


PAPÍROVÉ DOUPĚ

NOVÁ
OBRODRUŽSTVÍ

 1-8
 10+
 30

PRAVIDLA HRY

TLAM
games

V rozšíření **PAPÍROVÉ DOUPĚ: NOVÁ DOBRODRUŽSTVÍ** se hráči opět stanou vůdci čtyřčlenné družiny tradičních hrdinů z fantasy příběhů a povedou ji vstříc novým výzvám. Nové doupě je ještě nebezpečnější než to předchozí a je plné hrozivých netvorů a tajných nástrah. Navíc můžete plnit vedlejší úkoly, za které získáte slávu či mocné artefakty. Na konci osmého kola se hráč s největší slávou stane vítězem!

HERNÍ MATERIÁL



16 karet artefaktů



8 karet velitelů



12 karet podzemí



4 karty netvorů



16 karet vedlejších úkolů



100 herních listů



3 žetony upravující sílu netvorů

PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry je velice podobná přípravě základní hry. Musíte ovšem použít nový herní list a nové karty podzemí a nahradit jimi materiál ze základní hry (nemíchejte je dohromady). Nové karty podzemí obsahují nové prvky, které vysvětlíme v sekci „Nové prvky podzemí“.

Před krokem 9, tj. rozdáním karet schopností a karet cílů, proveďte tyto nové kroky přípravy:

1. Zamíchejte všechny karty **velitelů** a utvořte z nich balíček lícem dolů uprostřed stolu.
2. Vezměte karty artefaktů a odeberte z nich 4 karty **klenotů**. Zbylé karty artefaktů zamíchejte. Náhodně táhněte lícem dolů určitý počet karet artefaktů v závislosti na počtu hráčů, viz níže:
 - 1 hráč: 4 karty
 - 2 hráči: 5 karet
 - 3 hráči: 6 karet
 - 4 hráči: 7 karet
 - 5+ hráčů: 8 karet

Mezi takto tažené karty zamíchejte 4 karty **klenotů**. Tím utvoříte balíček artefaktů, který umístíte doprostřed stolu. Zbylé karty artefaktů vraťte do krabice.

3. Rozdejte 2 karty **vedlejších úkolů** každému hráči. Každý hráč je umístí napravo od svého herního listu. Jeden úkol vedle pole vyznačeného , druhý vedle pole vyznačeného .

Poté pokračujte v běžné přípravě hry.

NOVÉ PRVKY PODZEMÍ

VODA

Na nových kartách podzemí najdete vodu, která není předtištěna na herním listu. Pokud máte na list vyznačit vodu, nakreslete na vyznačené místo klikatou čáru. Odlišná barva nehraje roli. Nová voda funguje stejně jako běžná voda předtištěná na listu.

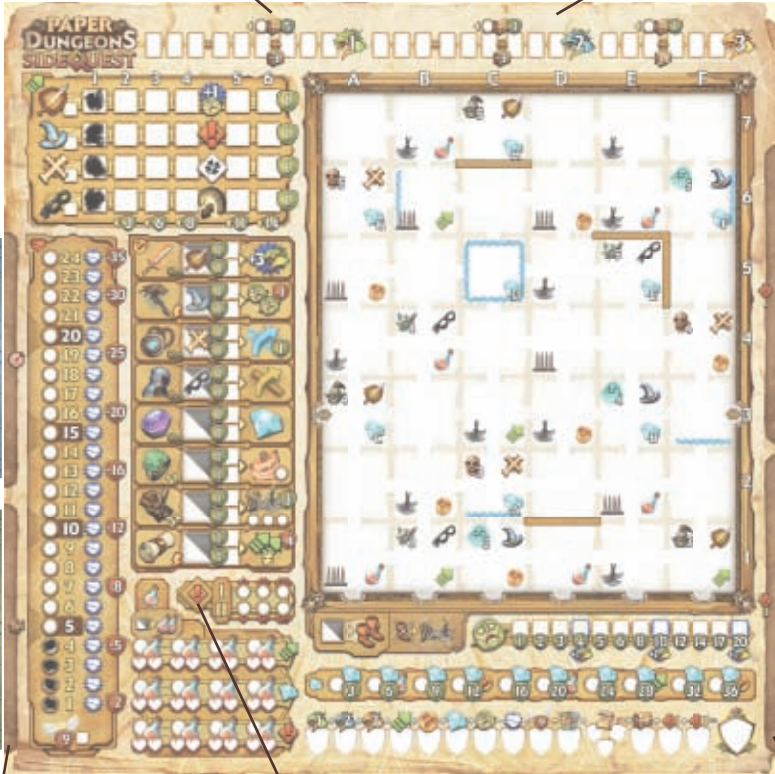
TRUHLA

V chodbách nového podzemí jsou truhly, které stráží věrní velitelé sloužící netvorům. Pokud vstoupíte do místnosti s truhlou, musíte se postavit silnému protivníkovi, ale za odměnu můžete získat mocný artefakt. Detailní popis najdete na str. 6.

