



LORDS  
OF  
RAGNARÖK

Pravidla  
PRO HRU JEDNOHO HRÁČE



Tato pravidla popisují způsob, jak hrát Lords of Ragnarök v sólovém módu proti hře - automě. Budete čelit jednomu či více stoupencům ohnivého obra Surta, představovaným i zkaženými hrdiny. Stejně jako hráči, i oni budou uzurpovat nadvládu, stavět chrámy, lovit nestvůry, ovládat regiony a svádět bitvy s vašimi armádami, aby splnili některou z podmínek vítězství dříve než vy, a zároveň posunuli hru blíže k Ragnaröku. Můžete hrát proti různým stoupencům. Každý z nich má jiné schopnosti, počáteční karty akcí a soustředí se na jednu předem danou podmínku vítězství. Vedle boje se stoupenci si musíte dávat pozor i na zkázu, jež se šíří celým Midgardem. Jestliže ji nedokážete zastavit, porážka je jistá.

Důrazně vám doporučujeme, abyste se dobře seznámili se základními pravidly, než se pustíte do sólového módu. Rovněž vám radíme, abyste ve své první hře použili pouze jednoho stoupence. Jakmile se dokážete vypořádat s jedním, můžete přidat další protivníky.

V následujícím textu se termíny „vy“ a „váš“ budou vztahovat k hráči, zatímco termíny „stoupec“ a „jeho“ k soupeřům ovládaným hrou. Protože Surtova stoupence ztělesňuje některý z hrdinů, je možné považovat pojmy „stoupec“ a „zkažený hrdina“ za synonyma. Slovní spojení „stoupencův hrdina“ se používá pro zdůraznění záležitosti týkající se přímo figurky zkaženého hrdiny.

Hlavní část pravidel se věnuje hře s jediným stoupecem. O použití více stoupenců v sólové hře, resp. ve hře více hráčů se dočtete na str. 8.

# HERNÍ MATERIÁL

## KARTY



3 SADY PO 6 KARTÁCH  
ZÁKLADNÍCH SURTOVÝCH AKCÍ (18 KARET)



27 VYLEPŠENÝCH KARET AKCÍ  
(3 DRUHY: JARL, GODI A ZABIJÁK)



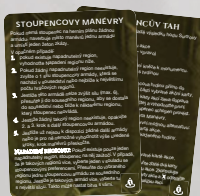
12 KARET AKCÍ HRDINŮ\*



6 KARET VÝZEV



1 KARTA SURTOVA PŘÍCHODU



2 PŘEHLEDOVÉ KARTY

## ŽETONY



5 ŽETONŮ ZKÁZY

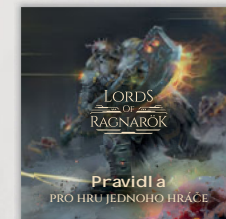


1 ŽETON ARBITRA

## OSTATNÍ



1 SURTOVA KOSTKA  
(S ČÍSLY 1, 1, 1, 2, 2, 3)






Pravidla

**CHYBÍ VÁM KOMPONENTA  
NEBO MÁTE NĚJAKOU POŠKOZENOU?  
NAPIŠTE NÁM NA [INFO@ALBI.CZ](mailto:INFO@ALBI.CZ),  
RÁDI VÁM ZDARMA ZAŠLEME NOVOU!**



# PŘÍPRAVA HRY

Držte se pokynů pro přípravu hry 2 hráčů. Při výběru hrdiny se řiďte níže uvedenými pravidly:

1. Vyberte jednoho hrdinu za svého protivníka, ten bude Surtovým stoupencem. Můžete ho určit cíleně nebo náhodně. Přidělte mu kartu původu Ódinův syn / Ódinova dcera.
2. Přidělte stoupenci hráčskou desku a veškerý materiál v jedné barvě.
3. Umístěte kartu Surtova příchodu poblíž stoupencovy desky a položte na ni všechny žetony zkázy.
4. Přehledové karty připravte vedle desky stoupence.
5. Rozmístěte stoupencův herní materiál následovně:
  - A. Položte kartu Ódinův syn / Ódinova dcera na stoupencovu desku. Na ni položte destičku stoupencova hrdiny zkaženou stranou nahoru.
  - B. Destička zkaženého hrdiny obsahuje číslo regionu, kam se umístí jeho figurka spolu se dvěma armádami se silou 1. Jestliže hrajete na plánu pro 2 hráče, použijte číslo v šedém symbolu (vpravo). Číslo v černém symbolu nalevo je určeno pro herní plán pro 3–4 hráče, jestliže se používá více stoupenců v sólové hře nebo jsou přidáni do hry více hráčů.
  - C. Umístěte žeton zkázy z pole označeného „5“ do regionu uvedeného na destičce zkaženého hrdiny.
  - D. Vraťte drakkar ve stoupencově barvě do krabice, nebude zapotřebí.
  - E. Nastavte stoupencovy vlastnosti podle hodnot uvedených na destičce zkaženého hrdiny.
  - F. Přidělte stoupenci počáteční bojovou kartu, kterou položte lícem dolů k jeho desce. Tato karta představuje základ balíčku, který bude během hry postupně vznikat. Na tyto karty se nesmíte dívat, pokud k tomu nedostanete pokyn.
6. Vytvořte balíček Surtových karet akcí:
  - A. Náhodně vyberte jednu sadu šesti počátečních Surtových karet (A, B nebo C) a přidejte k nim 2 počáteční karty akcí stoupence, jež odpovídají vybranému zkaženému hrdinovi. Všechny zbývající počáteční karty akcí vraťte do krabice.
  - B. Zamíchejte těchto 8 karet, čímž vytvoříte balíček karet akcí. Poté náhodně otočte 3 z nich a vyložte je do řady. Poblíž připravte Surtovu kostku.
  - C. Zamíchejte karty vylepšených akcí odděleně podle druhů (Jarl , Godi  a Zabiják ). Vezměte z nich 6 karet podle kombinace uvedené na destičce zkaženého hrdiny (nedívejte se na ně) a zamíchejte je do balíčku s kartami akcí stoupence vytvořeného v kroku B. Zbylé karty vylepšených akcí vraťte do krabice.
7. Většina destiček zkažených hrdinů disponuje výhodou poskytovanou stoupenci na začátku hry. V takovém případě ji nyní vyhodnoťte.
8. Vyberte si destičku hrdiny a kartu původu pro sebe (doporučujeme vám vzít si náhodně 2 destičky hrdinů a 2 karty původu, vybrat si jednu kombinaci a zbytek odhodit). Následně:
  - A. Vezměte figurku zvoleného hrdiny a zasuňte ji do podstavce ve své barvě.
  - B. Položte ukazatele vlastností na první pozici na stupnicích vlastností lícem nahoru. Zakryté pozice udávají hodnotu vašich vlastností.
  - C. Doberte si 1 bojovou kartu.
  - D. Umístěte svůj drakkar na jakékoli moře. Poté umístěte svého hrdinu a 2 armády se silou 1 do jednoho regionu, který sousedí s mořem s vaším drakkarem. Svého hrdinu a armády nemůže umístit do regionu, kde se již nachází armády stoupence. Jestliže má vámi vybraný region hodnotu populace 2, umístěte sem svůj ukazatel nadvlády a převeďte nad ním kontrolu.
  - E. Položte kartu původu na svou hráčskou desku a vyhodnoťte její efekty.
  - F. Položte destičku hrdiny na kartu původu na své hráčské desce.
9. Vraťte žeton arbitra do krabice, v sólové hře se nepoužívá. Role arbitra a jeho žeton se používá pouze ve verzi hry, kdy do hry více hráčů přidáme stoupence (viz str. 8).
10. Pokud si přejete zvýšit obtížnost hry, vyberte si jednu či více karet výzev (náhodně nebo cíleně). Pokud je na některé zvolené kartě výzvy uvedeno „PŘÍPRAVA“, vyhodnoťte její efekt nyní a vraťte ji do krabice. Karty s pokynem „PRAVIDLA“ vyložte vedle karty Surtova příchodu; tyto karty zahrnují změny pravidel platné po celou hru.

