



## BRAND, náčelník klanu jelena

*O našich vítězstvích budou znít písně po staletí!*

Hrdý a chrabý vlajkonoš klanu jelena je oddaný svým lidem. Žije a bojuje jen čestně. Na ničem mu nezáleží víc než na prospěchu klanu.

**Schopnost:** V souboji během kroku č. 1 smíš přesunout 1 spřátelenou jednotku ze sousedícího území na území s Brandem (*náročné hranice ignoruješ*).



## EGIL, náčelník klanu vlčice

*Jde se plnit, chlapi!*

Surový a nezkrtný mladý berserk je znám především pro svoji lásku k ničení a chaosu. Přestože je zbrklý, dokáže se přizpůsobit každému přešlapu.

**Schopnost:** Pokud je Egil útočником, má hodnotu namísto .



## LIV, náčelnice klanu havrana

*Účel vždy světlí prostředky.*

Ctižádostivá, pragmatická a mazaná, taková je náčelnice klanu havrana. Nejraději má situace, v nichž má všechno pod kontrolou. Naopak nesnáší plýtvání časem a korunami na nesmysly.

**Schopnost:** V souboji, během kroku č. 4, smíš jednou přehodit soubojové kostky a musíš respektovat nový výsledek hodů. Pokud je Liv útočником, musí případné přehození nastat ještě před hodem obránce.



## SIGNY, náčelnice klanu zmije

*Zmije už brzo zatne tesáky do Northgardu!*

Tajemná vůdkyně bez špetky soucitu a morálky. Chce jediné: zapsat se do historie Northgardu. A nikdo jí nebude stát v cestě.

**Schopnost:** V souboji, během kroku č. 1, smíš umístit žeton spálené země na území se Signy.

**Poznámka:** Pokud se dvě schopnosti vyhodnocují ve stejném kroku souboje (*např. Brand a Signy*), útočnik vyhodnotí svoji schopnost před obráncem.

## TVŮRČI

**Autor:** Adrian Dinu / **Ilustrace:** Grosnez / **3D modely:** EMAK, Valerio Carbone, Benjamin Maillot / **3D grafika:** Théo Jacquemin / **Grafická úprava:** Franck Achard  
**Vývoj:** Jim Gaudin / **Výroba:** Nicolas Aubry (Synergy Games)

## ČESKÁ VERZE HRY

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha** / Praha, Česká republika  
**Redakce:** Miroslav Tlamicha / **Překlady:** Ondřej Polák / **Korektury:** Marcel Ondrák  
**Grafická úprava:** Michal Hubáček

# NÁČELNÍCI

Náčelníci jsou rozšíření pro hru *Northgard: Země nepoznané*. Uvnitř najdete nový herní materiál a pravidla pro nový modul, který zvětší asymetričnost klanů.

## HERNÍ MATERIÁL

### MODULÁRNÍ DESKY NÁPOVĚDY HRÁČŮ A KLANŮ



#### 5 desek nápovědy hráčů

(v pěti barvách)



#### 7 desek klanů

(medvědice, divočáka, kozla, havrana, zmije, jelena a vlčice)

### 8 FIGUREK



**Egil**  
náčelník klanu vlčice



**Brand**  
náčelník klanu jelena



**Signy**  
náčelnice klanu zmije



**Liv**  
náčelnice klanu havrana



**Halvard**  
náčelník klanu kozla



**Svarn**  
náčelník klanu divočáka



**Borgild**  
náčelnice klanu medvědice



**Kaija**  
obrněná medvědice



#### 10 plastových podstavců



#### 7 vylepšených karet klanu



## NOVÝ MATERIÁL PRO ZÁKLADNÍ HRU

Figurku Kaiji, modulární desky nápovědy s deskami klanů a nové vylepšené karty klanů můžete přidat do základní hry bez dalších úprav či nutnosti použít modul náčelníků.

### • Kaija, obrněná medvědice

Figurkou nahradíte žeton ze základní hry. K označení Kaiji můžete použít jeden z barevných podstavců v odpovídající barvě hráče.

### • Modulární desky nápovědy hráčů a klanu

Namísto karet nápovědy ze základní hry použijte modulární desky nápovědy hráčů a klanů. Jednoduše je umístíte před sebe na stůl ve správné kombinaci vaší barvy a klanu, za který hrajete.

Desky slouží jako užitečná nápověda pro fáze roku, schopnosti klanů a náčelníků. *(Některé schopnosti byly přeformulovány. Schopnosti náčelníků ignorujte, pokud nehrajete s modulem náčelníků.)* Navíc desky přesně určují místa pro různé herní oblasti *(dobírací balíček, odkládací hromádku a aktivní oblast)*.

### • Nové vylepšené karty klanu

V tomto rozšíření najdete nové karty! Díky nim může každý klan ze základní hry získat 1 další vylepšení do svého balíčku, stejně jako ostatní vylepšené karty ze základní hry.

