


OBNOVENÍ SCHOPNOSTÍ A PŘEDMĚTŮ

Některé schopnosti umožní hrdinovi **obnovit** odhozené nebo zničené **karty schopností**. V takovém případě se můžete podívat do dané hromádky (včetně příslušných karet v aktivní oblasti), vybrat si tolik karet, kolik schopnost umožňuje, a vzít si je zpátky do ruky. Karty označené symbolem  však **do hry vráceny být nemohou**, a to bez ohledu na to, za jakých okolností byly zničeny.

Některé schopnosti vám umožní **obnovit** použité **předměty**.

Konkrétní typ karet (opotřebené či zničené předměty nebo odhozené či zničené karty schopností), které daná schopnost obnovuje, naleznete vždy v textu na dané kartě schopností.



Obnova karty schopností




Obnova karty předmětu



Jakmile je zničena, nemůže být tato karta obnovena

KOŘIST







Akce „**Kořist**  **X**“ umožňuje hrdinovi ukořistit všechny mince a poklady do vzdálenosti X. Tuto akci neovlivňují nestvůry ani překážky, jedná se však o schopnost se specifikovaným do-
sahem, všechny takto ukořistěné mince a poklady proto musí být viditelné. Mince si ponechte ve své osobní zásobě – nelze je předat spoluhráčům. Pokud hrdina ukořistí poklad, okamžitě vyhledejte patřičné číslo v seznamu na konci knihy příběhů a vyhodnoťte jej (viz Poklad na s. 15). Pokud by takto hrdina získal předmět, který už vlastní, nový předmět okamžitě prodejte městskému obchodníkovi (viz Nákup a prodej předmětů na s. 43).

KOŘIST NA KONCI TAHU

Každý hrdina, který ukončí svůj tah na poli s mincí nebo pokladem, **musí** dané žetony ukořistit. Pro pomocníky kořist na konci tahu nevyhodnocujte.

ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Některé schopnosti obsahují také symbol zkušeností . Jakmile takovou schopnost zahrajete, získá váš hrdina okamžitě daný počet zkušeností. Schopnost nelze využít pouze pro získání zkušeností, hrdina vždy musí provést aspoň nějakou její akci, aby si mohl ZK připočítat. V některých případech získá hrdina ZK pouze v případě, kdy splní podmínku specifikovanou na dané kartě; např. spotřebuje živel nebo sousedí-li cíl útoku s hrdinovým spojencem . Některé déletrvající bonusy rovněž poskytují ZK, což znázorňuje symbol . Zkušenosti v tomto případě přičtete ve chvíli, kdy žeton hrdiny **opustí** pole se symbolem zkušeností . **Hrdinové získávají zkušenosti pouze používáním konkrétních schopností, nikoli zabíjením nestvůr.**



Zkušenosti, které hrdina během scénáře získá, zaznamenávejte na počítadle otáčením jeho pravého kola **C**.

ZRANĚNÍ HRDINY

Kdykoli je hrdinovi způsobeno zranění, máte na výběr dvě možnosti:

- Daný hrdina **utrpí dané zranění**, což vyznačíte patřičným pootočením levého kola na počítadle.
- NEBO vyberte **jednu kartu ze své ruky** či **dvě karty odhozené**, které **zničíte**, a tím celé **zranění vyrušíte** (všechny další efekty útoku však bez ohledu na to vyhodnoťte). Pokud daný hrdina v tomto kole ještě nehrál a ani neohlásil dlouhý odpočinek, dvě karty připravené pro toto kolo **nesmí** být použity pro vyhodnocení zranění.

Při léčení vyznačte přidání bodů zdraví (BZ) patřičným pootočením levého kola na počítadle **d**. Aktuální počet BZ hrdiny nikdy nesmí přesáhnout maximální hodnotu zdraví pro danou úroveň (vyznačenou na desce hrdiny **e**).



VYČERPÁNÍ

Hrdina se může vyčerpat dvěma způsoby:

- Jeho zdraví klesne na nulu nebo pod ní.
- NEBO na začátku kola nemůžete zahrát dvě karty (protože v ruce nemáte žádnou nebo máte jen jedinou kartu) a zároveň nemůžete ohlásit dlouhý odpočinek (protože ani v odhazovací hromádce nemáte žádnou nebo máte jen jedinou kartu). Vyčerpání kvůli nedostatku karet nemá žádný vliv na hrdinovy body zdraví.

Ať už se hrdina vyčerpal jakýmkoli způsobem, všechny jeho karty okamžitě přesuňte mezi zničené a odstraňte jeho figurku z herního plánu. Probíhajícího scénáře se tento hrdina už nesmí nijak účastnit. Vyčerpaný hrdina se už nemůže do scénáře vrátit, proto byste měli vyčerpání za každou cenu předejít. Pokud se v průběhu scénáře vyčerpají všichni hrdinové, skončil scénář neúspěchem.

PŘEDMĚTY

Předměty, kterými jste své hrdiny vybavili, smíte využít kdykoli v průběhu svého tahu, a to i v průběhu samotné akce. Pokud však předmět nějak ovlivňuje útok (přidává bonus, způsobuje výhodu atp.), musíte jej použít **před tím**, než táhnete kartu modifikátoru. Pokud předmět k útoku přidává nějaký efekt, vyhodnoťte jej stejně, jakoby byl tento efekt napsán na kartě modifikátoru tažené pro daný útok. Počet předmětů, které smí být během tahu nebo během jediné akce použity, není nikterak omezen. Jakmile uplatníte byť i jen část bonusů, které předmět poskytuje, považujte předmět za použitý. Stejně jako u děletrvajících schopností je **povinné** aplikovat efekt předmětu na více použití **pokaždé**, když jsou splněny podmínky pro jeho použití.



Tah nestvůr

Veškerá rozhodnutí nestvůr řídí karty schopností nestvůr, nerozhoduje o nich konkrétní hráč. Pro všechny nestvůry daného typu vyhodnoťte všechny akce napsané na příslušné kartě schopnosti v daném pořadí. Nestvůry se v daném kole pohnou a/nebo zaútočí pouze v případě, nachází-li se na tažené kartě schopnosti akce „Pohyb“ či „Útok“.

Každý typ nestvůry má dvě varianty: běžnou a elitní. Pro figurky běžných nestvůr používejte bílý stojánek, pro elitní pak zlatý. Pro elitní nestvůry platí statistiky uvedené v sekci „elitní“ na kartě nestvůr.

POŘADÍ AKCÍ

Ve chvíli, kdy na ně podle hodnoty iniciativy na tažené kartě schopnosti nestvůry dojde řada, vyhodnoťte postupně jednotlivé tahy **všech** nestvůr daného typu. **Nejdříve vyhodnoťte tahy všech elitních nestvůr** daného typu, poté tahy všech běžných. Pokud se na plánu nachází více běžných či elitních nestvůr daného typu, vyhodnoťte jejich tahy v pořadí určeném čísly na jejich figurkách **a**.



Příklad: V situaci naznačené nalevo nejdříve vyhodnoťte tah elitní nestvůry vpravo **2**, po ní elitní nestvůry vlevo **3**. Následně vyhodnoťte tah běžné nestvůry nahoře **1** a nakonec té dole **4**. Přestože **1** je nižší než **2** a **3**, **2** a **3** jsou elitní nestvůry, proto hrají dříve.



Čísla na figurkách nestvůr **a** mají ještě jeden účel: odkazují na patřičnou výseč na obálce nestvůr **b**, na kterou budete pokládat žetony zranění a stavů pro konkrétní nestvůru daného typu.

ZACÍLENÍ NESTVŮR

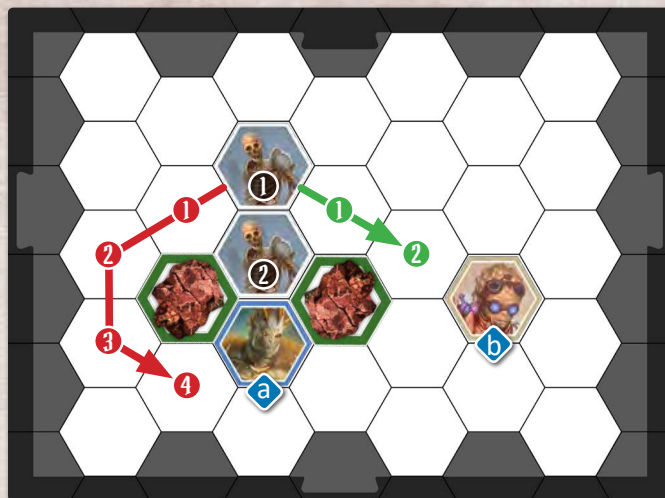
Před tím, než nestvůry provedou schopnosti napsané na tažené kartě, musí každá nestvůra zacílit na konkrétního nepřítele – ať už na hrdinu, nebo pomocníka.