# HŘANÍ PROTI STOUPENCI

Stoupenec vždy hraje jako první.

Svůj tah odehráváte stejně jako ve hře více hráčů.

- Jestliže umístíte na akčním kruhu svůj ukazatel nadvlády na ukazatel nadvlády stoupence, získá 1 runu.
- Můžete běžným způsobem využívat pokles morálky k oslabení stoupencových armád.
- Můžete běžným způsobem zahájit bitvu se stoupencovými armádami. Navíc však může dojít k bitvě i tehdy, jestliže vaše armáda vstoupí do regionu ovládaného stoupencem, kde nejsou žádné jeho armády (viz str. 7).
- Pokud lovíte nestvůru, používají se základní pravidla. Kartu útoku nestvůry, kterou má nestvůra zahrát, vyberte náhodně z dostupných karet pro dané kolo.
- Jestliže skolíte nestvůru, na jejíž kartě se nachází alespoň 4 žetony nadvlády stoupence, dejte mu žeton zabijáka.

Stoupenec ignoruje řadu omezení, jež se vztahují na hráče:

- Stoupencův hrdina nemůže utřít zranění.
- Stoupencovy armády se při zvyšování síly nemusí nacházet v regionech s osadami a mohou vstoupit do regionu, kde se zdržuje Loki.
- Stoupenec smí mít až 6 run a nemusí se řídit jejich symboly; může vždy používat jakékoli runy.
- Stoupenec smí mít až 8 bojových karet (bez ohledu na Moudrost zkaženého hrdiny).
- Stoupenec ignoruje výhody uvedené na žetonech říší. Kdykoli má získat od spojeneckých říší bonusy, vezme si buď bojovou kartu, nebo runu (podle toho, čeho má méně, v případě shody bojovou kartu).
- Stoupenec nevyužívá výhody požehnání a artefaktů. Kdykoli získá jejich kartu, zasuňte ji pod jeho hráčskou desku (mohou mít vliv na bitvy a lov).



# TAH STOUPENCE

Hodem Surtovou kostkou určete stoupenčovu kartu akce. Poté umístíte kostku na prostřední pole karty akce dané výsledkem hodu (1 karta vlevo, 2 uprostřed, 3 vpravo). Tato karta je pro daný tah považována za *vybranou kartu akce*.



**Pravidlo pro řešení shod:** Řada mechanismů vyžaduje, abyste za stoupence určili region či něco v regionu. Pokud po zohlednění všech podmínek stále zbývá více možností, podívejte se do levého dolního rodu vybrané karty akce (případě do levého dolního rohu levé karty, pokud není momentálně žádná karta vybrána). Jestliže je tam uvedeno „Max“, vyberte mezi možnými regiony ten s nejvyšším číslem. Pokud je tam „Min“, vyberte region s nejnižším číslem.

V případě dvou armád s různou silou v jednom regionu se aplikuje výše uvedený princip: v případě „Min“ vyberte armádu s menší silou, v případě „Max“ armádu s větší silou.

V případě shody dvou nebo více říší vyberte tu nejvíce vlevo po směru hodinových ručiček, počínaje Múspellsheimem.

V případě vzácného případu dvou či více nestvůr ve stejném regionu: jako první vyberte Lokiho. Pokud to není možné, vyberte nestvůru, jejíž karta je nejvíce vlevo po směru hodinových ručiček; jestliže se na této pozici nachází karty dvou dotýčných nestvůr, vyberte tu, jejíž karta je nahoře.

## 1. MODLITBA

**Vyslání kněze:** Jestliže má stoupenec k dispozici kněze, umístí ho k jednomu z monumentů. Pokud má na výběr:



V tomto případě je stoupenčova preferovaná vlastnost Moc.

1. Je-li rozdíl mezi stoupenčovou preferovanou vlastností (uvedenou nejvíce vlevo na destičce zkaženého hrdiny) a *další vlastností s nejvyšší hodnotou* 1 či méně, vybere si monument zvyšující preferovanou vlastnost.
2. V opačném případě (nebo pokud příslušný monument není dostupný) si vybere monument zvyšující vlastnost s nejnižší hodnotou. Pokud i zde panuje shoda, rozhodne se podle preference vlastností na destičce zkaženého hrdiny.

Zvyšte o 1 odpovídající vlastnost stoupence. V závislosti na této vlastnosti získá stoupenec bonusy poskytované daným bohem: Moc – bojové karty; Moudrost – runy běžným způsobem; Autorita – zvýšení síly jedné armády. Sílu bude vždy zvyšovat armádě v regionu, který sousedí s největším počtem regionů, jež dosud neovládá. Výše získaného bonusu závisí na úrovni monumentu.

**Výroba runy:** Pokud se v regionu stoupenčova hrdiny nebo v některém sousedním nachází alespoň jedna runa, sebere ji. V případě více run si vybere tu, která je blíže k vašemu hrdinovi.

## 2. HRDINA

Umístíte stoupenčova hrdinu přímo do regionu uvedeného na vybrané kartě akce. Poznámka: Jestliže používáte mapu pro 2 hráče (v sólové hře), použijte číslo v menším symbolu.