Během přípravy hry jednoduše každý hráč umístí novou vylepšenou kartu k ostatním vylepšeným kartám svého klanu.

Přestože nové vylepšené karty jsou ilustrované, fungují zcela stejně jako vylepšené karty ze základní hry. Odráží osobnosti náčelníků, kteří jsou ztělesněním hodnot klanů *(proto si zaslouží vlastní ilustraci na kartě)*.

**Poznámka:** Přestože nové vylepšené karty můžete použít bez modulu náčelníci, karta klanu medvědice odkazuje v textu na Borgild. Pokud nehrajete s modulem náčelníci, jednoduše ignorujte tuto část textu na kartě.

## MODUL: NÁČELNÍCI

Náčelníci jsou hrdinní vůdci northgardských klanů! Tento modul rozšiřuje asymetričnost klanů. Každý klan dostane novou vůdčí postavu s jedinečnou schopností a figurkou.

Jednotlivé moduly hry Northgard můžete hrát samostatně nebo je libovolně kombinovat. Při použití tohoto modulu dodržujte všechna základní pravidla hry *Northgard: Země nepoznané*, plus následující úpravy:

### PŘÍPRAVA HRU

- **Během kroku H přípravy hry**, když vybíráte klan, si zároveň vezměte figurku náčelníka svého klanu a přidejte ji do zásoby svých jednotek. K označení náčelníka použijte podstavec v barvě svých jednotek.
- **Během kroku L přípravy hry** smíte namísto jedné své jednotky umístit na mapu svého náčelníka *(celkem tedy budou na území 2 jednotky a náčelník)*.



## OBEČNÁ PRAVIDLA NÁČELNÍKŮ



Náčelník se řídí podle všech pravidel pro jednotky: můžete jej naverbovat, pohybovat jím a zapojit jej do souboje jako každou běžnou jednotku. Stejně tak jej můžete umístit na mapu během přípravy hry.

Pokud verbujete náčelníka, umístíte jej na vybrané území *(za dodržení všech pravidel)* namísto běžné jednotky. Pokud náčelník zemře, vrátíte jej zpět do své zásoby a můžete jej později naverbovat akcí verbování stejně jako běžnou jednotku.

Existuje jedna výjimka: náčelníci nemohou být cílem efektů, schopností a akcí karet, které cílí na nepřátelskou jednotku či jednotku na nepřátelském území, např. Přepadení *(klan havrana)* nebo Plenění *(klan vlčice)*. Jejich prostřednictvím nelze odstranit náčelníka z mapy.

### NÁČELNÍCI V SOUBOJI

Během kroku č. 1 souboje má náčelník hodnotu  namísto obvyklé . Někteří náčelníci mohou mít i větší hodnotu, protože jde o součást jejich schopnosti, která se aktivuje, když jsou v souboji *(viz dále)*.

Náčelník se považuje za 1 jednotku pro účel limitu zaplacených  během kroku č. 3. Také se považuje za 1 jednotku při určování ztrát během kroku č. 6 *(k odstranění náčelníka stačí )*.

**Poznámka:** Pokud je náčelník součástí skupiny jednotek, která utrpěla ztráty, majitel náčelníka si může vybrat, zda odstraní náčelníka nebo běžnou jednotku. Samozřejmě musí náčelníka odstranit, pokud jde o poslední jednotku nebo pokud musí odstranit všechny jednotky.

### SCHOPNOSTI NÁČELNÍKŮ



Náčelníci jsou silní a charismatičtí vůdci. Navíc má každý z nich jedinečnou schopnost, která je aktivní pouze v souboji, do kterého je zapojen přímo daný náčelník.



#### BORGILD, náčelnice klanu medvědice

*Pojďte si pro mě, zbabělci!*

Vlajkonoška klanu medvědice je kurážná a arogantní válečnice. Je ostřejší než ta nejnabroušenější břitva, před nikým neohne hřbet a pro slabochy nemá slitování.



**Schopnost:** Pokud je Borgild obráncem, má hodnotu  namísto .



#### SVARN, náčelník klanu divočáka

*Cítím, že za humny jsou potíže.*

Klidný a moudrý spirituální vůdce Svarn je mudrc a válečník v jedné osobě. Žije prostým životem v přírodě, přesně jak praví Staré učení.


**Schopnost:** Pokud je Svarn na otevřeném území či území s  *(symboly na stavbách se nepočítají)*, má hodnotu  namísto .



#### HALVARD, náčelník klanu kozla

*Vážně se musíme chovat jako surovci?*

Sečtělý a klidný stařešina klanu kozla se zajímá především o přežití svého lidu. Nesnáší bezduché násilí, ale pokud je napaden, dokáže uštedřit pořádnou ránu.

**Schopnost:** Pokud je Halvard obráncem, ignoruj  způsobenou útočníkem.