu dostanou od aplikace pokyn.

Hrdina je v temnotě, pokud splní některou z následujících podmínek:

☘ Je v oblasti s vyobrazeným symbolem temnoty.

Symbol
temnoty



☘ Je v oblasti s žetonem temnoty.

☘ Aplikace určí, že je hrdina v temnotě.

Při vyhodnocování kroku temnoty každý hrdina v temnotě utrpí množství strachu určené aplikací. Utrpění strachu je popsáno na straně 12.

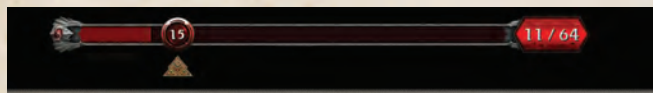


Gimli i Legolas utrpí během kroku temnoty aplikací určený počet strachu, protože jsou oba v oblasti s uvedeným symbolem temnoty.

KROK HROZBY

Jak hrdinům běží čas, hrozby Středozemě se přibližují a stávají se čím dál nebezpečnější. Během tohoto kroku se celková hrozba zvyšuje a mohou nastat i události hrozby.

Hrozba je představována ukazatelem hrozby ve vrchní části obrazovky aplikace, který se postupně zaplňuje. Když hrozba dosáhne **MEZNÍ HODNOTY**, v aplikaci se spustí událost hrozby, kterou hrdinové podle pokynů aplikace vyhodnotí. Každá mezní hodnota má uvedené číslo, které ukazuje, při jaké hodnotě hrozby dojde k jejímu spuštění. Pokud se ukazatel hrozby zaplní celý, hrdinové v dobrodružství prohráli a hra končí.

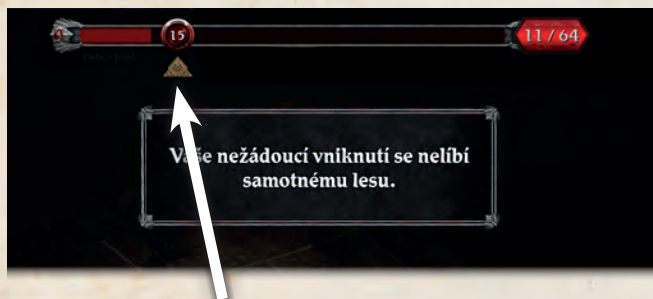


Jak se bude ukazatel hrozby postupně zaplňovat, hrdinové budou čelit čím dál většímu nebezpečí.

Hrozba se během každého kroku hrozby zvyšuje o následující hodnoty:

- o dva za každého hrajícího hrdinu
- o jedna za každý žeton hrozby na mapě
- o jedna za každý neprozkoumaný mapový díl

Navíc některé další herní efekty mohou hrozbu zvýšit i během ostatních herních fází. Aplikace vždy počítá a zvyšuje hrozbu automaticky. Hrdinové se mohou kdykoliv stiskem mezní hodnoty v aplikaci podívat na stručný popis příslušné události.



K aktivaci této mezní hodnoty dojde, pokud bude při kroku hrozby hodnota hrozby 15 nebo více.

FÁZE ZOTAVENÍ

Po fázi stínu aplikace hrdinům pokyne připravit se na další herní kolo.

Nejprve každý hrdina **OBNOVÍ** svůj balíček dovedností tím, že své odhozené karty dovedností zamíchá zpět do balíčku. Následně aplikace pokyne hrdinům, aby provedli „**Výzvědy 2**“. To každý hrdina udělá tak, že odhalí dvě vrchní karty ze svého balíčku dovedností. Poté hrdina může **PŘIPRAVIT** jednu z těchto karet tak, že ji umístí pod svou kartu hrdiny. Když je karta připravená, schopnosti uvedené na této kartě je možné použít.



Když Elena připraví Elfi světlo, umístí ho pod svou kartu hrdiny.

Hrdina může mít v jednu chvíli připravené nejvýše čtyři karty dovedností, proto je důležité, aby hrdina měl své připravené karty vždy jasně oddělené od ostatních karet ve své herní oblasti. Pokud by hrdina někdy měl mít více než čtyři připravené karty, musí nadbytečné karty odhodit.

Poté, co si každý hrdina vybere, zda chce některou kartu připravit, vrátí všechny nepřípravené karty v libovolném pořadí buď dospod, nebo na vrch svého balíčku. Umístěním nepotřebných karet (např. slabostí) dospod balíčku a výhodných karet, jako jsou například karty se symbolem úspěchu (※) v levém horním rohu, na vrch svého balíčku se může hrdina ujistit, že jeho nadcházející akce budou mít pozitivní výsledky.

Pak hrdinové stisknou „Pokračovat“ a tím začne fáze akcí nové herní kolo.

DOKONČENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Celá družina hrdinů vždy v dobrodružství zvítězí nebo prohraje společně. Vítězství v dobrodružství znamená větší odměny, nicméně ať již hrdinové zvítězí nebo prohrají, všichni společně pokračují do dalšího dobrodružství kampaně. Po dokončení svého prvního dobrodružství by si hráči měli v příručce Přehled pravidel přečíst kapitolu „Pravidla kampaně“ – tato pravidla popisují, jak si hrdinové mohou vylepšit své předměty a získat nové dovednosti ještě před tím, než se pustí do dalšího dobrodružství.

ÚKOLY

Každé dobrodružství postaví hrdiny před několik úkolů. Během dobrodružství je vždy aktuální úkol zobrazen pod ukazatelem hrozby. Jakmile hrdinové jeden úkol dokončí, aplikace jim automaticky poskytne nový úkol.



Pokud hrdinové dokončí závěrečný úkol před tím, než se ukazatel hrozby zcela zaplní, v dobrodružství zvítězili. Pokud je hrdina poražen, ostatní hrdinové pokračují ve hře, nicméně, pokud se jim nepodaří splnit závěrečný úkol před začátkem příští fáze stínu, v dobrodružství prohrávají.

TESTY

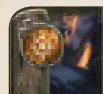
Testy představují hlavní způsob, jakým hrdinové interagují se světem a útočí na nepřátele. Hrdinové pravidelně provádějí testy, když prozkoumávají svět, čelí hrozbám a nepřátelům a střetávají se s obyvateli Středozemě.

Každý test vyžaduje, aby hrdina použil jeden z **ATRIBUTŮ**, které má uvedené na své kartě hrdiny: hbitost (🌀), moc (🔱), ducha (👁), moudrost (🧠) nebo důvtip (🧐). Při provádění testu hrdina odhalí vrchní karty ze svého balíčku dovedností. Počet odhalených karet je rovný hodnotě testovaného atributu.



Beravor má moc (🔱) „3“. Při provádění testu 🔱 odhalí ze svého balíčku tři karty.

Po odhalení karet hrdina určí počet **ÚSPĚCHŮ** (⚡), který získal. Každý symbol úspěchu (⚡) v levém horním rohu odhalené karty znamená jeden úspěch. Texty na odhalených kartách jsou zcela ignorovány, na testy nemají žádný vliv.



Symbol úspěchu

Hrdina získané úspěchy použije rozdílně v závislosti na konkrétním testu:

- Některé testy vyžadují, aby hrdina výsledný počet úspěchů zadal do aplikace pomocí tlačítka „+“. Pak aplikace určí konkrétní výsledek testu. V některých testech je důležitý souhrnný výsledek, hrdinové mohou test provést opakovaně a aplikace určí jejich celkový počet úspěchů.



Když hrdina získá dva úspěchy, stiskne tlačítko „+“ dvakrát.

- Některé testy mají uvedené číslo, které určuje počet úspěchů potřebných k jejich splnění (např. „Test 🌀; 1“). Pokud hrdina získá počet úspěchů stejný nebo vyšší, než uvedené číslo, test splnil. V opačném případě v testu neuspěl. V obou případech aplikace poskytne hrdinovi další pokyny.
- Další využití úspěchů je při útoku na nepřátele a při odvrácení zranění a strachu (obojí bude popsáno později).

Po dokončení testu hrdina odhodí na svou odhazovací hromádku dovedností všechny karty, které při testu odhalil.

OSUD A INSPIRACE

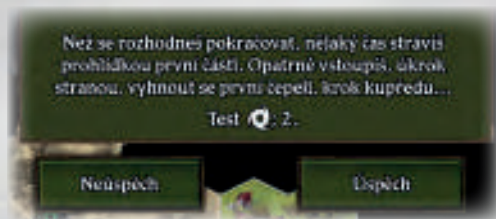
Karty, které hrdina odhalí během testu, mohou mít uvedený symbol osudu (♣). Symbol osudu nemá přímý efekt, nicméně hrdina může utratit žeton inspirace, aby přeměnil symbol osudu na symbol úspěchu (⚡). Každá utracená inspirace přemění **jeden** symbol osudu. Hrdina inspiraci utratí tak, že vezme žeton inspirace ze své karty hrdiny a vrátí ho do společné zásoby.

Když hrdina získá inspiraci, vezme si žeton inspirace ze společné zásoby a umístí ho na svou kartu hrdiny. Hrdina nemůže mít více žetonů inspirace, než je limit inspirace uvedený na jeho kartě hrdiny.



Limit 4 inspirace na kartě hrdiny

PŘÍKLAD TESTU



1. Bilbo ve své oblasti provádí interakci s žetonem hledání. Musí provést test hbitosti (🌀) s cílem získat nejméně dva úspěchy.



2. Bilbova hbitost je „3“, takže odhalí tři karty ze svého balíčku dovedností. Na odhalených kartách je dohromady jeden symbol úspěchu (⚡) a dva symboly osudu (♣).



3. Bilbo chce v testu uspět, proto utratí žeton inspirace, aby přeměnil jeden ♣ na ⚡. Nyní má dva ⚡, dostatek na úspěch v testu.