Mapa pro 3-4 hráče

Mapa pro 2 hráče



## 3. RUNY

Vyhodnoťte první dvě runové akce, které může stoupenec provést. Postupujte v řadě akčních karet zleva doprava, přičemž přeskočte vybranou akční kartu. **Přeskočte** a nepočítejte takové akce, za které stoupenec nemůže zaplatit nebo je není schopen provést.



Příklad: Stoupenec má 2 runy a vybranou kartou akce je prostřední. Proto stoupenec vyhodnotí akci Uzavření spojení (a zaplatí 1 runu), poté přeskočí Posílení armády, za niž nemůže zaplatit, dále přeskočí obě akce na vybrané kartě akce a nakonec provede Uzavření spojení (za svou zbývající runu).

Více se o vyhodnocování jednotlivých runových akcí dočtete na str. 5–6. Pozor: Runové akce stoupence nejsou zcela totožné s vašimi.

Jestliže stoupenec není ve svém tahu schopen provést vůbec žádnou runovou akci, získá 1 runu.

## 4. MANÉVRY

Aby bylo jasné, jak probíhá proces aktivace armády, je třeba si nejprve vysvětlit pojem **obtížnost napadení a podmínky napadnutelnosti**.

Obtížnost napadení neutrálního regionu se rovná hodnotě jeho populace. Je považován za napadnutelný, jestliže má hodnotu populace menší nebo rovnou součtu nejvyšší síly **jediné** stoupenčovy armády v některém sousedním regionu a počtu karet požehnání a artefaktů zasunutých pod deskou stoupence. Stoupenec při útoku nesmí kombinovat více armád.

**Napadení neutrálního regionu:**



Region ovládaný hráčem, který zde nemá žádnou armádu, má obtížnost napadení vždy 0.

Region ovládaný hráčem s alespoň jednou jeho armádou má obtížnost napadení rovnou jeho zdejší vojenské síle (včetně bonusů z karet požehnání a dalších herních efektů). Příklad: *Pokud máte v některém svém regionu dvě armády se silou 1 a 2, obtížnost napadení tohoto regionu činí 3.*

Region ovládaný hráčem je považován za napadnutelný, jestliže má hodnotu napadnutelnosti menší než nejvyšší síla **jediné** stoupenčovy armády v některém sousedním regionu, *plus 1* za každou bojovou kartu ve stoupenčově ruce až do výše jeho Moudrosti, *plus* počet karet požehnání a artefaktů zasunutých pod deskou stoupence.

**Napadení hráčova regionu:**



Pokud by dobytí určitého regionu vedlo k tomu, že by stoupenec vyhrál splněním podmínky vítězství Velký Jarl nebo Velký Godí, napadne ho i tehdy, jestliže je jeho obtížnost napadení až o 2 větší než síla **jediné** vlastní armády v sousedním regionu.

1. Pokud existuje napadnutelný region, vyhodnoťte Napadení regionu níže.
2. Pokud žádný napadnutelný region neexistuje, zvyšte o 1 sílu stoupenčovy armády, která se nachází v sousedství nebo nejbliže k největšímu počtu hráčových regionů (v případě více možností použijte běžná pravidla pro řešení shod).



- Jestliže této armádě nelze zvýšit sílu (protože její stávající síla již činí 6), přesuňte ji do sousedního regionu, aby se dostala do sousedství nebo blíže k některému regionu, který stoupenec neovládá (v případě více možností použijte běžná pravidla pro řešení shod).
- Jestliže žádný takový region neexistuje, opakujte 2. a 3. krok s další stoupenecovou armádou (v případě více možností použijte běžná pravidla pro řešení shod).
- Jestliže už nejsou k dispozici žádné další armády nebo je pro ně nemožné vyhodnotit výše uvedené kroky, krok manévru přeskočte.

Pokud nemá stoupenec na herním plánu žádnou armádu, naverbuje místo toho jednu armádu (viz zvláštní akce Posily na str. 6) a **umístí jeden žeton zkázy**.

## NAPADENÍ REGIONU

Pokud existuje pouze jeden napadnutelný region, stoupenec na něj zaútočí. V případě, že je takových regionů více, vyberte jeden v souladu se stoupenecovými preferencemi, jež jsou uvedeny na destičce zkaženého hrdiny a vysvětleny dále.

### Metody výběru cílového regionu:

- 

Stoupenec preferuje jako prvořadý cíl region s chrámem, dále region se svatyní (bez chrámu) a nakonec region bez svatyně. Jestliže pro některou uvedenou kategorii existuje více možností, zaútočí na region s nejnižší obtížností napadení. V případě shodných obtížností budou jeho prvořadým cílem regiony ovládané hráčem nebo takové, jež leží nejbližší k hráčovým regionům.
- 

Stoupenec preferuje jako prvořadý cíl regiony ovládané hráčem nebo takové, jež leží nejbližší k hráčovým regionům. Jestliže pro některou uvedenou kategorii existuje více možností, zaútočí na region s nejnižší obtížností napadení. V případě shodných obtížností bude jeho prvořadým cílem region s chrámem, dále region se svatyní (bez chrámu) a nakonec region bez svatyně.
- 

Stoupenec preferuje jako prvořadý cíl regiony na území(ch), kde ovládá nejméně regionů. Jestliže existuje více takových regionů, bude jeho prvořadým cílem region s chrámem, dále region se svatyní (bez chrámu) a nakonec region bez svatyně. Jestliže pro některou uvedenou kategorii existuje více možností, bude cílit na region s nejnižší obtížností napadení.

Přesuňte do vybraného regionu jednu stoupenecovou armádu ze sousedního regionu. Jestliže je takových armád více, vyberte tu s největší silou. Nezapomeňte, že tak může nastat bitva s vámi (viz Vyhodnocení bitvy na str. 7).

## 5. ZVLÁŠTNÍ AKCE

Vyhodnoťte první dostupnou možnost z níže uvedeného seznamu. Akce je považována za dostupnou, pokud stoupenec nemá dosud na pozici pro příslušnou akci svůj ukazatel nadvlády A ZÁROVEŇ je schopen ji vyhodnotit.

- Je dostupná zvláštní akce uvedená na vybrané kartě akce?** Umístěte stoupencův ukazatel nadvlády na příslušnou pozici pro akce na akčním kruhu a poté danou zvláštní akci vyhodnoťte.
- Je dostupná prioritní akce (uvedená na destičce zkaženého hrdiny)?** Umístěte stoupencův ukazatel nadvlády na příslušnou pozici pro prioritní akci na akčním kruhu a poté tuto zvláštní akci vyhodnoťte.
- Je dostupná zvláštní akce Přípravy?** Umístěte stoupencův ukazatel nadvlády na pozici pro akci Přípravy na akčním kruhu a poté ji vyhodnoťte
- Provedte zvláštní akci Monument.