- Nestvůra zacílí na takového nepřítele, na kterého může zaútočit při provedení **co nejmenšího počtu kroků pohybu**. Najděte nejkratší možnou cestu, kterou musí nestvůra urazit, aby se v dosahu jejího útoku objevil nepřítel, na kterého vidí. Takový nepřítel je pro danou nestvůru považován za nejbližšího. I pokud počet kroků pohybu, které má daná nestvůra v aktuálním kole k dispozici, nedostačuje k následnému útoku na nepřítele, pohne se k nejbližšímu nepříteli podle uvedených pravidel. Obsahuje-li tažená karta schopností nestvůry akci „Pohyb“, ale ne „Útok“, vyhodnoťte zacílení a pohyb nestvůry, jako by měla vykonat útok nablízko. Pokud podmínky pro zacílení nestvůry (tj. dosah a viditelnost) splňuje na jednou více nepřátel, zacílí nestvůra na toho **nepřítele, jehož figurka je jí blíže** (vzdušnou čarou, nikoli však skrz zdi).

- Pokud podmínky pro zacílení nestvůry (tj. dosah a zároveň viditelnost) splňuje více nepřátel vzdálených stejný počet pohybových kroků, zacílí nestvůra na nepřítele, který má v daném kole **nižší iniciativu** (o pomocnících pro tento účel uvažujte, jako by měli nižší iniciativu než hrdinové, kteří je přivolali, a to i v kole, ve kterém byli přivoláni).

Příklad: Přestože je surovec **a** vzdušnou čarou blíže k nestvůře **1**, zacílí nestvůra svým útokem na blízko na kutila **b**, ke kterému jí stačí ujít jen 2 kroky namísto 4, které vedou k surovcí.

Pokud neexistuje žádný nepřítel, na kterého by mohla nestvůra zacílit, protože neexistuje pole, z něhož by mohla **nehledě na hodnotu svého pohybu** zaútočit (např. jsou všechna zablokovaná nebo se k nim nedá dojít), nestvůra se během svého tahu nepohne a nezaútočí, vyhodnoťte však zbytek schopností popsaných na její kartě schopností.



POHYB NESTVŮR

Nestvůra se smí během svého tahu pohnout, pokud se na její tažené kartě schopností nachází akce „Pohyb **+**/**-** X“. Pak se smí pohnout až o tolik polí, kolik činí její pohyblivost (najdete ji na kartě příslušné nestvůry), pozměněná o X – pozitivní či negativní hodnotu na tažené kartě schopností. Obsahuje-li tažená karta schopností nestvůry akci „Pohyb“, ale ne „Útok“, přesune se nestvůra nejkratší možnou cestou na pole sousedící se zacíleným nepřítelem (jako by měla provést útok nablízko).

Obsahuje-li tažená karta schopností akce „Pohyb“ i „Útok“, vyhodnoťte její útok tak, aby byl co **nejefektivnější**. Pokud **útočí na jediný cíl**, přesune se na nejbližší pole, ze kterého jí dosah jejího útoku umožňuje na zacíleného nepřítele zaútočit. Pokud však **útočí na více cílů**, přesune se na nejbližší pole, ze kterého může zaútočit na zacíleného nepřítele a zároveň na co nejvíce dalších nepřátel. Co nejkratší uražená vzdálenost v rámci pohybu je v tomto případě až druhotným kritériem.

Pokud nestvůra útočí na dálku, urazí co nejkratší cestu, aby mohla provést co nejefektivnější útok. Pokud by měl být její útok znevýhodněn, protože se zacílený nepřítel nachází na sousedním poli, přesune se na nejbližší pole, z něhož už útok znevýhodněn nebude. Nestvůra se přesune na pole, odkud její útok již nebude znevýhodněn i v případě, že by to znamenalo snížení počtu cílů daného útoku. I v případě, že pohyb nestvůry nestačí v daném tahu na dosažení pole, z něhož může provést útok, využije svoji akci „Pohyb“ k přesunu co nejbliže k zacílenému nepříteli.

Pohyb nestvůry může ovlivnit pouze akce „Útok“. Jiné akce z karty schopností nestvůry nemají na pohyb nestvůry vliv. Nestvůra se zkrátka pohne podle pravidel uvedených výše a poté vyhodnotí ostatní akce tak, aby to pro ni v dané situaci bylo co nejvýhodnější.



Příklad: Nestvůra **1** má schopnost „pohyb 3“. Zacílí na surovec **a**, protože je k ní nejbliž. Pokud by nestvůra mohla útočit na dálku, vůbec by se nepohnula a rovnou by zaútočila. Pokud by měla útok nablízko na jediný cíl, přesunula by se o jedno pole **b**, aby byl surovec v dosahu, a zaútočila by. Pokud by mohla zaútočit na dva cíle, přesunula by se o dvě pole **c**, aby zaútočila na surovec s kutilem, a pokud by mohla útočit na tři cíle, přesunula by se o 3 pole **d** a zaútočila na všechny hrdiny.

INTERAKCE NESTVŮR S PASTMI A NEBEZPEČNÝM TERÉNEM

Nestvůry, které nelétají, považují pole s negativními efekty (pasti a nebezpečný terén) za překážky, pokud však pohyb přes tato pole **není jedinou cestou**, jak zacílit nepřítele. V takovém případě se přesunou na pole (či k poli), odkud mohou zaútočit na zacíleného nepřítele takovou cestou, aby v první řadě prošly co nejmenším počtem polí s negativními efekty.

Příklad: Přestože je kutil **a** vzdušnou čarou blíž, zacílí nestvůra **1** svůj útok nablízko na surovce **b**, protože pasti považuje za překážky. Teprve pokud by se surovec na plánu nenacházel, zacílila by nestvůra na kutila a svým pohybem by spustila jednu z pastí.

Příklad: Lučištnice **1** zacílí na surovce **a**, protože k němu vede nejkratší cesta. Pokud by měla „Dosah 3“ a „Pohyb 2“, přesunula by se na pole **b** a zaútočila by. Pokud by však měla „Pohyb 1“, zůstala by stát na místě a nezaútočila by. Ne přesunula by se na past **c**, přestože by se tak dostala na pole v dostatečném dosahu, jelikož existuje platná cesta, kterou se může dostat na dosah, aniž by past spustila (byť se jí nemůže vydat v daném tahu). Nepřesune se ani na pole **d**, protože by se tak od surovce vzdálila. Z těchto důvodů k pohybu nedojde.



ÚTOKY NESTVŮR

Nestvůra zkusí v průběhu svého tahu zaútočit, pokud její tažená karta schopností obsahuje akci „Útok \star +/- X“. Útok nestvůry způsobí zranění odpovídající základnímu útoku nestvůry vyznačenému na kartě nestvůry, pozměněnému o X. Nestvůra vždy zaútočí na zacíleného nepřítele (viz Zacílení nestvůr na s. 29–30), pokud však její akce dovoluje útočit na více cílů, zaútočí na zacíleného nepřítele a co nejvíce dalších nepřátel. Pokud karta schopnosti nestvůry obsahuje více samostatných útoků, zacílí na nepřátele podle pravidel popsaných výše, na žádného nepřítele však v daném tahu **nesmí** zacílit více než jednou. Pokud útok nemá specifikovaný dosah, **odpovídá dosah útoku základnímu dosahu nestvůry** (popsanému na kartě nestvůry).

Útoky nestvůr vyhodnocujte stejným postupem jako útoky hrdinů. Pro každý útok nestvůry táhněte a vyhodnoťte kartu modifikátoru a nezapomeňte započítat případnou obranu cíle. Útok nestvůry může být zvýhodněn či znevýhodněn (viz Výhoda a nevýhoda na s. 20–21).

DALŠÍ SCHOPNOSTI NESTVŮR

Léčení: Léčení nestvůr vyhodnocujte stejně jako léčení hrdinů, popsané na s. 26. Za pomoci schopnosti „Léčení \blacklozenka X“ vyléčí nestvůra X zdraví sobě samé nebo svému spojenci v daném dosahu podle toho, kdo ztratil více zdraví (tj. kdo má na kartě více žetonů zranění). Při shodě léčenou nestvůru vyberou hráči.

Přivolání: Nestvůry přivolané na herní plán jinými nestvůrami se řídí stejnými pravidly jako jakékoli jiné nestvůry. Figurku právě přivolané nestvůry umístěte na pole, které sousedí s nestvůrou, jež ji přivolala, a zároveň je co nejblíže některému nepříteli. Pokud není žádné pole pro přivolání volné nebo již v zásobě nejsou figurky daného typu nestvůry, přivolání neproběhne. Nikdy nevyhodnocujte tah přivolaných nestvůr v kole, kdy byly přivolány. Po zabití přivolaných nestvůr na jejich pole **nepokládejte** žeton mince.