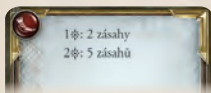


4. Bilbo zvolí „Úspěch“ a řídí se dalšími pokyny aplikace. Pak karty odhalené při testu odhodí na svou odhazovací hromádku dovedností.

TESTY ÚTOKŮ

Test útoku provede hrdina při svém útoku poté, co zvolí skupinu nepřátel, na kterou útočí, a vybere předmět, se kterým útočí. K provedení testu útoku hrdina nejprve vybere jeden z atributů vyobrazených v levém horním rohu karty zvoleného předmětu a provede test tohoto atributu. Následně hrdina utratí získané úspěchy (※) k vyhodnocení jedné nebo více schopností tohoto předmětu. Každá schopnost má uvedeno, kolik úspěchů je třeba k jejímu vyhodnocení. Každou schopnost lze při každém útoku vyhodnotit pouze jednou.

Hrdina použije „Meč“ při testu. Jeden utracený ※ způsobí dva zásahy, dva utracené ※ způsobí pět zásahů.



Většina schopností předmětů přidává nepřítelům zásahy. Pro přidání zásahů zvolí hrdina v aplikaci podobiznu nepřítel. Tím se otevře okno nepřítel. Pak si hrdina pomocí tlačítka napravo otevře nabídku útoku. V nabídce útoku pomocí tlačítka „+“ zadá každý způsobený zásah.



Tlačítko nabídky útoku



Modifikátory útoku

Tlačítko zásahů plus (+) a minus (-)

Nabídka útoku v okně nepřítel

Schopnosti mohou kromě zásahů hrdinům dovolit použít modifikátory útoku, jako je například „probodnutí“, které hrdinovi umožní proniknout zbrojí nepřítel. Pokud má schopnost modifikátor, hrdina v aplikaci zvolí příslušnou volbu. Efekty každého modifikátoru určí aplikace automaticky. Jednotlivé modifikátory jsou popsány v Rychlém přehledu na zadní straně této příručky.

V okně nepřítel jsou zobrazeny ukazatele zdraví **každé jednotlivé figurky** ve skupině nepřátel, případně i jejich zbroj a kouzla. Pokud má nepřítel zbroj nebo kouzla, zásahy nejprve snižují jejich hodnoty. Pokud nepřítel zbroj nebo kouzla nemá, zásahy rovnou snižují jeho zdraví.



Po zadání všech zásahů a modifikátorů zvolí hrdina tlačítko „Použít“ a tím svůj útok proti nepříteli potvrdí (i když hrdina žádné zásahy nezpůsobil). Pokud je zdraví nepřítel sníženo na nulu, je tento nepřítel poražen a aplikace pokyne hrdinovi, aby figurku nepřítel odebral z herního plánu.

Pokud nepřítel není poražen, získává zpět svou zbroj a kouzla a může případně provést protiútok. Skupina nepřátel může zaútočit, pokud je ve stejné oblasti jako hrdina, případně pokud je v sousedící oblasti a u své podobizny v aplikaci má uvedený symbol střelby (※). Pokud nepřítel může zaútočit, hrdina to potvrdí stisknutím tlačítka „Ano“ a následně útok vyhodnotí jak je popsáno v kroku „Aktivace nepřítel“ na straně 8.



Symbol střelby u podobizny

PŘÍKLAD TESTU ÚTOKU



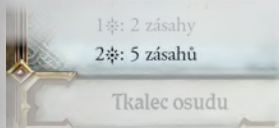
1. Aragorn útočí svým Tkalcem osudu na skupinu duchů ve své oblasti. S Tkalcem osudu může provést buď test moci (※), nebo moudrosti (※). Aragornova moudrost je vyšší, proto zvolí ji.



1※: 2 zásahy, průnik
1※: 2 zásahy
2※: 5 zásahů



2. Aragornova moudrost je „4“, takže odhalí čtyři karty ze svého balíčku. Na odhalených kartách má dva úspěchy (※) a dva osudy (♣).



3. Aragorn utratí dva ※, aby vyhodnotil třetí efekt Tkalce osudu, a do aplikace zadá pět zásahů.



4. Aragorn utratí inspiraci, aby přeměnil jeden ♣ na ※. Pak utratí ※ za první efekt Tkalce osudu, čímž přidá další dva zásahy a zvolí modifikátor „Průnik“. Vše potvrdí stisknutím „Použít“.



5. Aplikace odečte sedm zásahů přímo od zdraví duchů (průnik ignoruje jejich kouzla). Jeden duch je poražen, takže Aragorn odebere jeho figurku ze své oblasti a vezme si jeden žeton inspirace. Pak odhodí odhalené karty na svou odhazovací hromádku.



6. Skupina duchů dostane možnost zaútočit. Protože jsou v Aragornově dostřelu, ten musí stisknout „Ano“ a vyhodnotit protiútok nepřítel.