NOVÝ HERNÍ LIST

Toto je symbol bodů slávy za poražení velitele a níže je symbol plnění.

Na **počítadle kol** nyní najdete kromě symbolu souboje s netvorem také symbol plnění a **body za poražení velitelů**.



OBCHODNÍK
DOSTANEŠ
KDYKOLI
ZISKÁŠ.

DOSTANEŠ
2, 4 NEBO 6,
POKUD
ZISKÁŠ
2, 5 NEBO 7+
BRATROKAMŮ.

ZÁŽEHNĚTE SVATÝ PLAMEN
PLAMEN JE SYMBOLEM NAŠÍHO VÝTĚLE. NEBE NÁS ZACHRÁVÁ
V NUTNĚMŠÍCH CHVÍLKÁCH DOLOUŽE NOCI SVATÁ MOC PLAMENE
NÁS OCHRÁNÍ PŘED JAKÝMKOLI NASTRAHAMÍ.
— *Bratr Antares*

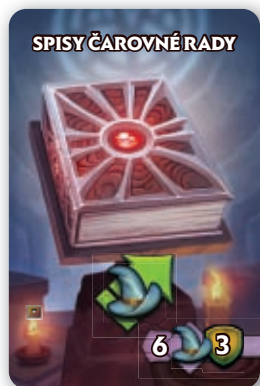
ZACHRÁŇTE KAPITÁNA GARDISTŮ
VLADCI NAŠÍCH ARMÁD BUDOU NEPOSTRADATELNĚ V BOJI
PROTI HORBŮM TĚMNOTY. KORBŮM BOJATELŮM OSMĚNĚ TOHO,
KDO ZACHRÁNÍ SIRA ROLLANDA ZE SPÁRŮ ZLA.
— *Paní Tristana*

Nová pole pro karty ze základní hry.

Stupnice plnění vedlejších úkolů, kde během hry sledujete, jak blízko jste jejich splnění.

Pole pro karty vedlejších úkolů.

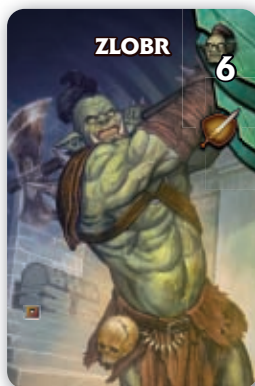
Herní materiál z rozšíření **Nová dobrodružství** je označen symbolem .



KARTY ARTEFAKTŮ

Na každé kartě artefaktu najdete následující prvky: název karty, její efekt a slávu, kterou vám přinese na konci hry. V balíčku karet artefaktů budou na začátku hry 4 klenoty a jiné artefakty, které vám poskytnou zvláštní schopnosti. **Karty artefaktů vždy střeží silnější druh přísluhovače – takzvaní velitelé.** Ti jsou silnější než přísluhovači natisknutí na **herním listu**. Dejte pozor: truhla bude s postupem hry stále prázdnější a prázdnější, takže čím dříve se k ní dostanete, tím větší je šance, že najdete vzácný artefakt.

Detailnější popis **truhly** karet artefaktů najdete na str. 10 těchto pravidel.



KARTY VELITELŮ

Velitelé střeží **truhlu**. Na každé kartě velitele najdete následující prvky: název karty, sílu velitele a druh velitele.

Každý velitel patří k některému druhu přísluhovačů ze základní hry: **duch**, **skřet**, **zlobr** či **nemrtvý**. Každému veliteli se musí postavit **hrdina** s určitým povoláním, podle symbolu na kartě. Pro všechny herní účely se poručíci považují za přísluhovače, a to i v případě karet **schopnosti**, **cílů** či **úkolů**. Také se počítají jako 1 přísluhovač na stupnici přísluhovačů.