Bonusové akce: Bonusy popsané na kartě schopností nestvůry jsou aktivovány ve chvíli, kdy se nestvůra dostane na tah, a trvají do konce kola, ve kterém byla daná karta schopností tažena.

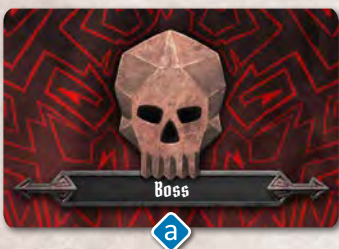
Kořist: Pro nestvůry nikdy nevyhodnocujte kořist na konci tahu, některé nestvůry ale mohou provádět akci „Kořist“. V rámci vyhodnocování akce „Kořist“ nestvůra posbírá všechny žetony mincí v daném dosahu. Tyto žetony považujte za ztracené – zabití dané nestvůry je do hry nenavrátí. Nestvůry nemohou ukořistit poklady.

NEJISTOTA

Kdykoli nelze podle pravidel jednoznačně určit, na které nepřátele nestvůra zacílila, které spojence vyléčila, kam cíl svého útoku odstrčila atp., rozhodují o řešení takové situace sami hráči. Vždy se však snažte výsledek tahu nestvůry maximalizovat v její prospěch.




BOSSOVÉ

Hrdinové se čas od času setkají na svých výpravách s bossem – extrémně silnou nestvůrou, jejíž poražení představuje skutečný oříšek. Každý boss má svou vlastní kartu, spolu pak sdílejí balíček karet schopností nestvůr označený „Boss“ . Bossové **nejsou považováni** za běžné, ani za elitní nestvůry, což mimo jiné symbolizuje fialová barva jejich stojánku. Bossové umí provádět speciální schopnosti, jejichž popis naleznete na jejich kartě, v případě složitějších schopností pak v příslušném scénáři v knize příběhů. Statistiky bossů se často odvíjejí od počtu hrdinů, kteří se do scénáře pustili. Toto číslo je zastoupeno písmenem „H“. Někteří bossové jsou navíc **imunní vůči některým stavům**. Stavy, vůči kterým je daný boss imunní, naleznete na jeho kartě nestvůry .



Konec kola

Jakmile všechny bytosti odehrály své tahy, kolo končí a nastává fáze údržby.

- Pokud jste táhli karty modifikátorů se symboly „2x“  nebo „minutí“ , zamíchejte celou svou odhazovací hromádku zpátky do příslušného balíčku.
- Pokud jste táhli kartu schopností nestvůry označenou symbolem , zamíchejte odhazovací hromádku daného typu nestvůry zpět do patřičného balíčku.
- Přesuňte žetony živlů ze sloupce „Intenzivní“ do sloupce „Prchavý“ a ze sloupce „Prchavý“ do sloupce „Nepřítomný“.
- Veškeré karty schopností s efekty do konce kola přesuňte na patřičné hromádky (odhozených nebo zničených karet).
- Je-li to možné, mohou hráči též provést **krátký odpočinek** (viz Odpočinek na s. 17).

POČÍTADLO KOL

V některých scénářích je nutné sledovat počet kol. V takovém případě posuňte na konci každého kola ukazatel **a** na počítadle kol (na desce živilů) o jedno pole doprava. Pokud scénář sledování počtu kol nevyžaduje, můžete tento krok přeskočit.



Ukončení scénáře

Scénář může skončit dvěma způsoby: úspěchem, či neúspěchem. Jakmile jsou splněny podmínky pro tu či onu variantu, dohrajte právě probíhající kolo a poté scénář ukončete.

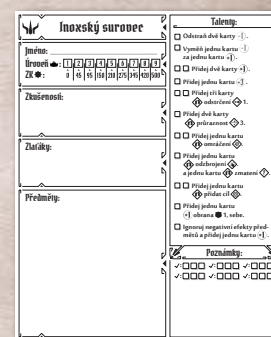
Ať už scénář skončí úspěšně, nebo neúspěšně, spočítejte ukořistěné mince a přepočtěte je na zlaťáky podle tabulky na s. 15 a zvolené úrovně scénáře. Mince, které se vám nepodařilo během scénáře ukořistit, **jsou ztraceny**. Zároveň obnovte všechny své zničené a odhozené karty schopností, všechny opotřebované či zničené předměty a zdraví svého hrdiny upravte na aktuální maximální hodnotu. Všechny karty požehnání, prokletí a další karty přidané v důsledku zvláštních pravidel scénáře **odstraňte** ze svých balíčků modifikátorů a z balíčku modifikátorů nestvůr. Karty malých úkolů zamíchejte zpět do balíčku nehledě na to, jestli byly splněny.

Pokud scénář skončí **úspěšně**, může si každý hráč, jehož hrdina splnil svůj malý úkol, připsat tolik ✓, kolik je vyznačeno u daného malého úkolu. ✓ zapisujte do deníku svého hrdiny. Za každou trojici ✓ získá jejich hrdina nový talent (viz Nové talenty na s. 44). ✓ smí získat i **vyčerpaný hrdina**, pokud splnil svůj malý úkol a scénář skončil úspěšně. Vyčerpaný hrdina také získá všechny ostatní výhody, zlaťáky a zkušenosti, které jsou odměnou za úspěšně splněný scénář. Vyčerpaný hrdina tedy neutrpí **žádný** postih. Každý hrdina získá za úspěšně splněný scénář bonusové zkušenosti, které se rovnají: $2 \times \text{ÚS} + 4$ (viz Úroveň scénáře na s. 15).

Pokud hrajete kampaň, přečtete nahlas epilog úspěšně dokončeného scénáře. Hrdinové obdrží všechny odměny uvedené v popisu scénáře (viz Splnění scénáře na s. 49). V kampani se mohou hrdinové pomocí získaných peněz a zkušeností postupně rozvíjet, veškerý zisk si proto pečlivě запиšte do deníku svého hrdiny **b**. Pokud odehraný scénář nebyl součástí kampaně, můžete chápat získané peníze a zkušenosti jako ukazatel toho, jak si který hrdina vedl.



Karta malého úkolu





Deník hrdiny

b

Zkušenosti:
Zlaťáky:

Zvláštní pravidla scénáře

Mnoho scénářů bude používat jistá zvláštní pravidla. Následuje výčet těch nejčastějších:

- **Zjevení:** Kdykoli se nestvůra zjeví, umístěte její figurku na herní plán na příslušné pole vyznačené na herním plánu scénáře nebo na nejbližší prázdné pole. Pokud se nestvůra zjevila na konci kola, bude hrát až v následujícím kole, pokud se zjevila v průběhu kola, bude hrát již v tomto kole, a to podle stejných pravidel, jako by byla odhalena (viz Odhalení místnosti na s. 19).
- **Zamčené dveře:** Pokud jsou některé dveře označeny jako zamčené, jsou pro účely pravidel považovány za zeď. Dveře odemknete ve chvíli, kdy bude splněna podmínka pro jejich odemčení popsaná v daném scénáři.
- **Nášlapná deska:** Nášlapné desky fungují stejně jako chodby a na jejich pole může vstoupit kterákoli bytost. Pokud však na nášlapné desce stojí na konci svého tahu hrdina, může tím spustit efekt specifikovaný v knize příběhů.
- **Zničitelné překážky:** Pokud má překážka určený počet bodů zdraví, smí na ni být útočeno, a pokud její zdraví klesne na nebo pod nulu, je zničena – odstraňte ji z herního plánu. Zničitelné překážky lze poškodit jedině schopnostmi způsobujícími zranění. Tyto překážky jsou pro všechny účely pravidel považovány za nepřátele, mají **iniciativu 99** a jsou imunní vůči všem stavům.
- **Dílčí cíle a pomocné žetony scénáře:** V mnoha scénářích budete používat žetony dílčích cílů , které zastupují různé bytosti nebo pole s kořistí. Pokud zastupují spojenecké bytosti, umístěte je na specifikovaná pole náhodně, neboť jejich čísla určí pořadí tahů těchto bytostí. Pomocné žetony scénáře  budete na herní plán umísťovat jako upozornění na určitá specifická pravidla daného scénáře; např. pole, kde se zjevují nestvůry, nebo pole, na jejichž dosažení se váže přečtení textu z knihy příběhů atp.
- **Pojmenované nestvůry:** Cílem scénáře může být zabít nějakou konkrétní nestvůru, ať už bosse, nebo unikátní variantu jinak normální nestvůry. Takové nestvůry nejsou považovány ani za běžné, ani za elitní a nemohou být proto cílem schopností, které cílí pouze na běžné nebo elitní nestvůry. Podobně jako bosse je můžete označit pomocí fialového stojáčku.
- **Výpočty:** Některé proměnné hodnoty ve scénáři, jako např. zdraví zničitelných překážek, se liší v závislosti na určitých okolnostech. Pokud tomu tak je, zkratka „ÚS“ odpovídá úrovni scénáře a „H“ značí počet hrdinů, kteří se scénáře účastní.