ZRANĚNÍ A STRACH

Ve Středozemi na nebojácné hrdiny číhá spousta nebezpečných nepřátel a dalších hrozeb. Jako důsledek těchto hrozeb mohou hrdinové utrpět **ZRANĚNÍ** (☹) a **STRACH** (☹). Pokud hrdina utrpí příliš mnoho zranění nebo strachu, ocitne se na samotném pokraji porážky a musí provést test posledního vzdoru, aby určil, jestli hrozbám Středozemě podlehně, nebo povstane a bude pokračovat v dobrodružství.

Když hrdina utrpí zranění nebo strach, odhalí kartu zranění nebo strachu z příslušného balíčku a umístí ji **lícem vzhůru** do své herní oblasti. Tyto karty se v herních textech nazývají „lícové“. Pak vyhodnotí efekt této karty. Mnoho z těchto karet hrdinům nařizuje otočit kartu lícem dolů nebo ji odhodit. Pokud hrdina dostane pokyn ponechat kartu lícem vzhůru, její efekt je trvalý a nadále hrdinu ovlivňuje. Pokud hrdina ve stejnou chvíli utrpí větší počet zranění nebo strachu, odhaluje postupně **jednu kartu po druhé** a každou z nich nejprve kompletně vyhodnotí před tím, než odhalí další kartu.

Někdy může hrdina dostat pokyn, aby kartu zranění nebo strachu nechal lícovou stranou dolů. Tyto karty se v herních textech nazývají „rubové“. Když se tak stane, hrdina umístí tuto kartu zranění nebo strachu vedle své karty hrdiny lícovou stranou dolů, aniž by četl text na kartě.

ODVRÁCENÍ ZRANĚNÍ A STRACHU

Hrdina může dostat šanci **ODVRÁTIT** zranění nebo strach ještě před tím, než je utrpí. Když se tak stane, je hrdinovi určen atribut k provedení testu (např. „Každý hrdina v temnotě utrpí 2 ☹; ☹ odvrací.“). Před tím, než hrdina utrpí zranění nebo strach, může provést test určeného atributu a za každý symbol úspěchu (☹) získaný při tomto testu zabráni jednomu zranění nebo strachu.

POSLEDNÍ VZDOR

Výzvy a útrapy dobrodružství mohou hrdinovy dovést až na samotnou hranici toho, co jejich těla a duše dokáží vydržet. Každý hrdina má na své kartě hrdiny uvedeny limity zranění a strachu:



Limity zranění a strachu



Tlačítko družiny

Pokud hrdina utrpí zranění nebo strach v případě, že už má počet zranění (lícových nebo rubových) stejný nebo vyšší, než je jeho limit zranění, nebo počet strachu (lícového nebo rubového) stejný nebo vyšší, než je jeho limit strachu, musí provést **POSLEDNÍ VZDOR**. K provedení posledního vzdoru hrdina stiskne tlačítko družiny v levém dolním rohu aplikace. Pak stiskne svou podobiznu hrdiny a limit (zranění nebo strachu), který překročil. Poté se řídí instrukcemi aplikace.

Pokud hrdina překročí oba limity, provede poslední vzdor dvakrát v pořadí dle své vlastní volby.

Poslední vzdor zahrnuje test – pokud hrdina v testu neuspěje, je **PORAŽEN**. Tento hrdina je odebrán z herního plánu a pokud družina nedokončí závěrečný úkol nejpozději v příští fázi stínu, v dobrodružství prohrává. Pokud hrdina v testu uspěje, řídí se pokyny aplikace.

PŘÍKLAD UTRPĚNÍ ZRANĚNÍ



1. Skupina goblinů útočí na Elena se třemi zraněními (☹) a jedním strachem (☹). Při tomto útoku může zranění a strach odvrátit test moci (☹).



2. Elenina moc je „2“, takže odhalí dvě karty ze svého balíčku. Má dva úspěchy (☹), takže může zabránit celkem dvěma zraněním nebo strachům. Rozhodne se zabránit jednomu zranění a jednomu strachu, takže zbývají pouze dvě zranění.



3. První odhalená karta zranění je „Mloby“, která Eleně nařídí vzít si lícem dolů otočenou kartu strachu a otočit „Mloby“ lícem dolů.



4. Jako druhou kartu Elena odhalí „Zapletený“. Karta „Zapletený“ nařizuje ponechat si ji lícem vzhůru. Ta bude během dobrodružství omezovat její pohyb až do doby, než bude Elena schopná ji odhodit nebo otočit lícem dolů.

DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

Tato část obsahuje další doplňující pravidla nezbytná ke hře.

NEPŘÁTELÉ

Zde jsou podrobněji vysvětlena další pravidla týkající se skupin nepřátel.

PŘIPRAVENÝ A VYČERPANÝ

Skupina nepřátel je buď **PŘIPRAVENÁ**, nebo **VYČERPANÁ**. Nepřátelé se stanou vyčerpaní buď poté, co je aplikace aktivuje, nebo poté, co zaútočí. Když je nepřítel vyčerpaný, jeho podobizna v aplikaci je zatmavená.