KARTY VEDLEJŠÍCH ÚKOLŮ



Každý hráč bude mít 2 **karty vedlejších úkolů**. Na každé kartě jsou 3 požadavky, které vyžadují splnění specifickou kostkou. Úkol poté dokončíte na **specifickém místě** vyznačeném na **herním listu**. Požadavky můžete plnit v libovolném pořadí.



- A ?** Použijte konkrétní barvu kostky.
- B** Použijte konkrétní stranu kostky.
- C** Použijte konkrétní stranu na kostce konkrétní barvy.

Detailní popis akce plnění vedlejšího úkolu najdete na str. 8 těchto pravidel.



MÉNĚ ČASTÉ ČTYŘLÍSTKY A BOTY

Přestože v tomto rozšíření používáte stejné **kostky** jako v základní hře, Dlouhá noc způsobuje hrdinům další nepříjemnosti.

Stejně jako v základní hře, pokud je na začátku kola vrženo 3 a více  lebek anebo 3 a více  čtyřlístků, musíte přehodit všechny kostky.

Navíc ovšem platí pravidlo, že v konečném hodu smí být maximálně 1  a 1 . Pokud padne dvojice čtyřlístků nebo bot, vezměte kostky s přebytečnými symboly a hodte jimi znovu (ostatní výsledky hodu ponechte). Stále ovšem platí pravidlo výše o přehození VŠECH kostek, pokud padnou 3 lebky nebo 3 čtyřlístky.

Pokud by přehození kostkami stále vedlo k padnutí dvojice čtyřlístků nebo bot, házejte patřičnými kostkami do té doby, dokud ani jedna z těchto stran kostky nepadne vícekrát.

Pokud padne 2 a více  čtyřlístků, nebo 2 a více  bot, musíte kostky s nadbytečnými čtyřlístky či botami přehodit.

Příklad: Padly tyto výsledky: 1 meč a štít, 1 krucifix, 2 lebky a 2 čtyřlístky. Musíte vzít JEDNU z kostek s čtyřlístkem a házet s ní do té doby, dokud nepadne něco jiného než čtyřlístek.

Ovšem pozor: Pokud bychom pokračovali v příkladu výše a hráč by po přehození čtyřlístku hodil na kostce třetí lebku, začalo by platit pravidlo o 3 lebkách, takže by musel přehodit všechny kostky. Jednotlivé symboly na kostkách fungují stejně jako v základní hře.

PRŮBĚH HRY

PAPIROVÉ DOUPĚ: NOVÁ DOBRODRUŽSTVÍ má v zásadě stejný průběh jako základní hra: **8 kol** rozdělených na **3 dějství**. Na konci každého dějství budou hráči čelit **netvorům**. Ovšem na konci druhého, pátého a sedmého kola nastane také **plenění truhel** v podzemí a některé poklady se vytratí. Hra má stejné hlavní fáze. Ovšem v první fázi „**1. Hod kostkami**“ platí pravidlo o méně častých čtyřlístcích a botách, viz vlevo.

ZMĚNY AKCÍ


Máte k dispozici stejné akce jako v základní hře, ovšem s drobnými změnami. Navíc máte novou akci „**plnění vedlejšího úkolu**“, jejímž prostřednictvím budete plnit podmínky na vedlejších úkolech a získávat další body slávy.


NOVÉ PRVKY PODZEMÍ

NEPŘÍSTUPNÁ MÍSTNOST

V podzemí se nově nachází 1 nebo 2 nepřístupné místnosti. Do těchto místností nelze nijak vstoupit ani je překročit. Musíte je obejít. Když připravujete hru, musíte zcela začernit toto místo na herním listu.

POZNÁMKY

Přes nepřístupnou místnost nelze projít ani s  nehmotným pláštěm.


Karty  úkolů vyžadující prozkoumání místností v řadě nebo sloupci nelze splnit prozkoumáním řady či sloupce s nepřístupnou místností. Slávu za tento úkol získáte pouze pokud prozkoumáte všech 7 místností ve sloupci či místnosti.







VEDLEJŠÍ ÚKOLY



Vyznačte do svého listu místnosti, ve kterých mohou vaši hrdinové dokončit vedlejší úkoly. Detailní popis najdete na str. 8.




1. VYLEPŠENÍ HRDINY


Tato akce stále využívá potřebné symboly a barvu každého hrdiny, podle karty  cíle, jako v základní hře. Ovšem v tomto rozšíření se změnila schopnosti, které hrdinové obdrží po dosažení čtvrté úrovně.