Přehled kampaně

Gloomhaven lze hrát dvěma způsoby: jako **kampaň** anebo jako **jednotlivé scénáře**.

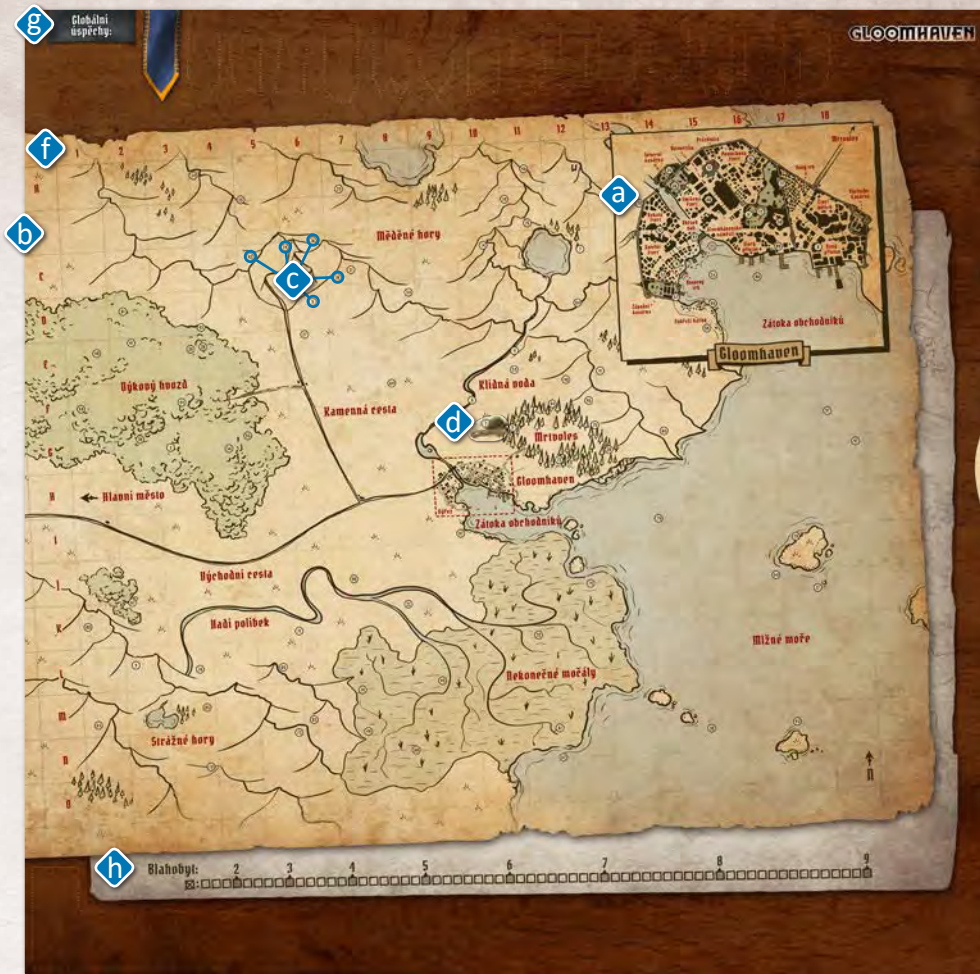
V **kampani** utvoří hrdinové družinu, která bude postupovat příběhem skrze desítky navzájem propojených scénářů. Hráči budou dělat důležitá rozhodnutí a tím ovlivní příběh celé hry. Daný scénář můžete v rámci kampaně hrát jedině v případě, že jste dosáhli všech globálních úspěchů i úspěchů družiny popsanych v hlavičce daného scénáře. Jakmile je libovolný scénář v rámci kampaně **úspěšně** dokončen, žádný hrdina ani družina už ho v rámci kampaně nesmí opakovat.

Pokud hrajete **jednotlivý scénář**, vyberte si libovolný scénář a zahrajte jej nehledě na podmínky popsané v jeho hlavičce. Hrdinové mohou stále získávat zkušenosti, zlaťáky, poklady a plnit velké i malé úkoly, odměny za úspěšné splnění scénáře však **neobdrží**. Pokud hrajete kampaň, můžete se kdykoli rozhodnout zahrát jednotlivé scénáře, **důrazně však doporučujeme** hrát pouze už odehrané scénáře, a ne ty, které družina v rámci kampaně ještě nehrála.

Následující pravidla se týkají pouze hraní kampaně.

Mapa světa

Na mapě světa budete zaznamenávat své pokroky v kampani: odemčené lokace, úspěchy a blahobyt Gloomhavenu. Veškeré změny na mapě světa se týkají všech družin hrajících kampaň s touto sadou hry Gloomhaven.



Samolepka lokace

MAPA OBSAHUJE:

- Mapu Gloomhavenu **a** a jeho okolí **b**. Kolečka s čísly **c** označují na mapě lokace, které mohou být postupem v kampani zpřístupněny. Kdykoli je zpřístupněn nějaký scénář, nalepte odpovídající samolepku **d** přes patřičné číslo (viz Splnění scénáře na s. 49). Až zpřístupněný scénář úspěšně dohrajete, zaškrtněte čtvereček u jeho lokace **e**.
- Síť souřadnic **f** pro lepší orientaci na mapě.
- Místo, na které hráči lepší dosažené globální úspěchy **g** (viz Úspěchy na s. 40).
- Stupnice blahobytu **h**. Kdykoli blahobyt Gloomhavenu vzroste, zaškrtněte za každý bod zvýšení blahobytu jeden prázdný čtvereček nejvíce vlevo na stupnici (viz Blahobyt Gloomhavenu na s. 48). Po dosažení daných mezníků bude díky tomu růst úroveň blahobytu Gloomhavenu.

Deník družiny

Družina vznikne ve chvíli, kdy se nová skupina hráčů rozhodne společně zahrát Gloomhaven. Vezměte si nový deník družiny a запиšte do něj jméno nově vzniklé družiny. Do deníku budete postupně zapisovat i její úspěchy, reputaci a další potřebné poznámky.

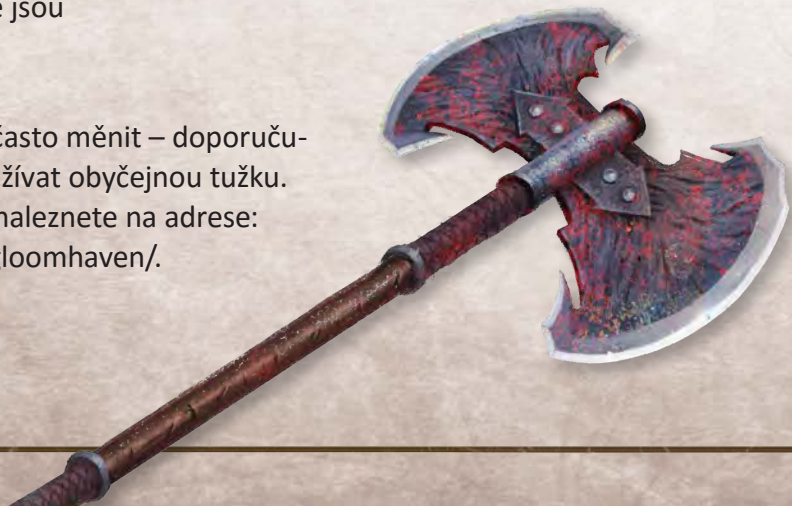
Jedna družina může sehrát více scénářů a partií a je tvořena hráči, zatímco samotní hrdinové se mohou v průběhu hry měnit: staří budou odcházet na odpočinek a nahradí je nové tváře. Ani změna hráče však nevyžaduje vytvoření nové družiny, pokud se na tom spolu domluvíte. Novou družinu lze založit kdykoliv, měla by však být složena z nově vytvořených hrdinů.

DENÍK DRUŽINY OBSAHUJE:

- Pole pro jméno družiny **a**. Každá správná družina se musí nějak jmenovat; vymyslete něco pěkného!
- Pole, do kterého si zapíšete aktuální lokaci své družiny **b**. To se hodí především při plnění propojených scénářů (viz Cestování a události na cestách na s. 41–42).
- Pole pro poznámky **c**. Cokoli si potřebujete poznamenat, запиšte sem.
- Pole pro zapisování dosažených úspěchů družiny **d**. Kdykoli družina dosáhne nějakého úspěchu, запиšte jej sem (viz Úspěchy na s. 40).
- Stupnici reputace **e**. Na tomto místě budete zaznamenávat reputaci svojí družiny, která bude v průběhu hry růst či klesat (viz Reputaci na s. 42). Napravo od této stupnice naleznete změny cen **f** u městského obchodníka, které jsou dány právě reputací družiny.