Vyčerpaní nepřátelé se nemohou aktivovat, provést protiútok nebo být vyprovokováni. Aplikace připraví všechny skupiny nepřátel na konci fáze stínu.



Připravená skupina



Vyčerpaná skupina

PROVOKOVÁNÍ NEPŘÁTEL

Pokud je hrdina ve stejné oblasti jako připravená skupina nepřátel, určité akce budou tyto nepřátele **PROVOKOVAT** a způsobí, že zaútočí. Hrdina musí vyprovokovat nepřátele při každé z těchto situací:

- před tím, než se hrdina přesune z oblasti, ve které je připravený nepřítel
- před tím, než hrdina provede interakci s žetonem v oblasti, ve které je připravený nepřítel

Aby hrdina nepřátele vyprovokoval, zvolí v aplikaci tlačítko provokace nalevo od podobizny nepřátele. Pak zvolí podobiznu nepřátele, kterého provokuje. Tento nepřítel ihned podle instrukcí aplikace provede útok na hrdinu. Po útoku tohoto nepřátele se hrdina může přesunout z oblasti nebo provést zamýšlenou interakci.

Na rozdíl od aktivace nepřátel nebo protiútoků se skupina nepřátel při vyprovokování nevyčerpá.



Tlačítko provokace

PŘERUŠENÍ AKTIVACE NEPŘÁTEL

Některé dovednosti, jako například Elenina karta dovednosti „Potomek Lhůn“, mohou přerušit aktivaci nepřátel a přidat zásahy nebo modifikátory. K vyhodnocení takové schopnosti hrdina nejprve stiskne podobiznu nepřátele a následně zadá a potvrdí zásahy nebo modifikátory uvedené u schopnosti. Pak aktivace nepřátel pokračuje.

UMÍSTĚNÍ NEPŘÁTEL

Když je třeba na mapu umístit nepřátele, aplikace určí, kam bude tato skupina nepřátel umístěna a kolik figurek ve skupině bude. Když je skupina nepřátel umístěna, ve spodní části obrazovky aplikace se objeví podobizna této skupiny nepřátel. Ke každé podobizně zobrazené v aplikaci by na herní mapě měla být jedna příslušná skupina nepřátel (s jednou nebo více figurkami).

ELITNÍ NEPŘÁTELÉ

Elitní skupiny nepřátel jsou silnější než běžní nepřátelé a mají některé zvláštní bonusy. Podobizna elitní skupiny nepřátel má zdobený rámeček a uvedený symbol z praporu. Když je na mapu umístěna elitní skupina nepřátel, hrdinové spolu s figurkami nepřátel umístí také žeton elitního praporu (s červeným pozadím) se shodným symbolem, jaký je uveden u podobizny skupiny nepřátel.



Podobizna elitních nepřátel a jejich prapor

Bonusové vlastnosti elitní skupiny nepřátel jsou uvedeny v okně nepřátele. Aplikace všechny bonusy použije automaticky. Hrdinové si mohou efekty jednotlivých bonusů prohlédnout v okně nepřátele. Jako doplněk k těmto bonusům může elitní skupina nepřátel provést protiútok, **i když je vyčerpaná**.



Bonusy elitní skupiny

TOTOŽNÉ SKUPINY NEPŘÁTEL

Je možné, že bude na mapu potřeba umístit více neelitních skupin stejného typu nepřátel. Když taková situace nastane, každé další skupině nepřátel je automaticky přiřazen prapor, který je vždy uveden u podobizny dané skupiny nepřátel v aplikaci. Když hrdinové umístí takovou skupinu nepřátel na herní plán, spolu s figurkami umístí i příslušný prapor.



První skupina skřetů prapor nemá, druhá skupina skřetů má modrý prapor.

PŘIPRAVENÉ KARTY DOVEDNOSTÍ

Jak je popsáno ve fázi zotavení, když hrdina provede výzvědy, může si následně jednu z odhalených karet připravit tak, že ji umístí lícem vzhůru pod svou kartu hrdiny. Hrdina nemůže mít více než **čtyři** připravené karty. Pokud by měl připravit pátou kartu, musí nejprve jednu ze svých připravených karet odhodit.

Obdobně jako karty hrdinů a předmětů, také karty dovedností mají schopnosti, které hrdinům pomáhají v dosažení jejich cílů. Nicméně schopnosti karet dovedností může hrdina použít pouze **pokud jsou tyto karty připravené** – jinými slovy, hrdina ignoruje veškeré texty na kartách, které odhalil kvůli testu.

Každá schopnost karty má uvedeno, kdy lze tuto schopnost použít. Při použití schopnosti musí hrdina vyhodnotit text schopnosti. Mnoho karet dovedností dá hrdinovi pokyn, aby odhodil kartu ze své oblasti připravených karet.

KLÍČOVÁ SLOVA

Většina karet dovedností obsahuje tučně zvýrazněná klíčová slova, jako například „**Sprint 1**“. Klíčová slova jsou zkratky pro často se vyskytující schopnosti. Pravidla pro jednotlivá klíčová slova jsou uvedena v Rychlém přehledu na poslední straně této příručky.