Pokud stoupenec umístí svůj ukazatel nadvlády na pozici pro akci jako první, dojde k přidělování bonusů od říší jako obvykle. Jestliže stoupenec umístí svůj ukazatel nadvlády na váš, získáte runu jako obvykle.

**Stoupenecova spojenectví:** Kdykoli dojde k přidělování bonusů od říší, s nimiž má stoupenec uzavřené spojenectví, získá vždy 1 bojovou kartu nebo 1 runu podle toho, čeho má méně (v případě shody bojovou kartu) a ignoruje zvláštní schopnosti těchto říší.



## 6. BONUS A ÚKLID

Některé karty akcí mají pod zvláštní akcí uvedený (podmíněný) bonus. Je-li tomu tak, zkontrolujte v tuto chvíli jeho podmínku (pokud nějaká existuje), dokonce i když se právě provedená zvláštní akce liší od akce uvedené na kartě. Jestliže stoupenec uvedenou podmínku splní nebo žádná podmínka není uvedena, bonus získá. Text a efekt bonusu se v případě pochybností vždy týká stoupence. Jestliže bonus říká „získáš požehnání“, jednoduše vezměte jednu náhodnou kartu požehnání a zasuňte ji pod stoupenecovu desku.

Poté dejte vybranou kartu akce stranou i se Surtovou kostkou. Zbývající dvě karty akcí posuňte doleva (je-li to zapotřebí) těsně k sobě. Otočte novou kartu z balíčku karet akcí a umístěte ji na pozici nejlépe vpravo.



Nakonec se podívejte na symbol v pravém dolním rohu vybrané karty akce:

- Pokud se zde nachází , odstraňte tuto kartu ze hry (vraťte ji do krabice).
- Pokud se zde nachází , zamíchejte tuto kartu zpět do balíčku karet akcí.



Žádný bonus.

Odstraňte tuto kartu.



Za každý svůj region s kovárnou získá stoupenec 2 runy.

Zamíchejte tuto kartu zpět do balíčku.

# VYHODNOCENÍ RUNOVÝCH AKCÍ OVLÁDNUTÍ NEUTRÁLNÍ NESTVŮRY (1 RUNA)

Protože stoupenec ignoruje odlišnost symbolů run, může ovládnout jakoukoli neutrální nestvůru, která se nachází v regionu s jeho hrdinou, případně v některém sousedním. **Pokud stoupenec nemůže žádnou nestvůru ovládnout (žádná se nenachází v regionu s jeho hrdinou nebo v sousedních) A ZÁROVEŇ dosud neovládá žádnou nestvůru, ignoruje požadavek na region a ovládne jakoukoli nestvůru na herním plánu, která se nachází nejbližší k jeho hrdinovi.**

Jestliže takto může ovládnout více nestvůr, vybere si takovou, která má zakrytých **méně pozic pro zranění**.

Pokud stoupenec nemůže ovládnout žádnou nestvůru, tuto akci přeskočte (bez placení runy).

## UZAVŘENÍ SPOJENECTVÍ S ŘÍŠÍ (1 RUNA)

Pokud se stoupencův hrdina nachází v regionu sousedícím s říší, která dosud není stoupenecovým spojencem, nebo v regionu sousedícím s regionem vedle říše (tj. bylo by zapotřebí jednoho pohybu, aby se do sousedství říše dostal), uzavře s touto říší spojenectví. V opačném případě tuto akci přeskočte (bez placení runy). V případě více možností si vybere tu nejvíce vlevo po směru hodinových ručiček, počínaje Múspellsheimem.

## POSÍLENÍ ARMÁDY (2 RUNY)

Pokud stoupenec nemá na herním plánu žádnou armádu nebo všechny jeho armády již mají sílu 6, tuto akci přeskočte (bez placení runy).

Tato akce zvyšuje o 1 sílu stoupenecovy armády v regionu, který sousedí s nejvíce regiony, jež stoupenec dosud neovládá.

## AKTIVACE NESTVŮRY (2 RUNY)

Nestvůru lze aktivovat, pokud je neutrální nebo ovládaná stoupenecem.

Pokud nelze aktivovat žádnou nestvůru, aby vás tím nějak poškodila (například úspěšným útokem na region nebo poklesem morálky), nebo nelze aktivovat vůbec žádnou nestvůru, tuto akci přeskočte (bez placení runy).

Pokud vás aktivace nestvůry může poškodit, stoupenec ji aktivuje. Jestliže vás může poškodit více nestvůr, bude spojenec preferovat aktivaci jím ovládaných nestvůr před neutrálními. V případě shody v některé z těchto dvou kategorií použijte běžná pravidla pro řešení shod.



### STOUPENCOVA AKTIVACE NESTVŮR

Kdykoli má stoupenec aktivovat nestvůru a ovládá více než jednu, aktivuje tu, která je blíže k vašim armádám. Při aktivaci postupuje následovně:

1. Pokud se stoupenec aktivovaná nestvůra nachází v regionu, kde vás může poškodit útokem na region, provede ho.
2. Pokud může provést pohyb do regionu, při němž dojde k poklesu morálky vašich armád, přesune se do tohoto regionu. V případě více možností si vybere region se silnější armádou.
3. Jinak se pohne tak, aby se dostala blíže alespoň k jedné vaší armádě. Jestliže existuje více možností, preferuje stoupenec přesun k vámi ovládanému regionu.

Jestliže stoupenec aktivuje neutrální nestvůru, hodte kostkou nestvůr. Pokud padne útok na region, vyhodnoťte ho obvyklým způsobem. Jestliže má stoupenec neutrální nestvůru přesunout, použijte 2. a 3. krok výše popsaného postupu s tím, že stoupenec ignoruje přesuny, které by vedly k poklesu morálky jeho vlastních armád. Jestliže padne výběr akce, vybírá si stoupenec jako první útok na region (1. krok). Není-li to možné, řídí se podle 2. a 3. kroku.

## DOBRÁNÍ BOJOVÝCH KARET (2 RUNY)

*Pozor: Tato akce se výrazně liší od akce, kdy si má bojovou kartu dobrat hráč.*

Stoupenec si dobere tolik bojových karet, kolik činí jeho Moudrost, až do maxima 8 karet. Pokud už má v ruce 8 karet, tuto akci přeskočte.