 **Válečník:** Hráč získá bonus +1 síla při souboji s  **prisluhovači**.





 **Čaroděj:** Hráč okamžitě označí jeden  požadavek vedlejšího úkolu jako splněný, jako kdyby jej splnil běžným způsobem, bez kostky (více na str. 7).

 **Klerik:** Hráč okamžitě získá , který musí ihned použít.


 **Zloděj:** Hráč od tohoto okamžiku považuje všechny vnější okraje listu za místa s průchodem . Tento pohyb musí být ovšem stále veden po přímce. Například hráč vstupující do průchodu na A5 smí vyjít pouze na F5. Pokud je u vnějšího okraje nepřístupná místnost, pak je i nadále nepřístupná a okraj s ní nemá průchod (symbol průchodu) ani s touto vylepšenou schopností .



 **Body slávy** získané na konci hry počítáte stejným způsobem jako v základní hře.



2. VÝROBA POLOVINY PŘEDMĚTU

Akce funguje jako v základní hře. I první 4 předměty ( Plamenný meč,  Žezlo smrti,  Medailon Khar a  Nehmotný plášť) fungují stejně. Zbylé předměty jsou změněny:

 **Vzácný minerál:** Hráč okamžitě získá 1  **drahokam**.


 **Prsten teleportace:** Hráč se smí okamžitě přesunout do libovolné dostupné místnosti, a to v libovolné chvíli. Použití předmětu vyznačte začerněním bílého políčka. Předmět nelze použít podruhé. Zisk **bodů slávy** není nijak ovlivněn použitím předmětu.

 **Čarovný šperhák:** Hráč smí až třikrát za hru v libovolnou chvíli zneškodnit libovolnou past. Vždy když takto zneškodníte past, začerníte 1 bílé políčko. Více informací o zneškodnění pasti najdete na str. 7. Na konci hry získá hráč 3  **body slávy**.

 **Svitek vědění:** Hráč smí okamžitě zvýšit úroveň až 2 různých hrdinů, ale na konci hry ztratí 4  **body slávy**.

3. MÍCHÁNÍ LEKTVARŮ

Tato akce funguje stejně jako v základní hře. Nový bonus je, že



hráč okamžitě označí jeden  požadavek vedlejšího úkolu jako splněný, jako kdyby jej splnil běžným způsobem, bez kostky (více na str. 7).

4. POHYB

Tato **akce** funguje stejně jako v základní hře, ale mějte na paměti, že v novém podzemí jsou nové prvky.

OBJEVENÍ TRUHLY


Při přípravě hry bude v jedné místnosti vyznačena truhla s mocným artefaktem či drahým klenotem. Ale pozor! Tento poklad je strážěn silnými veliteli, kteří truhlu nikdy neopouští.

Když prozkoumáte místnost s truhlou, musíte přeškrtnout truhlu  a dobrat si vrchní kartu z balíčku  velitelů. Poté vyhodnoťte souboj, jako kdyby šlo o běžného prisluhovače (porovnejte sílu požadovaného hrdiny s velitelem, případně utrpte zranění). Rozdíl mezi velitelem a běžným prisluhovačem je síla, která se pohybuje mezi 6 a 7. Stejně jako v základní hře bude velitel poražen nezávisle na síle hrdiny. Postihem jsou pouze zranění.

Veliteli se musíte postavit před ziskem bonusů z artefaktů, předmětů, vylepšením hrdiny či zis-


kem drahokamů. Pokaždé když porazíte velitele, vyplňte další prázdné pole na svém počítadle poražených přísluhovačů.

POZNÁMKA

 **Žezlo smrti** nelze použít k porážce velitele, protože efekt žezla se vyhodnocuje okamžitě a velitel vstupuje do hry pouze při akci **pohyb**.

Karty, které zvyšují sílu hrdinů proti přísluhovačům, lze použít i proti velitelům.




Jakmile je souboj vyhodnocen, hráč, který velitele porazil, vezme jeho kartu a umístí ji před sebe na stůl.

Hráč navíc získá  **slávu**, přičemž její počet závisí na tom, v jakém kole velitele porazil. Hodnoty najdete na počítadle kol. Pokud porazíte velitele v prvním nebo druhém kole, získáte 5 bodů slávy, od třetího do pátého kola získáváte 3 body slávy a od šestého do konce sedmého kola 1 bod. Pokud porazíte velitele v osmém kole, nezískáte žádné body.