VLASTNOSTI

Některé karty dovedností (a karty předmětů) obsahují kurzívou uvedené vlastnosti, jako například „*Trpaslík*“ a „*Taktika*“. Vlastnosti nemají na hru přímý vliv, ale další herní efekty mohou na karty s uvedenými vlastnostmi odkazovat.

BLÍZKÝ

Některé schopnosti a pravidla odkazují na **BLÍZKOU** oblast nebo herní součást. Herní součást je blízká s jinou součástí v případě, že jsou ve stejné oblasti nebo ve vzájemně sousedících oblastech. Blízká oblast odkazuje na tu danou oblast a všechny s ní sousedící oblasti. Herní součást **není** blízká sama se sebou.

APLIKOVAT

Schopnosti, které nepřítelům „aplikují“ zásahy nebo modifikátory, **nejsou** útoky. K vyhodnocení těchto schopností hrdina zadá zásahy a modifikátory v nabídce nepřítele a potvrdí stisknutím „Použít“, ovšem v případě, když aplikace nabídne volbu protiútoku, musí hrdina zvolit „Ne“.

SPECIÁLNÍ KARTY DOVEDNOSTÍ

Karty slabostí a titulů představují zvláštní druh karet dovedností, které jsou součástí hrdinova balíčku dovedností.

KARTY TITULŮ

Karty titulů odráží hrdinova rozhodnutí v průběhu kampaně. Karty titulů obvykle mají mocné schopnosti, které lze ovšem v průběhu dobrodružství použít pouze jednou. Když hrdina získá kartu titulu, vyhledá tuto konkrétní kartu v nepoužitých kartách titulů a ihned ji připraví.

KARTY SLABOSTÍ

Každý hrdina začíná hru s jednou kartou slabostí ve svém balíčku dovedností. Karty slabostí nemají na hru přímý efekt – jejich účel je být pro hrdiny zbytečné, zaplnit jejich balíčky dovedností a při testech nenabídnout žádné symboly. Když hrdina během dobrodružství obdrží kartu slabosti, vezme si vrchní kartu z balíčku slabostí a umístí ji na svou odhazovací hromádku dovedností. Hrdina může kartu slabosti připravit, aby ji dočasně ze svého balíčku vyřadil, i když tím nezíská žádnou schopnost.

OBNOVENÍ BALÍČKU DOVEDNOSTÍ

Hrdina musí obnovit svůj balíček dovedností v těchto okamžicích:

- ✦ během fáze zotavení
- ✦ když mu nezbyvají v balíčku dovedností žádné karty
- ✦ když mu to nařídí herní efekt

Hrdina svůj balíček obnoví tak, že zamíchá dohromady svou odhazovací hromádku spolu s případnými zbylými kartami z balíčku a takto získaný nový balíček umístí lícem dolů. Připravené karty se do balíčku nemíchají.

KARTY VÝHOD

Hrdinové se mohou stát ukrytí, povzbuzení nebo odhodlaní. Tyto výhody zvyšují šance hrdinů na úspěch při boji s nepřáteli a plnění testů. Když hrdina získá výhodu, vezme si příslušnou kartu výhody a umístí ji do své herní oblasti. Efekty všech výhod jsou popsány na kartách výhod.

KARTY TRETEK

Hrdinové mohou při svých dobrodružstvích najít různé drobnosti. Trecky jsou karty předmětů, které mají ve spodní části uvedený symbol trecky (♣). Když hrdina získá trečku, vyhledá v nepoužitých kartách předmětů její příslušnou kartu a umístí ji lícem vzhůru ke svým ostatním předmětům. Pak na její kartu umístí žetony spotřeby podle počátečního počtu uvedeného v levém dolním rohu karty této trecky.

Počáteční počet
žetonů spotřeby

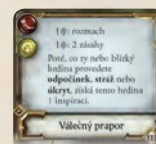


Trečka „Boty“ má počáteční počet dva žetony spotřeby.

Když hrdina dostane pokyn **SPOTŘEBOVAT** trečku, musí utratit žeton spotřeby tím, že ho odebere z karty této trecky. Jakmile hrdina utratí poslední žeton z karty trecky, otočí ji lícem dolů a při tomto dobrodružství už ji znovu nemůže použít. Na začátku každého dobrodružství hrdinové doplní žetony na kartách tretek do počátečního počtu.

DVĚ ZBRANĚ

Hrdina může při útoku použít více než jeden předmět, pokud všechny tyto předměty mají uvedený atribut použitý při testu. Při útoku s více než jedním předmětem může hrdina utratit úspěchy (✦) k vyhodnocení schopností libovolných předmětů ze zvolených. Pokud hrdina útočí na skupinu nepřátel v sousedící oblasti, všechny zvolené předměty musí mít uvedený symbol střelby (☌).



Když si hrdina zvolí „Meč“ a „Válečný prapor“, může použít oba předměty, pokud při útoku provádí test moci (☌).