## ZVÝŠENÍ VLASTNOSTI (3 RUNY)

1. Pokud je rozdíl mezi stoupenecovou preferovanou vlastností (uvedenou nejvíce vlevo na destičce zkaženého hrdiny) a další vlastností s nejvyšší hodnotou 1 či méně, zvýší se preferovaná vlastnost.
2. V opačném případě se zvýší vlastnost s nejnižší hodnotou. Pokud zde panuje shoda, rozhodne se podle preference vlastností na destičce zkaženého hrdiny.

## NAVERBOVÁNÍ ARMÁDY (3 RUNY)

*Pozor: Jedná se o unikátní akci stoupence. Vy tuto akci provádět nemůžete.*

Stoupenec naverbuje jednu armádu podle pravidel dále popsané zvláštní akce Posily.

# VYHODNOCENÍ ZVLÁŠTNÍCH AKCÍ

## POSILY

Umístěte jednu stoupenecovou armádu se silou rovnající se Autoritě jeho hrdiny do jeho regionu s osadou.

- Pokud existuje více takových regionů, vybere si region, který je nejbližší k vašemu regionu. V případě více možností si vybere region s nižší obrannou hodnotou (její definice viz str. 7).
- Když stoupenec neovládá žádný region s osadou, uvažujte, že všechny jeho regiony obsahují osady. **Navíc se umísťuje žeton zkázy** (viz str. 7).
- Jestliže stoupenec neovládá žádný region, podívejte se na obtížnost napadení všech regionů ve hře (srovnejte ji se silou právě naverbované armády) a naverbujte jednu armádu v jednom z napadnutelných regionů. Pro výběr cíle použijte metodu popsanou na str. 5. **Navíc se umísťuje žeton zkázy.**
- Ve vzácném případě, že neexistují žádné napadnutelné regiony, zvýšte místo toho o 1 stoupenecovou Autoritu. **Navíc se umísťuje žeton zkázy.**

Pokud jsou již všechny stoupenecovy armády na herním plánu, považuje se tato akce za neproveditelnou.

## MOBILIZACE

Ve vzestupném pořadí podle síly ověřte u každé stoupenecovy armády, zda může zaútočit, tj. zda sousedí s napadnutelným regionem.

- Pokud může zaútočit, přesuňte ji do cílového regionu. V případě více možností použijte metodu pro výběr cíle ze str. 5. Na rozdíl od bitvy mezi hráči se bitva vyhodnocuje okamžitě.
- Jestliže armáda nemůže zaútočit a všechny regiony v sousedství jsou již pod nadvládou stoupence, přesuňte ji do sousedního regionu, aby se dostala do sousedství nebo blíže k regionu, jež stoupenec neovládá. V případě více možností použijte běžná pravidla pro řešení shod.
- Jestliže armáda nemůže zaútočit, ale nachází se v sousedství jednoho či více regionů neovládaných stoupenecem, zvýší se o 1 její síla (dokonce i kdyby byla v regionu bez osady). Pokud už její síla byla předtím 6, dobere si stoupenec 1 bojovou kartu.

**Jestliže stoupenec během této zvláštní akce neovládá žádný region, umístí se žeton zkázy.**

## PŘÍPRAVY

Pokud má stoupenec již před touto akcí 6 run **A ZÁROVEŇ** 8 bojových karet, považuje se tato akce za neproveditelnou.

V opačném případě získá tolik run, kolik činí Moudrost jeho hrdiny, a dobere si 2 bojové karty.

## CHRÁM

Pokud stoupenec ovládá region se svatyní a bez chrámu, postaví zde chrám a získá 1 kněze. Jestliže ovládá více regionů se svatyněmi bez chrámů, použijte běžná pravidla pro řešení shod. Stoupenecovy regiony s chrámy mají zvýšenou hodnotu obrany (viz Bitvy na str. 7).

Pokud má stavba chrámu za následek výběr požehnutí, **umístí se žeton zkázy.**

**Výběr požehnutí a stoupenec:** Když je stoupenec na řadě s výběrem požehnutí, udělá to náhodně a získanou kartu zasune pod svou desku.

Jestliže stoupenec neovládá žádné regiony se svatyněmi nebo ve všech jeho regionech se svatyněmi již chrámy stojí, považuje se tato akce za neproveditelnou.

## NESTVŮRY

Pokud stoupenecovou prioritou **nejsou** nestvůry NEBO není **možné žádnou nestvůru lovit** (viz definice níže), proveďte jednu z následujících možností:

- Pokud vás aktivace neutrálních nebo stoupenecových nestvůr může poškodit (například úspěšným útokem na region nebo poklesem morálky), stoupenec takovou nestvůru aktivuje.
- Jestliže vás může poškodit více nestvůr, bude spojenec preferovat aktivaci jím ovládaných před neutrálními. V případě shody v některé z těchto dvou kategoriích použijte běžná pravidla pro řešení shod.

**Bez ohledu na to, zda byla nestvůra tímto způsobem aktivována, se umístí žeton zkázy.**

- Jestliže vás žádná stoupenecem ovládaná nebo neutrální nestvůra nemůže poškodit, považuje se tato akce za neproveditelnou.

**Nestvůry, které je možné lovit:** Za běžných okolností může stoupenec lovit nestvůry pouze v regionu, kde se nachází jeho hrdina, případně v sousedních. Ovšem za každou kartu (požehnutí nebo artefaktu), kterou má stoupenec zastrčenou pod svou desku, je možné lovit nestvůry o jeden region dále (například pokud jsou pod deskou stoupence zastrčeny dvě karty, může stoupenec hrdina lovit nestvůry až do vzdálenosti 3 regionů od své aktuální pozice).

Lokiho nemůže stoupenec lovit, dokud předtím neskoli dostatek nestvůr (počítají se i ty, za které získal žeton zabijáka, protože v době jejich skolení měl na jejich pozicích pro zranění alespoň 4 ukazatele nadvlády): 1 při hře na mapě pro 2 hráče, 2 při hře na mapě pro 3–4 hráče. **Pokud stoupenec může lovit Lokiho, všechny ostatní nestvůry ignoruje.**

Jestliže jsou stoupenecovou prioritou nestvůry **A ZÁROVEŇ** je možné lovit alespoň jednu nestvůru:

1. Stoupenec si dobere tolik bojových karet, kolik činí jeho Moc (ignoruje běžný limit 8 karet). **Otočte všechny stoupenecovy bojové karty lícem nahoru.**
  - **Symbol štitu představuje pro stoupence žolík** (dá se použít jako jakýkoli symbol zranění). Stoupenec nejprve způsobí všechna ostatní zranění, než začne přidělovat žolíková zranění.
2. Pokud je možné lovit více nestvůr, vybere si stoupenec takovou, které s ohledem na jeho bojové karty zůstane po lovu nejméně nezakrytých pozic pro zranění.
  - To znamená, že pokud lze některou nestvůru skolit, dá stoupenec přednost jí před novou kořistí.
3. Odhodte ze stoupenecovy ruky všechny bojové karty, jež mohou lovené nestvůře způsobit zranění, a položte jeho ukazatele nadvlády na odpovídající pozici pro zranění.
  - Pokud je k dispozici více pozic se stejným symbolem zranění, umístěte ukazatel nadvlády na pozici s odměnou, jinak na pozici nejvíce vpravo.
4. Jestliže stoupenec umístí alespoň jeden svůj ukazatel nadvlády na pozici s odměnou, získá 1 kněze (pouze jednoho) bez ohledu na předtíštěnou odměnu.
5. Jestliže stoupenec zakryje poslední pozici pro zranění bez odměny, získá artefakt nestvůry a zasune ho pod svou desku. Pokud nestvůra NEBYLA skolena a leží na ní méně než 4 žetony stoupenecovy nadvlády, **umístí se žeton zkázy.**



6. Po skončení lovu spočítejte všechny stoupenecovy zbylé bojové karty, zamíchejte je zpět do balíčku a následně mu z něj přidělte lícem dolů stejný počet nových (až do maxima 8 karet), takže nebudete vědět, jaké karty dostal.

**Žádné karty útoku nestvůr se nedobírají a nehrají.**

## UZURPACE

Pokud může stoupenec uzurpovat nadvládu nad regionem, kde se nachází jeho hrdina, učiní tak. Za tímto účelem musí být jeho Moc vyšší nebo rovná hodnotě populace / vojenské síle v daném regionu. Poté získá stoupenec nad regionem nadvládu a naverbuje zde jednu armádu se silou rovnou své Autoritě.

Jestliže stoupenec nemůže uzurpovat nadvládu nad regionem se svým hrdinou, zkontrolujte všechny sousední regiony. Jestliže existuje více možností uzurpace, vybere si stoupenec cíl v závislosti na schématu pro výběr cíle na destičce zkaženého hrdiny. Pokud nemůže uzurpovat nadvládu ani v sousedních regionech, považujte tuto akci za neproveditelnou. Stoupenec nemůže uzurpovat nadvládu nad regionem s vaším hrdinou.

## MONUMENT

1. Stoupenec si vybere nedokončený monument, jehož vlastnost stojí výše v preferencích uvedených na destičce zkaženého hrdiny, a postaví jeho další úroveň.
2. Zkontrolujte předzvěsti Ragnaröku. Jestliže dojde k naplnění některé z nich, otočte příslušnou kartu. Pokud v tuto chvíli nedojde k otočení žádné karty, **umístí se žeton zkázy**. Jestliže jsou otočeny alespoň 3 karty, Ragnarök začíná (viz Podmínky vítězství).
3. Provedte 3.–6. krok podle základních pravidel (se stoupenecem jako stavitelem monumentu).

## BITVY

Pokud má dojít k bitvě mezi vámi a stoupenecem, nejprve určete bitevní sílu obou stran.

1. Ve vašem případě se jedná o vojenskou sílu jako obvykle.
2. V případě, že stoupenec útočí, představuje jeho bitevní sílu síla jeho (jediné) útočící armády. Jestliže však vy útočíte na stoupence, představuje jeho bitevní **sílu hodnota obrany**, která se určí jako součet, který tvoří:
  - A. Vojenská síla (všechny armády) stoupence v daném regionu, plus
  - B. Síla nejsilnější stoupenecovy armády v některém **sousedním** regionu („podpůrná armáda“), plus
  - C. Hodnota **Autority** stoupence, pokud je v daném regionu postavený **chrám**.

V obou případech (v útoku i obraně) se stoupenecova bitevní síla **zvyšuje o 1 za každou kartu požehnání nebo artefaktu** zasunutou pod jeho desku.

**Útok na nebráněný stoupencův region:** Pokud vaše armády vstoupí do stoupenecova regionu, kde nejsou žádné jeho armády, může přesto k bitvě dojít, jestliže hodnota obrany daného regionu je vyšší než 0. Jinými slovy, napadení stoupenecova regionu s chrámem, nebo pokud se v sousedství nachází alespoň jedna jeho armáda, vždy vyústí v bitvu.

## PRŮBĚH BITVY

3. Vytvořte stoupencův bitevní balíček:
  - A. Zamíchejte karty ve stoupenecově ruce. Pokud je stoupenecova Moudrost vyšší nebo rovna počtu karet v jeho ruce, vytvoří všechny tyto karty lícem dolů stoupencův **bitevní balíček**.

B. Jestliže je stoupenecova Moudrost nižší než počet karet ve stoupenecově ruce, vznikne bitevní balíček z tolika karet ze stoupenecovy ruky, kolik je jeho Moudrost. Zbývající karty se vrátí stoupeneci do ruky, aniž byste se na ně dívali.

4. Pokud je stoupenec obránce a má k dispozici podpůrnou armádu, přesune se tato armáda do regionu, kde se má odehrát bitva (tímto způsobem můžete „odlákat“ stoupenecovy armády z určitého místa).
5. Když na vás přijde řada, hrajete bojové karty běžným způsobem, včetně vyhodnocování efektů, případně pasujete.
6. Když přijde na řadu stoupenec.
  - A. Pasuje, jestliže nastane některá z následujících situací:
    - Jeho bitevní balíček je prázdný NEBO
    - Vy jste pasovali A ZÁROVENĚ má větší bitevní sílu (nebo stejnou, je-li obránce).
  - B. V opačném případě otočte jednu náhodnou kartu z jeho bitevního balíčku. Přidejte její sílu k stoupenecově bitevní síle, ale ignorujte její efekt.
7. Přidělování ztrát:
  - A. Vy přidělujete ztráty obvyklým způsobem.
  - B. Stoupenec sníží o 1 sílu své nejsilnější armády bez ohledu na symboly ztrát na svých zahraničních bojových kartách nebo zda prohrál či vyhrál. **Vyjimka:** Jestliže stoupenec prohraje bitvu, snižuje o 1 pouze sílu své armády se silou 1 (zničí ji).
8. Poražený v bitvě se musí jako obvykle stáhnout. Jestliže je k ústupu přinucen stoupenec, přesune své armády do některého svého sousedního regionu (v případě potřeby použijte běžná pravidla pro řešení shod). Pro přebrání kontroly nad regionem po bitvě dodržujte všechny postupy základní hry.
9. Po skončení bitvy vraťte všechny karty ze stoupenecova bitevního balíčku zpět do jeho ruky.