Deník družiny		e	f
		Reputace	Změna cen obchodníků
a Název:		+20	
		+19	-5
		+18	
		+17	-4
		+16	
b Lokace:		+15	
		+14	-3
		+13	
		+12	
		+11	
c Poznámky:		+10	
		+9	-2
		+8	
		+7	
		+6	
		+5	-1
		+4	
		+3	
		+2	
		+1	
		0	Žádná
		-1	
		-2	
		-3	
		-4	+1
		-5	
		-6	
		-7	+2
		-8	
		-9	
		-10	
		-11	+3
		-12	
		-13	
		-14	
		-15	+4
		-16	
		-17	
		-18	
		-19	+5
		-20	
d Dosažené úspěchy:			

Poznámka: Údaje v deníku budete často měnit – doporučujeme proto pro jejich vpisování používat obyčejnou tužku. Prázdné deníkové archy ke stažení naleznete na adrese: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/gloomhaven/>.



Deník hrdiny

Kdykoli vytvoříte nového hrdinu, vezměte si příslušný prázdný deník hrdiny. V průběhu hry do něj budete zapisovat všechny hrdinovy zkušenosti, zlaťáky a talenty.

DENÍK HRDINY OBSAHUJE:

- Pole pro hrdinovo jméno **a**. Každý správný hrdina se musí nějak jmenovat, dejte si s tím trochu práce.
- Pole, kam zapíšete aktuální úroveň hrdiny **b**. Když hrdina získá dostatek zkušeností, jeho úroveň se zvýší (viz Zvýšení úrovně na s. 44–45). Naleznete zde, i kolik zkušeností je pro postup na danou úroveň potřeba **c**.
- Pole pro zaznamenání aktuálního počtu zlaťáků **d** a zkušeností **e** hrdiny.
- Pole, kam si budete zapisovat všechny předměty **f**, které váš hrdina v danou chvíli vlastní.
- Seznam talentů, které může daný hrdina získat **g**. Kdykoli hrdina získá talent (viz Nové talenty na s. 44), zaškrtněte jej v tomto seznamu.
- Pole pro poznámky **h**. Do tohoto pole můžete zaznamenávat např. pokroky hrdinů při plnění úkolů. Navíc se sem zapisují i **i** ✓ za splněné malé úkoly.

Inoxský surovec	
a Jméno:	
b Úroveň: c	1 2 3 4 5 6 7 8 9 ZK ★: 0 45 95 150 210 275 345 420 500
d Zkušenosti:	
e Zlaťáky:	
f Předměty:	
g Talenty:	<input type="checkbox"/> Odstraň dvě karty (-1). <input type="checkbox"/> Vyměň jednu kartu (-1) za jednu kartu (+1). <input type="checkbox"/> Přidej dvě karty (+1). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3). <input type="checkbox"/> Přidej tři karty (+3) odstrčení (1). <input type="checkbox"/> Přidej dvě karty (+3) průraznost (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) omráčení (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) odzbrojení (3) a jednu kartu (+3) zmatení (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) přidat cíl (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) obrana (1, sebe). <input type="checkbox"/> Ignoruj negativní efekty předmětů a přidej jednu kartu (+1).
h Poznámky:	<input type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
i	<input type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Poznámka: Údaje v deníku budete často měnit – doporučujeme proto pro jejich vpisování používat obyčejnou tužku. Prázdné deníkové archy ke stažení naleznete na adrese: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/gloomhaven/>.

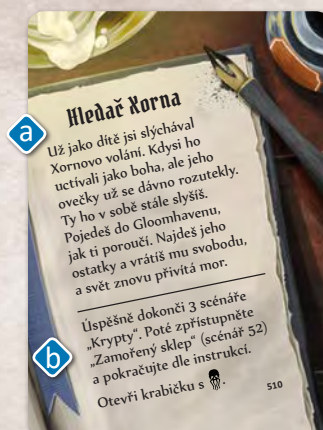


Karty velkých úkolů

Jakmile vytvoříte nového hrdinu, okamžitě táhněte dvě náhodné karty velkých úkolů. Jednu z nich si vyberte a ponechte a druhou zamíchejte zpět do balíčku. Velký úkol představuje motivaci, proč se hrdina přidal k družině.

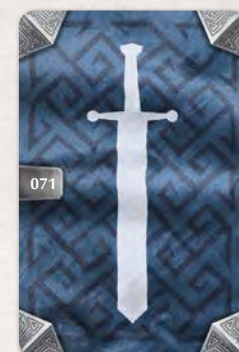
KARTA VELKÉHO ÚKOLU OBSAHUJE:

- Příběhové pozadí úkolu **a**.
- Konkrétní požadavky úkolu a odměny za jeho splnění **b**. Jakmile je tento úkol splněn, hrdina odejde na odpočinek (viz Odchod na odpočinek na s. 48).



Karty náhodných nákresů předmětů

Kdykoli je jako odměna za ukořistění pokladu uveden „náhodný nákres předmětu“, táhněte náhodnou kartu z balíčku náhodných nákresů předmětů. Tyto karty mají – na rozdíl od ostatních předmětů – modrý rub. V balíčku nedostupných předmětů vyhledejte také druhou kopii tohoto předmětu (se stejným referenčním číslem) a obě karty přidejte do zásob městského obchodníka. Balíček náhodných nákresů předmětů je možné zcela vyčerpat, v takovém případě získání další karty nemá žádný efekt.



Karty náhodných vedlejších scénářů

Kdykoli je jako odměna za ukořistění pokladu uveden „náhodný vedlejší scénář“, vytáhněte náhodnou kartu z balíčku náhodných vedlejších scénářů. Tažený scénář je okamžitě zpřístupněn – na mapu světa nalepte patřičnou samolepku. Taženou kartu poté odstraňte ze hry. Balíček náhodných vedlejších scénářů lze zcela vyčerpat, v takovém případě získání další karty nemá žádný efekt.



Karty událostí ve městě a na cestách

Hrdinové budou mít v průběhu kampaně mnoho příležitostí zažít události ve městě i na cestách. Kdykoli hrdinové zažijí událost, vytáhněte vrchní kartu z patřičného balíčku a přečtěte nahlas text na její lícové straně **a**. Na rub **b** se zatím nedívejte. Karty událostí ve městě a na cestách mají jiný vzhled, platí pro ně však stejná pravidla.

KARTA UDÁLOSTÍ OBSAHUJE:

- Úvod do příběhu události **c**. Nejdříve přečtěte právě ten.
- **Rozhodnutí d**. Družina se musí shodnout na jedné ze dvou nabídnutých možností. Teprve když se všichni shodnete, smíte si přečíst **důsledek** svého rozhodnutí na rubu karty.
- Referenční číslo karty událostí **e**. Tato čísla jsou nezbytná, když vám dá hra pokyn nějaké karty událostí přidat do balíčků událostí.
- Příběh rozhodnutí **f**. Přečtěte si příběh varianty, pro kterou jste se rozhodli. Vyvarujte se čtení druhé varianty – jenom byste si zkazili zážitek!
- **Důsledek** daného rozhodnutí pro hru **g**. Jedno rozhodnutí může mít více vzájemně se vylučujících důsledků daných různými okolnostmi (viz Vyhodnocení událostí na stranách 41–42).
- Symboly, které specifikují, jestli má být daná událost po svém vyhodnocení odstraněna ze hry **h**, nebo vrácena dospodu daného balíčku **i**.



Karta událostí ve městě



Karta událostí na cestách



Ve chvíli, kdy poprvé otevřete krabici a zahájíte novou kampaň, sestavte balíčky událostí pouze z karet s čísly 01–30. Další karty do nich přidejte (či je odeberte) až ve chvíli, kdy to hra přikáže – v tu chvíli celý balíček **zamíchejte**. **Nemíchejte** však balíček poté, co dospod umístíte právě vyhodnocenou kartu událostí.

Zapečetěné krabičky a obálky

V krabici můžete nalézt několik zapečetěných krabiček a obálek označených různými symboly. Hra vám sama dá pokyn, kdy danou obálku či krabičku otevřít. Pokud krabička či obálka obsahuje nového hrdinu, je tento hrdina od chvíle jejího otevření k dispozici pro kohokoli, kdo bude vytvářet nového hrdinu. Pokud obálka či krabička obsahuje cokoliv jiného, bude v ní jasně specifikováno, jak s daným obsahem naložit.