Zde jsou uvedena další pravidla týkající se aplikace.

ZNALOSTI A ZKUŠENOSTI

Během dobrodružství mohou být hrdinové odměněni znalostmi a zkušenostmi. Ty jsou sledovány aplikací a dovolují hrdinům vylepšovat své předměty a mezi jednotlivými dobrodružstvími získávat nové dovednosti. Během prvního dobrodružství mohou hráči znalosti a zkušenosti ignorovat. Vše je pak detailněji popsáno v Přehledu pravidel.

MLHA

V aplikaci je část mapy zahalena mlhou. Tato část ukazuje, kam se budou umísťovat další mapové díly. To hráčům napovídá, kterým směrem se mapa bude rozšiřovat a kde by tedy měli nechat herní oblast volnou.



Mlha ukazuje, že se mapa bude rozšiřovat dále na západ.

CO TEĎ?

Teď jste připraveni se pustit do svého prvního dobrodružství, stačí spustit aplikaci a pozorně následovat jednotlivé kroky přípravy na stranách 4 a 5. Také můžete využít rychlý přehled na poslení straně této příručky, kde jsou uvedené všechny důležité pojmy a fáze hry. Pokud během hry vyvstanou nějaké otázky, odpovědi hledejte v Přehledu pravidel.

Jakmile dokončíte své první dobrodružství, přečtete si v Přehledu pravidel kapitoly „Pokročilá pravidla“ a „Pravidla kampaně“. V těch jsou vysvětlena pravidla pro mapové díly bojiště, žetony terénu a vylepšování předmětů a dovedností hrdinů. Pak budete připraveni začít své další dobrodružství.

Návrh a vývoj hry: Nathan Hajek a Grace Holdinghaus

Další vývoj hry: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps a Yu-Chi Wang

Pravidla: Adam Baker

Producent: Molly Glover

Úpravy: Justin Hoeger

Manažer deskové hry: Andrew Fischer

Grafický návrh: Edge Studios a Toujer Moua, Monica Helland, Duane Nichols a Wil Springer

Manažer grafického návrhu: Christopher Hosch

Ilustrace na obalu: Chris Rahn

Ilustrace mapových dílů: Yoann Boissonnet

Další ilustrace: Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchall, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Botta, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairós, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hryniewicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kierlyuk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabec, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremel, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andreia Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki a Ben Zweifel

Umělecké vedení: Tim Flanders

Výkonný umělecký ředitel: Melissa Shetler

Modelování: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi a Dave Whitaker

Vedoucí modelování: Cory DeVore

Manažer modelování: Derrick Fuchs

Programový vývoj: Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker a Xavier Marleau

Ilustrace aplikace: Gary Storkamp

Výkonný programový producent: Keith Hurley

Kontrola kvality: Andrew Janeba a Zach Tewalthomas

Licenční koordinátoři: Sherry Anisi a Long Moua

Licenční manažer: Simone Elliott

Produkční manažement: Jason Glawe a Dylan Tierney

Kreativní ředitel vizuálů: Brian Schomburg

Senior manažer projektu: John Franz-Wichlacz

Senior manažer vývoje produktu: Chris Gerber

Výkonný herní návrhář: Corey Konieczka

Vydavatel: Andrew Navaro

Herní testéři: Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrew Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher a Megan Willsher

Příprava české verze: GameRock Studio, s.r.o.

©2018 Fantasy Flight Games. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez výslovného svolení. Apple a logo Apple jsou ™ Apple Inc., registrované ve Spojených státech a/nebo dalších zemích. App Store je ™ Apple Inc. Google Play a logo Google Play jsou ™ Google LLC. Amazon všechna související loga jsou ™ Amazon.com, Inc. nebo jeho poboček. ©2018 Valve Corporation. Steam a logo Steam jsou ™ a/nebo ™ Valve Corporation v U.S. a/nebo dalších zemích. Middle-earth, The Lord of the Rings a uvedené postavy, události, předměty a místa jsou ™ a/nebo ™ The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou použity v licenci udělené Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply je ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG jsou ™ Fantasy Flight Games. Všechna práva vyhrazena jejich vlastníky. Fantasy Flight Games sídlí na 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. CZ: Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použitý obal odhodte do koše. Vyrobeno v Číně. / SK: Uchovejte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených líšiť. UPOZORNENIE: Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenia. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koša. Vyrobené v Číne.



RYCHLÝ PŘEHLED

STRUKTURA HERNÍHO KOLA

Každé herní kolo sestává z následujících tří fází:

1. **Fáze akcí:** Každý hrdina odehraje svůj tah, ve kterém provede dvě akce.
2. **Fáze stínu:** Aktivují se nepřítelé, vyhodnocuje se temnota (pokud je třeba) a zvyší se hrozba – v případě dosažení mezní hodnoty se aktivuje událost hrozby.
3. **Fáze zotavení:** Každý hrdina obnoví svůj balíček dovedností a pak provede výzvědy dvou karet.