## KONEC HRY & ZKÁZA

Vy i stoupenec můžete vyhrát po splnění jedné ze 3 základních podmínek (Velký Jarl, Velký Godi, Zabiják nestvůr), jak je popsáno v základních pravidlech. Čtvrtá podmínka pro vítězství (Ragnarök) se ovšem mění.

## UMÍSTĚNÍ ZKÁZY

Při stoupenecových zvláštních akcích může docházet k umístění žetonů zkázy, jestliže stoupenec „zaostává“ nebo chce zrychlit průběh hry, aby dosáhl svého vlastního vítězství. Žeton zkázy se umísťuje, jestliže nastane některá z následujících situací:

- Při zvláštní akci Posily, pokud stoupenec neovládá žádné regiony s osadami.
- Pokud při zvláštní akci Mobilizace stoupenec neovládne žádný region.
- Pokud má zvláštní akce Chrám za důsledek zisk požehnání.
- Pokud při zvláštní akci Nestvůry dojde k tomu, že nestvůra je aktivována, aby vás „pouze“ poškodila.
- Stoupencův lov v rámci zvláštní akce Nestvůry skončí tak, že na pozicích pro zranění lovené nestvůry jsou méně než 4 ukazatele nadvlády stoupence.
- Po vyhodnocení zvláštní akce Monument nedojde k otočení žádné karty předzvěsti Ragnaröku.
- V kroku manévry ve stoupenecově tahu se na herním plánu nenachází žádná jeho armáda.

Pokud dostanete pokyn umístit žeton zkázy, přidejte ho do regionu, který splňuje současně následující podmínky:

- Sousedí s akčním kruhem.
- Dosud v něm není žeton zkázy.

Jestliže existuje více takových regionů, vyberte nejprve ten z nich, který ovládá stoupenec, poté neutrální a nakonec ten, který ovládáte vy. V případě více možností v těchto kategoriích použijte běžná pravidla pro řešení shod.

Žetony zkázy odebírejte z karty Surtova příchodu zleva. Žetony zkázy nemají vliv na nadvládu nad regiony.

## ODSTRANĚNÍ ZKÁZY

Jestliže ovládáte region s žetonem zkázy a máte zde armádu, jejíž síla je větší nebo rovná nejmenšímu nezakrytému číslu na kartě Surtova příchodu (na nezakrytém poli nejvíce vpravo), můžete využít jednu aktivaci této armády k **odstranění žetonu zkázy**. V takovém případě vraťte žeton zkázy na nezakryté pole na kartě Surtova příchodu nejvíce vpravo.

Pokud jste takto zakryli jedno ze dvou polí nejvíce vlevo (vyžadující aktivaci armády se silou 4 nebo 5), můžete si vzít náhodnou kartu požehnání.

## SURT PŘICHÁZÍ

Pokud by měl stoupenec umístit žeton zkázy ve chvíli, kdy je všech 5 žetonů zkázy již na herním plánu, objeví se Surt a zničí celý Midgard. **Okamžitě prohráváte.**

## RAGNARÖK

Ragnarök nastane stejně jako v základních pravidlech, tedy pokud jsou na konci zvláštní akce Monument otočeny alespoň tři karty předzvěsti Ragnaröku. Poté odehrajete vy i stoupenec ještě jeden tah. Při kontrole podmínky vítězství po vypuknutí Ragnaröku se každý žeton zkázy na herním plánu počítá jako další region ovládaný stoupenecem, ať už region s žetonem zkázy ovládá kdokoli. V případě shody vítězí stoupenec.

Příklad:

- Ovládáte 3 regiony v sousedství akčního kruhu, z nichž jeden obsahuje žeton zkázy.
- Stoupenec ovládá 1 další, rovněž s žetonem zkázy.
- Pátý region je neutrální, ale obsahuje také žeton zkázy.

Díky tomu ovládáte 3 regiony, zatímco stoupenec 4 (jeden region plus tři žetony zkázy), proto vítězí a vy prohráváte.



# HRA PROTI VÍCE STOUPENCŮM

Je možné hrát až proti 3 stoupenčům, z nichž **každý musí mít jinou prioritní zvláštní akci**. Při přípravě hry dejte každému z nich hráčskou desku a potřebný herní materiál v příslušných barvách; rozmístěte ho podle pokynů na destičkách zkažených hrdinů. Hraje se na herním plánu pro 3–4 hráče a s kartami předzvěstí Ragnaröku se symbolem „3+“. Počáteční žeton zkázy se však umísťuje pouze podle pokynů pro **prvního** stoupence. Každý stoupenec má vlastní řadu a balíček karet akcí.

Všichni budou odehrávat své tahy za sebou v náhodném pořadí (určeném při přípravě hry) a poté přijde na řadu váš tah. Jakmile mezi dvěma vašimi tahy dojde k umístění žetonu zkázy, ignorujte všechny efekty, jež by měly vést k umístění dalších.

Následující pravidla zavádí mechanismus *zábora z nadřazenosti*. Aktivní stoupenec je **nadřazen** jinému stoupeneci ovládajícímu region, jestliže je splněna některá z následujících podmínek:

- V regionu, který má být zabrán, stojí chrám a stoupenec ovládající tento region ovládá **celkově méně chrámů** než aktivní stoupenec.
- Aktivní stoupenec **ovládá celkově více regionů na území**, kam patří zabíraný region, než stoupenec, který ho ovládá.

Pozor: Je proto možné, že při ověřování podmínek u jednoho regionu může stoupenec provést zábor z nadřazenosti, zatímco u jiného nikoli.

## STOUPENEC NAPADAJÍCÍ STOUPENCE

Pro stoupence se považuje region jiného stoupence za napadnutelný, pokud má nárok na zábor z nadřazenosti a armáda určená k napadení má sílu **větší nebo rovnou** vojenské síle v cílovém regionu NEBO síle **jedné** podpůrné armády (podle toho, co je vyšší). Obě strany si nezapočítávají žádné další modifikátory (karty pod hráčskou deskou, Autoritu, chrámy atd.). Pokud dojde k takovému napadení, nevyhodnocujte ho jako bitvu.

- Pokud předchozí vládce regionu nemá žádnou přítomnou nebo podpůrnou armádu, nedojde k žádným oslabením armád.
- V opačném případě se síla obou armád sníží o 1 (v daném regionu nebo v případě obránce podpůrné), pokud by tímto snížením nedošlo ke zničení armády (odstranění z herního plánu). Poté musí poražený stoupenec ustoupit do sousedního regionu, který ovládá.