Krabičky nebo obálky budete otevírat ve chvíli, kdy splníte velký úkol nebo jakékoli další podmínky specifikované hrou. Tyto podmínky naleznete na s. 49.


Městská kronika

V krabici můžete nalézt i malou knížečku nazvanou „Městská kronika“. Tu otevřete až ve chvíli, kdy první hrdina odejde na odpočinek. Jednotlivé kapitoly poté můžete číst po splnění podmínek, které naleznete přímo v kronice.



Úspěchy

Úspěchy jsou důležité milníky dosažené v průběhu kampaně. Bez jejich dosažení nelze hrát některé scénáře. Existují dva typy úspěchů: globální úspěchy a úspěchy družiny.

Globální úspěchy vypovídají o stavu celého světa nehledě na to, která družina zrovna hraje. Jsou zaznamenávány na mapě světa  pomocí samolepek. Některé úspěchy mají specifikovaný typ (psaný vždy před dvojtečkou, např. „Vládoucí režim: Armáda“). Pouze jediný úspěch daného typu smí být v jednu chvíli aktivní. Pokud dosáhnete úspěchu stejného typu jako jiný už dosažený úspěch, nový úspěch přebije ten starý (a novou samolepku nalepíte přes tu původní). V jednu chvíli smí být aktivních více podobných globálních úspěchů, pokud nejsou vysloveně stejného typu.



Úspěchy družiny jsou spojeny s konkrétní družinou a využijete je především pro určení, jaké scénáře může tato družina hrát.

Dosažené úspěchy:	-3	+1
	-4	
	-5	
	-6	
	-7	
	-8	+2
	-9	
	-10	
	-11	+3
	-12	
	-13	
-14		
-15		
-16	+4	
-17		
-18		
-19		
-20	+5	

Cestování a události na cestách

Po každém dohraném scénáři, ať už skončil úspěšně, nebo ne, se musíte rozhodnout, jestli se hrdinové vrátí do Gloomhavenu, nebo jestli vyrazí prožít nový scénář.

Pokud hrdinové vyrazí na nový scénář, **musí** zažít událost na cestách ještě před tím, než tento scénář začnete hrát. Pokud však scénář opakujete nebo hrajete scénář, který přímo navazuje na scénář předchozí, žádnou událost **nezažijí**. Jestli na sebe scénáře navazují, se můžete dočíst v knize příběhů na straně scénáře vpravo nahoře **a**. Událost na cestách nevyhodnocujte ani v případech, když scénář **nehrajete** v rámci kampaně.

1 6-10 Černá mohyla

a Návaznosti: Mohylové doupě – #2

Pokud se rozhodnete vrátit do Gloomhavenu (viz Pobyť v Gloomhavenu na s. 42–48), musí hrdinové zažít událost na cestách ve chvíli, kdy se rozhodnou město opustit a vyrazí na nový scénář. Pokud však tento scénář navazuje na Gloomhaven, žádnou událost nevyhodnocujte.

Příklad: *Hráči úspěšně splnili scénář Černá mohyla, a odemkli tak scénář Mohylové doupě. Tyto dva scénáře na sebe navazují, hráči proto mohou začít hrát Mohylové doupě, aniž by vyhodnotili událost na cestách. Pokud by se však rozhodli vyrazit do Gloomhavenu, třeba kvůli nákupu vybavení, museli by vyhodnotit událost na cestách ve chvíli, kdy by se vydali zpět vstříc dobrodružství v Mohylovém doupěti, protože Mohylové doupě na Gloomhaven nenavazuje.*

VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI NA CESTÁCH

Událost na cestách vyhodnoťte tak, že vytáhnete vrchní kartu z balíčku karet událostí na cestách a nahlas přečtete úvodní text na jejím líci. Následně společně vyberte jednu z možností. Teprve poté kartu otočte a nahlas si přečtete dopad vaší volby. Jakmile si přečtete text na rubu dané karty, **nesmíte** už měnit své rozhodnutí a **musíte** danou variantu vyhodnotit.

V závislosti na reputaci či složení družiny může mít dané rozhodnutí různé dopady, vyhodnocujte však (v pořadí shora dolů) vždy jen ty, pro které vaše družina splňuje podmínky.

Daný dopad může mít jednu z následujících podmínek:

- Symbol povolání hrdiny. Jakmile je alespoň jeden z hrdinů, jejichž symbolem je daný dopad označen, v danou chvíli členem družiny, pro niž setkání vyhodnocujete, vyhodnoťte tento dopad.
- Rozsah reputace. Pokud reputace dané družiny odpovídá tomuto rozsahu, vyhodnoťte tento dopad.
- Hodnota společného jmění. Pokud má družina dohromady dané nebo vyšší množství zlaťáků, odhodte dané množství zlaťáků, libovolně rozdělené mezi hrdiny, a vyhodnoťte tento dopad.
- Slovo „Jinak“. Pokud nesplňujete podmínku pro vyhodnocení žádného z předcházejících dopadů, vyhodnoťte právě tento dopad.

⚙️: Během chvíly přijdete na to, v čem je háček. Část vedení byla zkratovaná, stačilo ho jen vyměnit. Na majitele to udělalo mocný

REPUTACE > -5: Pustíte se do hraní, ale po několika kolech vaše nadšení opadne. Šňůra šťastných hodů, které předvede, vám přijde

ZAPLAŤTE SPOLEČNĚ 10 ZLAŤÁKŮ: Podáte mu zlato a vezmete si od něj tu jeho ušmudlanou věc. Mezi znepokojivými hnědými šmouhami najdete spoustu

JINAK: Neohroženě se zařízením chvíli zápašíte, ale nakonec vám nezbude než přiznat, že vůbec nevíte, co děláte. Majitel se zatváří

Ne všechna rozhodnutí mohou mít více dopadů. Nemá-li dopad žádnou podmínku, zkrátka jej vyhodnoťte.

„Společné“ odměny nebo postihy rozdělíte mezi hrdiny podle své volby a dohody. „Každý“ se týká každého hrdiny v družině. Pokud hrdina nemá dostatek některé komodity, kterou byste měli odhodit (např. zlaťáků nebo ✓), přijde o všechny jednotky dané komodity. Následně pokračujte ve vyhodnocování události. Hrdina nemůže ztratit ✓ nebo zkušenosti ve chvíli, kdy by díky tomu přišel o již získaný talent nebo dosaženou úroveň, a nemůže mít méně než 0 zlaťáků. Blahobyt Gloomhavenu nikdy nemůže klesnout pod hodnotu danou současnou úrovní blahobytu.

REPUTACE

Každá družina má nějakou reputaci – její aktuální hodnotu budete zaznamenávat do deníku družiny. Každá nová družina začíná s reputací 0 a reputaci může skrze události či plnění scénářů získávat nebo ztrácet. Reputace družiny se může pohybovat v rozmezí -20 až 20.







Reputace družiny má několik důsledků:



- Na reputaci družiny závisí dopady některých událostí.
- Při nákupu předmětů mohou dostat hrdinové slevu nebo přirážku podle toho, jakou má družina reputaci. Příslušné úpravy cen naleznete napravo od stupnice reputace v deníku družiny.
- Některé zapečetěné obálky otevřete ve chvíli, kdy družina dosáhne určité reputace, ať už pozitivní či negativní.

Pobyt v Gloomhavenu

Kdykoli se družina vrátí do Gloomhavenu, smíte vyhodnotit libovolné z následujících možností: založit nového hrdinu, zažít událost ve městě, koupit a prodat předměty, zvýšit úroveň svého hrdiny, přispět Svatyni, vylepšit karty schopností a ohlásit odchod na odpočinek. Pobyt v Gloomhavenu lze uskutečnit po každém ukončení scénáře v průběhu kampaně.

TVORBA NOVÉHO HRDINY

Nového hrdinu musíte vytvořit na začátku kampaně, kdykoli váš hrdina odejde na odpočinek nebo kdykoli jindy, když budete chtít radikálně změnit svůj zážitek ze hry. Když krabici Gloomhavenu poprvé otevřete, máte k dispozici pouze tuto šestici hrdinů: surovce , kutila , čarovníci , ničemníci , prasklivce  a zlodějkou myslí .

Vytvořením nového hrdiny získáte přístup k jeho desce a všem kartám úrovně  a . Vyplňte deník patřičného hrdiny a táhněte dvě náhodné karty velkých úkolů. Jednu z nich dle svého výběru si ponechte, druhou zamíchejte zpátky do balíčku.