AKCE

Hrdina může během svého tahu provést dvě akce. Hrdina může provést dvě různé akce nebo jednu akci dvakrát.

- ✦ **Cestování:** Hrdina se až dvakrát přesune. Hrdina může provést svou druhou akci mezi prvním a druhým pohybem.
- ✦ **Útok:** Hrdina zaútočí na nepřítele ve své oblasti. Pokud má zbraň se symbolem střelby, může zaútočit na blízkého nepřítele.
- ✦ **Interakce:** Hrdina může provést interakci s žetonem ve své oblasti.

OBNOVENÍ BALÍČKU DOVEDNOSTÍ

Hrdina musí obnovit svůj balíček dovedností v těchto chvílích:

- ✦ během fáze zotavení
- ✦ když mu nezbyvají v balíčku dovedností žádné karty
- ✦ když mu to nařídí herní efekt

Hrdina svůj balíček obnoví tak, že zamíchá dohromady svou odhazovací hromádku spolu s případnými zbylými kartami z balíčku a takto získaný nový balíček umístí lícem dolů. Připravené karty se do balíčku nemíchají.

ČASTO PŘEHLÍŽENÁ PRAVIDLA

- ✦ Když nepřítel dostane pokyn k pohybu a útoku, ale nemůže se dostat na dostřel k žádnému cíli, ignoruje celou instrukci (včetně pohybu). U takového nepřítele je třeba zvolit tlačítko „Žádný cíl“. Pak nepřítel obdrží zcela nové pokyny.
- ✦ Připravený nepřítel je vyprovokovaný, když se hrdina přesune z jeho oblasti nebo když v jeho oblasti provede interakci s žetonem.
- ✦ Herní součásti jsou blízké, pokud jsou ve stejné oblasti nebo ve vzájemně sousedících oblastech.
- ✦ Hrdina může mít v jednu chvíli nejvýše čtyři připravené karty.

MODIFIKÁTORY ÚTOKU

Existuje šest modifikátorů, které mohou hrdinové při útoku využít:

- ✦ **Probodnutí:** Tento útok ignoruje zbroj nepřítele.
- ✦ **Průnik:** Tento útok ignoruje kouzla nepřítele.
- ✦ **Proražení:** Tento útok trvale snižuje zbroj nepřítele o jedna (před započítáním zásahů).
- ✦ **Rozmach:** Každý nepřítel ve skupině obdrží plný počet zásahů.
- ✦ **Smrtící:** Pokud tento útok sníží aktuální zdraví nepřítele o nejméně polovinu, je tento nepřítel poražen.
- ✦ **Omráčení:** Tento útok vyčerpá skupinu nepřátel. Pokud se jedná o elitní skupinu, navíc nemůže provést protiútok.

KLÍČOVÁ SLOVA

- ✦ **Výzvědy X:** Pokud vám efekt nařídí provést „Výzvědy X“, odhalte X vrchních karet ze svého balíčku dovedností. Jednu z těchto karet můžete připravit (umístíte ji lícem vzhůru pod svou kartu hrdiny). Pak každou ze zbylých odhalených karet umístíte v libovolném pořadí buď dopod, nebo na vrch svého balíčku dovedností.
- ✦ **Úder X:** Během svého testu útoku můžete odhodit kartu s klíčovým slovem „Úder X“, abys k útoku přidal X zásahů.
- ✦ **Stráž X:** Když bys ty nebo jiný hrdina ve tvé oblasti měl utrpět zranění nebo strach, můžeš odhodit kartu s klíčovým slovem „Stráž X“ a tím zabránit celkem X zranění a strachu v libovolné kombinaci.
- ✦ **Sprint X:** Během svého tahu můžeš odhodit kartu s klíčovým slovem „Sprint X“, aby ses přesunul o X dalších oblastí. Mezi každým jednotlivým pohybem můžeš provést akci.
- ✦ **Odpocínek X:** Na konci svého tahu můžeš odhodit kartu s klíčovým slovem „Odpocínek X“, abys odhodil libovolnou kombinaci X svých lícem dolů otočených karet zranění nebo strachu.
- ✦ **Úkryt:** Po provedení testu můžeš odhodit kartu s klíčovým slovem „Úkryt“, abys získal kartu výhody „Úkryt“.

SYMBOLY

- ✦ Úspěch
- ♣ Osud (Každá inspirace utracená během testu přemění 1 ♣ na 1 ✦.)
- ✦ Zranění
- ✦ Strach
- ✦ Střelba (Lze zaútočit na cíl v sousedící oblasti.)
- ✦ Znalosti
- ➔ Interakce

ATRIBUTY HRDINŮ

- | | | |
|-----------|------------|----------|
| 🌀 Hbitost | 🌀 Duch | 🌀 Důvtip |
| 🌀 Moc | 🌀 Moudrost | |

PŘEDMĚTY

- | | |
|----------|----------------------|
| 🌀 Tretka | 🌀 Jednoruční předmět |
| 🌀 Zbroj | 🌀 Obouruční předmět |