## UZURPACE

Jestliže si stoupenec vybírá region k uzurpaci nadvlády, v první řadě si bude vybírat váš, dále region jiného stoupence, kde může provést zábor z nadřazenosti (viz výše) a nakonec neutrální. Nikdy nebude uzurpovat nadvládu nad regionem jiného stoupence, jestliže nemůže provést zábor z nadřazenosti, nebo pokud se zde nachází hrdinové jiných stoupenčů.



Hledáte inspiraci?

Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?

Připojte se do skupiny

„Hry nás baví“!

# KONEC HRY & RAGNARÖK

Každý stoupenec následuje svou vlastní cestu k dosažení vítězství jako Velký Jarl, Velký Godi nebo Zabiják nestvůr. V případě Ragnaröku započítejte žetony zkázy jako ovládané regiony **všem** stoupenčům. Zvítězíte, jestliže ovládáte více potřebných regionů než každý z nich.

Příklad: Ovládáte 3 regiony sousedící s akčním kruhem a dva stoupeni ovládají každý po jednom ze zbývajících. Pokud by byl ve hře jeden žeton zkázy, zvítězili byste (3 versus 1 + 1 u každého stoupence), ale kdyby byly dva, pak byste prohráli (3 versus 1 + 2 u každého stoupence). Stejně tak byste utrpěli porážku v případě, kdybyste ovládali 3 regiony, jeden stoupenec ovládal dva zbývající regiony, druhý žádný a ve hře byl jediný žeton zkázy (3 versus 2 + 1).

## PŘIDÁNÍ STOUPENCŮ DO HRY VÍCE HRÁČŮ

Připravte hru běžným způsobem se zapojením až 2 stoupenčů, jak je popsáno výše. Nezapomeňte, že celkový počet hráčů a stoupenčů dohromady nesmí být vyšší než 4. Hráči, jenž bude na tahu jako poslední, dejte žeton arbitra – tento hráč bude považován za **arbitra**.

V provádění tahů budou stoupeni na řadě dříve než hráči.

## ARBTR

Kdykoli by měl stoupenec vybírat mezi dvěma či více **rovnocennými možnostmi**, které by přímo poškozovaly dva či více různých hráčů, místo obvyklých pravidel pro řešení shod **rozhodne arbit**. Poté si žeton arbitra vezme hráč, který byl právě poškozen. Arbitr může rozhodnout i o poškození sebe sama, aby si tak mohl žeton ponechat.

Příklady situací vyžadujících zásah arbitra: ovládnutí nestvůry v případě více nestvůr se stejným počtem nezakrytých pozic pro zranění, přesun armády do regionů se stejnou obtížností napadnutí (ovládaných různými hráči), uzurpace nadvlády nad více regiony, jež obsahují svatyni, ale nikoli chrám atd.

Pokud by měl být poškozen jeden hráč různými způsoby, použijte běžná pravidla pro řešení shod.

Jestliže nejsou v ohrožení žádní hráči, při výběru cíle vycházejte pouze ze zásady „blíže k věcem ovládaným hráči“ a použijte běžná pravidla pro řešení shod.

V těchto případech nemění žeton arbitra svého vlastníka.

## KOMPAŤIBILITA S ROZŠÍŘENÍMI

### BOHOVÉ HEL, HEIMDALL A AEGIR

Pokud používáte další bohy z rozšíření (nejsou dostupná v češtině), dostáváte od nich bonusy běžným způsobem, ale stoupeni získávají bonusy v závislosti na vlastnostech, jež jsou s danými bohy spojené:

- Moc – bojové karty.
- Moudrost – runy běžným způsobem.
- Autorita – zvýšení síly armády. Síla se zvýší vždy té armádě, v jejímž sousedství se nachází nejvíce regionů, které stoupenec neovládá.

Velikost získaného bonusu závisí na úrovni daného monumentu.

Jestliže si vyberete bonus bohyně Hel, určujete, co se stoupeni stane. Nemůžete si však vybrat, že jeho hrdina utrhá 1 zranění.

Stoupeni nemohou získat a používat snekkary.

## ŘÍŠE

Můžete do hry přidat všechny nové říše a využívat jejich předtištěné výhody běžným způsobem. Tato změna nemá vliv na stoupence, protože ten při možnosti získat bonus od spojenecké říše dostává vždy runy nebo bojové karty.

**Ásgard** – Jestliže stoupenec nemá dosud uzavřené spojení s Ásgardem, uzavře ho, jakmile k tomu dostane příležitost.

## KARTY ARTEFAKTŮ, KARTY POŽEHNÁNÍ A BOJOVÉ KARTY

Protože stoupenec nevyužívá efekty karet požehnání, artefaktů ani bojových karet, nedochází zde k žádné změně pravidel.

## NESTVŮRY

Nepoužívejte v jedné hře současně mořské nestvůry (Jörmunganda a/nebo krakena) a zkažené hrdiny s prioritní zvláštní akcí Nestvůry.

Všechny ostatní nestvůry můžete zapojit do sólové hry beze změn.

## ARCINEPŘÁTELE

**Fenri** – Tento arcinepřítel není určen pro sólovou hru.

**Naglfar** – Tohoto arcinepřítel můžete použít v sólové hře, pokud nebudou mít zkažení hrdinové prioritní zvláštní akci Nestvůry. Stoupeni ignorují Naglfarovu pasivní schopnost.

## ROZŠÍŘENÍ PRO 5. HRÁČE

Toto rozšíření není určeno pro sólovou hru.

**NÁVRH HRY:** Adam Kwapiński

**NÁVRH SÓLOVÉHO MÓDU:** David Turczy

**VÝVOJ SÓLOVÉHO MÓDU:** Xavi Bordes, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

**TESTOVÁNÍ A VÝVOJ:** Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Wojciech Frelich, Gonzalo „Owen“ López, Paweł Samborski, Kieran Symington, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

**PRAVIDLA:** Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

**VEDOUCÍ VÝTVARNÉHO ZPRACOVÁNÍ:** Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

**ILUSTRACE:** Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

**GRAFICKÝ DESIGN:** Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

**DTP ANGLICKÉ VERZE:** Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

**3D GRAFIKA:** Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

**EDITACE A KONTROLNÍ ČTENÍ:** Tyler Brown

**PRODUKCE:** Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Witold Chudy

**PŘEKLAD:** Václav Pražák

**VEDOUCÍ ČESKÉ LOKALIZACE PROJEKTU:** Marek Vejborný

**DTP ČESKÉ VERZE:** Marek Jaroš

**ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ:** Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sierko, Julia Sinielewicz, Jacek Toboła. Przemysław Kotlinski a jeho testovací tým. Ken Cunningham a CodedCardboard za výrobu TTS prototypu.

Všichni, kdo věnovali čas a úsilí testování a vývoji hry.