Na konci každého kola, pokud má před sebou na stole kartu velitele pouze jeden hráč, tuto kartu odstraňte ze hry a vraťte do krabice. Tento hráč poté vezme

všechny karty artefaktů a vybere si jednu z nich. Musí ji ukázat ostatním a poté vrátit balíček artefaktů zpět na místo, lícem dolů. Pokud více hráčů ve stejném kole porazilo velitele u truhly, hráči si vyberou artefakt postupně, a to v pořadí od hráče s nejvyšší úrovní libovolného hrdiny v družině. Pokud nastane shoda, vybírá nejprve hráč s největším počtem poražených přísluhovačů. Pokud shoda trvá, vyberte pořadí náhodně.



SEKACÍ PASTI

Tyto pasti fungují stejně jako  **bodavé pasti** ze základní hry, s jednou výjimkou. Pokaždé když hráč prozkoumá místnost se  **sekací pastí**, utrpí 2  **zranění** (i pokud už v té samé **místnosti** byl dříve).

ZNEŠKODNĚNÍ PASTÍ

Toto je nová možnost, kterou může hráč využít při provádění akce pohyb. Smíte využít 1 krok ke zneškodnění  bodavé nebo  sekací pasti v sousedící místnosti (nikoliv šikmo sousedící). Pokud tak hráč učiní, nakreslí ✗ přes danou past. Od té chvíle již hráč nikdy neutrpí  zranění, když vstoupí do místnosti s touto pastí. Smíte zneškodnit past

POZNÁMKA

Pokud v tomto rozšíření hrajete s kartou schopnosti  **zvěd**, pak se znění jejího efektu mění na „snižuje zranění utrpěná z pastí o 1“. Bodovou past tedy vynuluje a sekací past vám způsobí pouze 1 .

a pohnout se pomocí kroků ze stejné kostky (např. 1 krok na zneškodnění, 1 k pohybu, či naopak).



PLNĚNÍ VEDLEJŠÍHO ÚKOLU

Tato nová akce představuje pátrání hrdinů po stopách, sbírání požadovaných přísad či jiných činností vedoucích ke splnění vedlejšího úkolu. Každý hráč má 2 karty vedlejších úkolů, které dostane na začátku hry. Tyto úkoly nejsou zásadní pro úspěch vaší výpravy a smíte je nechat nedokončené, či je dokonce zcela ignorovat.

Stejně jako při provádění ostatních akcí, i k plnění vedlejšího úkolu budete používat kostku. Každý vedlejší úkol má několik podmínek, které vyžadují ke splnění konkrétní výsledky hodu kostek: podmínka A vyžaduje kostku určité barvy, podmínka B vyžaduje určitý symbol na kostce a podmínka C vyžaduje zároveň určitou barvu a symbol.


Pokud splníte některou z podmínek na kartě, запиšte použitou kostku na počítadlo kol jako při každé jiné akci (musí ale splňovat požadavek podmínky). Poté vyplňte to políčko stupnice plnění vedlejších úkolů, které odpovídá právě splněné podmínce. Podmínky můžete plnit v **libovolném pořadí**.

5. DOKONČENÍ VEDLEJŠÍHO ÚKOLU



Splnění podmínek ještě neznamená, že úkol je hotov. Když prozkoumáte místnost, ve které je vyznačen některý z vašich vedlejších úkolů ( I nebo  II), a vyhodnotíte ostatní efekty včetně souboje, podívejte se na stupnici plnění tohoto vedlejšího úkolu.

Pokud máte v tu chvíli splněnu 1 podmínku, získáte 2 body slávy. Pokud máte splněny 2 podmínky, získáte 7 bodů slávy. Pokud máte splněny všechny podmínky, získáte 15 bodů slávy.



Na příkladu vpravo vidíte, že hráč již splnil podmínky A a C prvního vedlejšího úkolu a podmínku B druhého vedlejšího úkolu. V tomto kole použije bílou kostku se symbolem  ke splnění podmínky C druhého vedlejšího úkolu a zároveň použije bílou kostku ke splnění podmínky A. Tím pádem splnil všechny podmínky druhého vedlejšího úkolu.



Počet získaných bodů slávy запиšte na svůj  herní list a poté přeškrtněte  symbol tohoto vedlejšího úkolu na herním listu. Od této chvíle již nemůžete plnit další podmínky tohoto úkolu, a pokud se vrátíte do místnosti později, nezískáte další body slávy.

NOVÁ FÁZE

PLENĚNÍ PODZEMÍ

Družiny hrdinů nejsou v podzemí samy. O poklady s nimi zápolí skupiny potulných zlodějíčků. Pokud nebudete dost rychlí, možná zjistíte, že nejlepší poklady vám někdo vyfoukl přímo pod nosem.


Na příkladu vlevo se hráči podařilo splnit 2 podmínky prvního vedlejšího úkolu. Nyní prozkoumal místnost E6, do které během přípravy hry vyznačil V1, jako 1. vedlejší úkol. Protože splnil 2 podmínky, získá 7 bodů slávy a přeškrtně V1 na herním listu.

Na konci druhého kola náhodně odstraňte 3 karty z balíčku artefaktů a vraťte je do krabice. To samé proveďte **na konci pátého kola**. **Na konci sedmého kola** odstraňte všechny zbylé karty z balíčku artefaktů. Pokud v osmém kole prozkoumáte místnost s truhlou, musíte i nadále čelit veliteli v této místnosti, ale nezískáte kartu artefaktu. Počet odstraněných karet najdete na herním listu.


SOUBOJ S NETVOREM


Tuto fázi vyhodnoťte úplně stejně jako v základní hře.

KONEC HRY

Hra končí po **souboji** se třetím  **netvorem, na konci osmého kola.** Získáte body slávy za následující kategorie.


ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Sečtěte všechny získané  **body slávy. Hráč s nejvyšším počtem bodů slávy se stává vítězem.** Pokud nastane **shoda**, vyhrává ten, kdo prozkoumal **více místností** v podzemí. Pokud shoda dále trvá, hráči se o vítězství dělí.


K počítání **bodů slávy** použijte štíty podél spodního okraje vašeho  **listu.** Výjimkou jsou štíty A, B, C, K, M, N (které získáte už během hry za souboje s netvory a splněné úkoly). Všechny ostatní body získáte až nyní, na konci hry.

Body získáváte za tyto kategorie:


A. První netvor:

Body získané nebo ztracené za souboj s  prvním netvorem.

B. Druhý netvor:

Body získané nebo ztracené za souboj s  druhým netvorem.


C. Třetí netvor:

Body získané nebo ztracené za souboj se  třetím netvorem.

D. Hrdinové:

Body získané za  úrovně hrdinů.

E. Předměty:

Body získané nebo ztracené za  předměty.

F. Drahokamy:

Počítadlo drahokamů.

G. Přísluhovači:

Poražení  přísluhovači, včetně velitelů.

H. Zranění:

Ztracené body za  zranění.

I. Zmrtvýchvstání:

Body slávy ztracené za zmrtvýchvstání.


J. Karty cílů, schopností:

Získejte body za tyto karty.


K. Úkoly:

Získejte body za každý splněný úkol.

L. Karty artefaktů:

Každá karta  artefaktu má určitou hodnotu slávy, vyobrazenou na kartě. Jejich detailnější popis najdete na str. 10 těchto pravidel. Navíc získáváte bonusové body podle toho, v jakém kole otevřete truhlu.

M/N. Dokončené vedlejší úkoly:

Získáte body slávy podle toho, s kolika splněnými podmínkami se vám podařilo dokončit  vedlejší úkoly, buďto 2, 7, nebo 15 bodů.


O. Součet



Štíty na herním listu










VYSVĚTLIVKY





KARTY ARTEFAKTŮ





Klenoty: Získáte 2  body slávy na konci hry. Na začátku hry musí být v balíčku artefaktů všechny 4 klenoty.



Hbitý líkér: Jednorázový. Získejte 3  kroky, které musíte ihned využít. Na konci hry získáte 1  bod slávy za každých 7 prozkoumaných místností, zaokrouhleno dolů.





Pečetní prsten pěti rodů: Jednorázový. Jednou  zvyšte úroveň  zloděje. Na konci hry získáte 3  body slávy navíc, pokud váš  zloděj dosáhl 6. úrovně.


Sofiin balzám: Jednorázový. Umíchejte 2  lektvary. Na konci hry získáte 1  bod slávy navíc za každé 4 umíchané  lektvary, zaokrouhleno dolů.





Bankova hůl: Získejte bonus +2 k  síle při souboji s  duchy. Na konci hry získáte 1  bod slávy navíc za každého vámi poraženého  ducha.




Áquilův růženec: Jednorázový. Jednou  zvyšte úroveň  klerika. Na konci hry získáte 3  body slávy navíc, pokud váš  klerik dosáhl 6. úrovně.





Prst Zlatého skřeta: Získejte 1 , který musíte použít v tomto kole. Nezískáte ani neztratíte žádné  body slávy.





Leonin štít: Jednorázový. Jednou  zvyšte úroveň  válečníka. Na konci hry získáte 3  body slávy navíc, pokud váš  válečník dosáhl 6. úrovně.

Měsíční zrcadlo: Jednorázový. Přesuňte se do libovolné místnosti v podzemí. Na konci hry získáte 2  body slávy.

Akolytův palcát: Získejte bonus +2 k  síle při souboji s  nemrtvými. Na konci hry získáte 1  bod slávy navíc za každého vámi poraženého  nemrtvého.

Guidarkova palice: Získejte bonus +2 k síle při souboji se  zlobry. Na konci hry získáte 1  bod slávy navíc za každého vámi poraženého  zlobra.

Rapír ze Stínomoří: Získejte bonus +2 k  síle při souboji se  skřety. Na konci hry získáte 1  bod slávy navíc za každého vámi poraženého  skřeta.

Spisy čarovné rady: Jednorázový. Jednou  zvyšte úroveň  čaroděje. Na konci hry získáte 3  body slávy navíc, pokud váš  čaroděj dosáhl 6. úrovně.

POZNÁMKY:


1 – Schopnosti artefaktů se sčítají a kombinují s ostatními efekty a schopnostmi, které má hráč k dispozici.

2 – Jednorázové karty po použití otočte lícem dolů. Na konci hry získáte body za artefakt nezávisle na tom, zda je použitý nebo ne.

VARIANTY HRY

Tyto varianty můžete zapojit do hry. Většina z nich nevyžaduje herní materiál z Nových dobrodružství, ale samozřejmě je můžete použít i s tímto rozšířením. Varianty smíte libovolně kombinovat.

SILNÍ PŘISLUHOVAČI

Na začátku hry se podívejte, který hrdina nemá bonus proti netvorovi. Síla všech přísluhovačů, kteří bojují proti tomuto hrdinovi, se při souboji zvedne o 1. Ke všem těmto přísluhovačům napište na herním listu +1. **Příklad:**  Klerik nemá v této partii bonus proti žádnému netvorovi. V tomto případě vzroste síla všech zarytých nepřátel klerika, tedy nemrtvých. Ke všem nemrtvým v podzemí napište +1.

Poznámka: Tento bonus k síle platí pouze v souboji. Pro účely cílů a úkolů počítejte přísluhovače bez bonusu.

NÁROČNÝ MÓD A MÓD NOČNÍ MŮRA

Můžete se na začátku hry rozhodnout, že budete čelit silnějším netvorům. Pokud tak chcete učinit, použijte žetony upravující sílu netvorů, které najdete v tomto rozšíření. S jejich pomocí překryjte údaje na kartách netvorů. Každý žeton má 2 strany. Pokud chcete hrát náročný mód, použijte stranu se symbolem lebky. Pokud chcete hrát mód noční můry, použijte stranu se dvěma lebkami.

Pokud hrajete s touto variantou, musíte umístit žetony upravující sílu na všechny netvory a všechny na stejnou stranu. Na každém žetonu je symbol (1, 2, nebo 3) určující, na kterou kartu netvora jej máte umístit.

NÁHODNÍ NETVOŘI

Vyberte libovolnou kartu podzemí, ale nepoužívejte netvory, kteří jsou na ní natisknuti. Namísto toho zamíchejte každou úroveň netvorů zvlášť (1, 2, a 3). Nejprve otočte lícem vzhůru netvora 1. Poté otočte lícem vzhůru netvora 2. Pokud má proti netvorovi 2 bonus stejný hrdina jako proti netvorovi 1, otáčejte nové netvory 2, dokud nemá bonus jiný hrdina. Poté otočte netvora 3. Pokud má proti tomuto netvorovi bonus některý z hrdinů, kteří mají

bonus proti netvorovi 1 nebo 2, otáčejte nové netvory 3, dokud nemá bonus jiný hrdina. Zbytek hry pokračuje normálně.

KAMPAŇ

Pokračujte v příběhu království Leonie.

Ve hře jsou čtyři nové příběhové linky. Vyberte příběhovou linku a vezměte karty podzemí, které představují její kapitoly (vždy jsou 3, řiďte se podle písmen v pravém dolním rohu karet podzemí, viz dále). Příběhové linky můžete hrát jednotlivě nebo je všechny spojit do epické velekampaně (a odehrát všech 12 kapitol). **Kapitoly hrajte v tomto pořadí:**

Dlouhá noc: a, b, c

Cesta zmaru: d, e, f

Odhalená tajemství: g, h, i

Srdce stínu: j, k, l

Partie hry probíhá podle běžných pravidel, ale mezi jednotlivými kapitolami zapisujte skóre všech hráčů. Na konci příběhové linky sečtete všechny body slávy jednotlivých hráčů (pokud hrajete velekampaně, sečtete body až na konci 12. kapitoly). Hráč, který napříč kapitolami získal nejvíce bodů slávy, se stává vítězem kampaně.

SÓLOVÁ VELEKAMAPAŇ

Odehrajte všechny kapitoly příběhové linky „Dlouhá noc“, počínaje a. Sečtete dohromady body slávy získané napříč kapitolami. Pokud chcete pokračovat do další dějové linky, musíte v první dějové lince získat alespoň 210 bodů. Pokud chcete přejít do třetí dějové linky, musíte v druhé dějové lince získat alespoň 255 bodů. Pokud chcete přejít do čtvrté dějové linky, musíte ve třetí dějové lince získat alespoň 300 bodů. Vyhráváte kampaň, pokud ve čtvrté dějové lince dosáhnete celkem 345 bodů. Zvládnete takovou výzvu?

SÍŇ SLÁVY

Na konci sólové partie porovnejte své skóre s kategoriemi níže a uvidíte, jak se vaší družině dařilo. Jste šampioni království, nebo obyčejní pěšáci? Uvidíte sami!

POD 50 – VIDLÁCI

Co jste to za dobrodruhy? Vy jste spíš obyčejní vesničani, kteří zabloudili do podzemí. Určitě jste se ani nevrátili všichni celí, že?

51 AŽ 60 – PĚŠÁCI

Nebyli jste připraveni na to, co vás tam dole čekalo, že? Na druhou stranu, alespoň jste vyvázli živí. To se taky počítá. Příště si takovou výpravu dvakrát rozmyslete.

61 AŽ 70 – OBRÁNCI DOMOVINY

Sousedí z vesnice vás vidí jako své hrdiny a v místní hospodě se o vás vypráví příběhy. Ale do letopisů království jste se zatím nezapsali.

71 AŽ 80 – DOBRODRUZI

Nikdo nepohybuje o tom, že jste nadmíru talentovaní. Ale čeká vás ještě dlouhá cesta, než se z vás stane skupina ostřílených hrdinů. Nepřestávejte. Každé další dobrodružství vás učiní silnějšími a chytřejšími.

81 AŽ 90 – HRDINOVÉ

Vykonali jste velké skutky, které si zaslouhují uznání. Obchodníci a pocestní se klaní vašim zkušenostem a odvaze. Navíc šíří zvěsti o vašich činech do dalších krajů.

91 AŽ 100 – ŠAMPIONI KRÁLOVSTVÍ

Dobrodruhy jako vy znají snad úplně všude. Co nevidět vás určitě čeká pozvánka do elitní skupiny bojovníků, jakými jsou třeba Královští lvi.

101 AŽ 110 – VETERÁNI

Už ani nedokážete spočítat, na kolik dobrodružství jste vyrazili. Jste silnější a mocnější než kdy dřív. Lidé vás žádají o pomoc s těmi nejtěžšími a nejnebezpečnějšími úkoly, protože by se jich nikdo nemohl zastat lépe.

111 AŽ 120 – LEGENDY

Řadíte se mezi nejslavnější hrdiny všech dob. Z vašich příběhů se staly báje, které inspirují nové generace dobrodruhů k boji se zlem a za práva slabších.

120 A VÍCE – POLOBOHOVÉ

Vaše síla přesáhla limity smrtelníků a dosáhla nadlidské úrovně. I ti největší netvoří se rozklepou, sotva zaslechnou vaše jména. Draci, nekromanti ani žádná jiná monstra se nemohou rovnat vaší zdatnosti, odvaze a vychytralosti.



TVŮRCI

Návrh hry
Ilustrace a grafická úprava
Vývoj
Návrh krabice
Pravidla
Grafická úprava pravidel
Příběhy

Leandro Pires
Dan Ramos
Diego Bianchini
Gerson Lopes
Thiago Leite
Thiago Leite a
Andreza Farias
Márcio Botelho

ČESKÁ VERZE HRÝ

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce
Překlad
Korektury
Grafická úprava

Miroslav Tlamicha
Ondřej Polák
Marcel Ondrák
Michal Hubáček