Můžete vytvořit hrdinu na jakékoli úrovni, která je rovna úrovni blahobytu Gloomhavenu nebo nižší (viz Blahobyt Gloomhavenu na s. 48). Pokud se rozhodnete vytvořit hrdinu na vyšší než 1. úrovni, vyhodnoťte všechny kroky popsané na s. 44 za každou „získanou“ úroveň až do požadované úrovně. Zároveň každý hrdina získá tolik zlaťáků, kolik činí $15 \times (\text{ÚH} + 1)$. Hrdina začíná s tolika zkušenostmi, kolik je nejmenší počet potřebný pro získání dané úrovně.

VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI VE MĚSTĚ

Během každého pobytu v Gloomhavenu smí družina zažít jednu událost ve městě. Události ve městě se vyhodnocují stejně jako události na cestách, obecně však mají daleko příznivější důsledky.

NÁKUP A PRODEJ PŘEDMĚTŮ

Během pobytu v Gloomhavenu mohou hrdinové za příslušné ceny předměty nakupovat a za **polovinu** jejich ceny zaokrouhlenou dolů je prodávat. Prodaný předmět se stává součástí nabídky městského obchodníka. Hrdinové mohou vlastnit libovolné množství **různých** předmětů, vybavit se však mohou jenom některými z nich (podle pravidel na s. 8). Hrdinové si mezi sebou nesmí předávat zlaťáky ani předměty.



Při zahájení kampaně má městský obchodník v nabídce všechny předměty označené čísly od 001 do 014. V průběhu kampaně do nabídky přidávejte nové předměty podle následujících pravidel:

- Kdykoli hrdina získá **nákres** předmětu, přidejte do nabídky městského obchodníka všechny kopie tohoto předmětu.
- Kdykoli se zvýší úroveň blahobytu města (viz Blahobyt Gloomhavenu na s. 48), přidejte do nabídky městského obchodníka patřičné předměty. Seznam nově přidávaných předmětů pro každou úroveň naleznete v tabulce vpravo.
- Kdykoli hrdina odejde na odpočinek, přesuňte všechny jeho předměty do nabídky městského obchodníka.

Blahobyt Karty předmětů

1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Družina nemůže nakoupit více kopií jednoho předmětu, než kolik jich je přítomno v nabídce obchodníka. Jeden hrdina nesmí vlastnit týž předmět vícekrát. Pokud hrajete hru za jinou družinu s jinými hrdiny, předměty, které vlastní **nehrající hrdinové**, považujte za přítomné v nabídce obchodníka. Nezapomeňte si do deníku svého hrdiny pečlivě zapisovat, které předměty vlastní.







ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ



Kdykoli hrdina získá tolik zkušeností, kolik je uvedeno v tabulce vpravo, musí zvýšit svou úroveň. **Zvyšovat úroveň hrdiny smíte pouze ve městě.**

Když hrdina získá novou úroveň, okamžitě přidejte **jednu novou kartu schopnosti** do jeho zásoby odemčených karet. Tato karta musí být stejné nebo nižší úrovně než právě dosažená úroveň hrdiny.

Zároveň vyberte a označte jeden nový talent, který váš hrdina získá, a okamžitě proveďte všechny patřičné změny balíčku modifikátorů za využití karet modifikátorů z krabičky daného hrdiny. Pokud má u sebe talent více čtverečků, smí být získán a vyhodnocen opakovaně.


Úroveň	Zkušenost
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Příklad: Hráč surovce si zaškrtně „Vyměň jednu  kartu za jednu  kartu“, a proto ze svého balíčku odstraní jednu  kartu a přidá místo ní jednu  kartu ze své krabičky.

Vyměň jednu kartu  za jednu kartu .






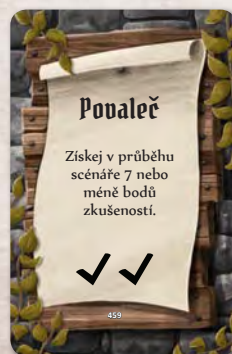
Symbol balíčku surovce














Zvýšením úrovně se navíc hrdinovi zvýší i jeho maximální hodnota zdraví , kterou můžete najít v tabulce na jeho desce. Zvýšení úrovně nikdy nezvyšuje limit karet v ruce. Tento limit je pro každé povolání neměnný.



NOVÉ TALENTY

Kdykoli hrdina splní svůj malý úkol a zároveň skončí daný scénář úspěšně, obdrží tolik , kolik je napsáno na dané kartě. Za každé tři  pak získá nový talent. Nový talent zaškrtněte v deníku hrdiny a okamžitě proveďte všechny patřičné změny balíčku modifikátorů. „Přebytečné“ , které zbyly po získání talentu, můžete využít pro získání dalšího. Tímto způsobem může váš hrdina získat až šest talentů.






- Přidej dvě karty  průraznost  3.
- Přidej jednu kartu  omráčení .
- Přidej jednu kartu  odzbrojení  a jednu kartu  zmatení .
- Přidej jednu kartu  přidat cíl .
- Přidej jednu kartu  obrana  1, sebe.
- Ignoruj negativní efekty předmětů a přidej jednu kartu .

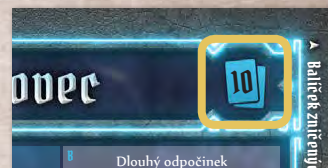
Poznámky:

✓: ✓:

SESTAVENÍ KARET V RUCE

Pro první hru za kteréhokoli hrdinu doporučujeme použít pouze karty úrovně 1 (označené symbolem ). Všichni hrdinové však mají od začátku odemčené i tři karty označené , které nabízejí komplexnější efekty. Jakmile se však se schopnostmi daného hrdiny lépe seznámíte, doporučujeme zapojit i  karty s tím, abyste vždy dodrželi daný limit karet v ruce. Po přidání každé jedné karty proto musíte jednu kartu z balíčku odebrat.

Se získáváním nových úrovní se hrdinovi odemykají i nové karty schopností, limit karet v ruce však zůstává stejný. Ze začátku každého scénáře si proto vyberte ze své celkové zásoby odemčených karet (viz Zvýšení úrovně na s. 44–45) do ruky tolik karet, kolik činí limit vašeho hrdiny. Pouze tyto karty pak smíte používat v průběhu scénáře.




Limit karet v ruce


NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI SCÉNÁŘE

Zvyšováním úrovně hrdinů se zvyšuje i doporučená úroveň scénářů, jak už bylo popsáno na s. 15. Tím vzrůstá úroveň nestvůr, zranění způsobené pastmi, zisk zlaťáků za jednu minci a bonusové zkušenosti za úspěšně dokončený scénář.

PŘÍSPĚVKY SVATYNI

Jednou během každého pobytu v Gloomhavenu může každý hrdina přispět 10 zlaťáky Svatyni Velkého dubu, městskému chrámu a špitálu. Jako odměnu si hráč tohoto hrdiny může přidat pro následující scénář do svého balíčku modifikátorů 2 karty požehnání .

VYLEPŠOVÁNÍ KARET SCHOPNOSTÍ

Od té chvíle, co dosáhnete **globálního úspěchu „Síla vylepšení“**, si budete za patřičnou sumu smět vylepšovat karty schopností svého hrdiny. Při vylepšování vyhledejte patřičnou samolepku na archu vylepšení a nalepte ji na vyhrazené místo  na zvolené kartě schopností. Vylepšení schopnosti má trvalý a nevratný efekt.



Pro karty schopností můžete použít celou řadu vylepšení, každé však stojí odpovídající sumu, kterou musí zaplatit vždy ten hrdina, jehož karta je vylepšována.

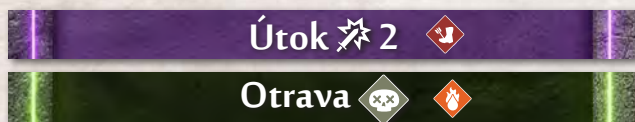
Ne všechny typy vylepšení mohou být nalepeny na stejné pozice na kartách schopností. Některé budete lepit k samotné **akci** (napsané větším fontem), zatímco jiné k **doplňujícím efektům akce** (napsaným menším fontem pod samotnou akci):

+1

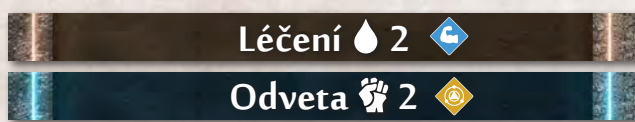
Tyto samolepky mohou být nalepeny jak k akci, tak k doplňujícímu efektu akce, které mají nějakou číselnou hodnotu. Vylepšením zvýšíte tuto základní hodnotu o 1.



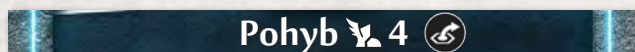
Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci (nikoli doplňujícímu efektu akce), která cílí na nepřítele. Použití takové akce pak s sebou nese též udělení daného stavu všem jejím cílům.



Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci (nikoli doplňujícímu efektu akce), která ovlivňuje spojence nebo hrdinu samotného. Použití takové akce pak s sebou nese též udělení daného stavu všem ovlivněným cílům. Akce „Pohyb“ se mezi akce tohoto typu **nepočítá**.



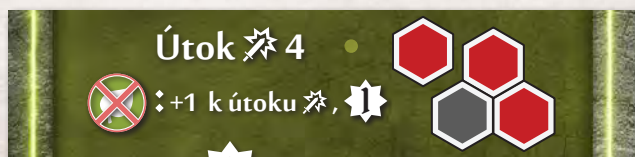
Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci „Pohyb“. Takto vylepšený pohyb je považován za skok.



Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci (nikoli doplňujícímu efektu). Daný živel bude vyvolán, kdykoli je tato schopnost použita. V případě vyběrá vyvolaný živel hráč podle běžných pravidel.



Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterémukoli útoku s plošným efektem. Nově přidané pole zvětšuje cílovou oblast schopnosti.



Základní cena každého vylepšení závisí na typu vylepšení a konkrétní vylepšované schopnosti. Tato cena je dvojnásobná (s výjimkou přidání nového pole), pokud zlepšovaná schopnost cílí na více bytostí. Další zvyšování ceny pak závisí na počtu samolepek již přítomných na vylepšované schopnosti (horní či dolní) dané karty a také na úrovni příslušné karty schopností.

Počet všech vylepšených karet v balíčku hrdiny nesmí být vyšší než úroveň blahobytu Gloomhavenu. Jednou nalepenou samolepku už nelze odlepit.
Vylepšení jsou trvalá a platná i poté, co daný hrdina odešel na odpočinek.



Základní cena vylepšení +1		Základní cena dalších efektů		Úroveň karty schopnosti	
Pohyb	30 Zl	Otrava	75 Zl	1/X	+ 0 Zl
Útok	50 Zl	Krvácení	75 Zl	2	+ 25 Zl
Dosah	30 Zl	Zmatení	50 Zl	3	+ 50 Zl
Obrana	100 Zl	Znehybnění	100 Zl	4	+ 75 Zl
Odstrčení	30 Zl	Odzbrojení	150 Zl	5	+ 100 Zl
Přitažení	30 Zl	Prokletí	75 Zl	6	+ 125 Zl
Průraznost	30 Zl	Posílení	50 Zl	7	+ 150 Zl
Odveta	100 Zl	Požehnání	50 Zl	8	+ 175 Zl
Léčení	30 Zl	Skok	50 Zl	9	+ 200 Zl
Přidat cíl	50 Zl	Konkrétní živel	100 Zl	Počet předchozích vylepšení dané schopnosti	
(pro pomocníky)		Libovolný živel	150 Zl		
Pohyblivost	100 Zl			0	+ 0 Zl
Útok	100 Zl			1	+ 75 Zl
Dosah	50 Zl			2	+ 150 Zl
BZ	50 Zl			3	+ 225 Zl
Pro všechny schopnosti s plošným efektem základní cenu zdvojnásobte.					
Pole plošného útoku		200 Zl děleno počtem polí, na které schopnost před daným vylepšením cílí.			



Příklad: Hráč surovce se rozhodl vylepšit akci „Útok“ horní schopnosti samolepkou +1 **a**. Základní cena tohoto vylepšení je 50 zlatáků, v tomto případě je však dvojnásobná, protože se jedná o útok plošný. Navíc se jedná o kartu třetí úrovně **b**, cena se proto zvýší ještě o 50 Zl na výsledných 150 Zl. K tomu chce hráč surovce přidat i nové útočné pole **c**. To by normálně stálo 66 Zl (200 Zl děleno třemi poli zaokrouhlo dolů), nicméně se stále jedná o kartu 3. úrovně, cena proto bude o 50 Zl vyšší. Navíc je nyní potřeba připlatit i 75 Zl za to, že tato konkrétní karta schopnosti už jedno vylepšení obsahuje. Toto vylepšení tedy bude celkem stát 191 Zl.

ODCHOD NA ODPOČINEK

Pokud hrdina splní všechny podmínky svého velkého úkolu, musí při své příští návštěvě Gloomhavenu ohlásit odchod na odpočinek. Ještě před tím smí využít všechny ostatní možnosti, které pobyt v Gloomhavenu skýtá, nesmí už ho však opustit. Daný hrdina splnil všechny své cíle, kvůli kterým se na dobrodružství vydal, a nemá nadále motivaci v něm pokračovat. Všechny komponenty, které mu přísluší, vraťte do patřičných krabiček, předměty získá městský obchodník a nevyužité zlaťáky budou ztraceny. Gloomhaven navíc získá 1 bod blahobytu.

Splněním velkého úkolu hráči vždy odemknou nový obsah hry skrytý v odpovídajících krabičkách či obálcích; většinou se jedná o nového hrdinu. Kdykoli byste měli otevřít krabičku, která už byla otevřena dříve, získáte místo toho nový **nákres náhodného předmětu** a také **náhodný vedlejší scénář** (viz s. 38). Splněnou kartu velkého úkolu odstraňte ze hry.


Kdykoli odejde nějakému hráči hrdina na odpočinek, získá tento hráč **bonusový talent** pro všechny své budoucí hrdiny. Tento efekt je kumulativní, za dva hrdiny na odpočinku proto získá hráč dva bonusové talenty pro svého třetího hrdinu. Přestože se tento bonus týká hráčů, ovládá-li hráč více hrdinů najednou (např. při hře v jednom hráči), uvažujte pro tento účel, jako by každého hrdinu ovládal jiný hráč.

Když nějaký hrdina poprvé odejde na odpočinek, zpravidla přidáte do příslušných balíčků nové karty událostí. Jejich referenční čísla naleznete na rubu desky daného hrdinu vpravo dole (**číslo nejvíce vpravo**). Nové karty událostí budete též přidávat ve chvíli, kdy skrze splnění velkého úkolu odemknete nového hrdinu. Čísla takto přidávaných karet naleznete též na rubu desky daného hrdinu, v tomto případě však **nejvíce vlevo**. Každé referenční číslo odpovídá jak jedné kartě událostí ve městě, tak jedné kartě událostí na cestách.

Kdykoli váš hrdina odejde na odpočinek, můžete vytvořit nového hrdinu, táhnout dvě nové karty velkých úkolů, jednu si ponechat a druhou odhodit. Pokud chcete, můžete klidně vytvořit hrdinu stejného povolání, jako měl ten, který právě odešel na odpočinek, doporučujeme ale využít toho, že noví hrdinové přinášejí nové způsoby, jak Gloomhaven hrát. Úroveň nově vytvořeného hrdiny nesmí být vyšší než současná úroveň blahobytu Gloomhavenu.

Může se stát, že karty velkých úkolů dojdou; v takovém případě váš nový hrdina žádnou nezíská, a nemůže proto nikdy odejít na odpočinek. Můžete kdykoli založit nového hrdinu anebo hrát za jiné své hrdiny.

BLAHOBYT GLOOMHAVENU

Jak hrdinové nabývají na síle, **blahobyt** Gloomhavenu postupně roste. Blahobyt Gloomhavenu může růst jak skrze události, tak skrze určité scénáře. Body blahobytu budete značit na stupnici blahobytu na mapě světa , a kdykoli hodnota blahobytu dosáhne patřičných mezníků, úroveň blahobytu vzroste.



Kdykoli úroveň blahobytu Gloomhavenu vzroste, získáte dvě výhody:

- Do zásob městského obchodníka přidejte podle tabulky na s. 43 příslušné předměty.
- Nově vytvoření hrdinové smí začínat na takové úrovni, která je rovna aktuální úrovni blahobytu Gloomhavenu nebo nižší. Již aktivní hrdinové si navíc smí okamžitě zvýšit svou úroveň tak, aby byla rovna úrovni blahobytu Gloomhavenu. V obou případech postupujte podle pravidel popsanych na s. 44.

Splnění scénáře

Kdykoli scénář hraný v rámci kampaně skončí úspěšně, získá družina všechny odměny uvedené v knize scénářů u daného scénáře. Tyto odměny zahrnují globální úspěchy a úspěchy družiny, bonusové zlaťáky nebo zkušenosti, zvýšení blahobytu, odemčení nových scénářů, předmětů nebo nákresů předmětů. Jak je popsáno na s. 42, hrdinové nemohou v důsledku dokončení scénáře ztratit víc (např. reputace, bodů blahobytu apod.), než mají.

Nové lokace:


Gloomhavenské skladiště ⑧ (C-18),
Diamantový důl ⑨ (L-2)

Úspěch družiny:

Jekseřiny plány

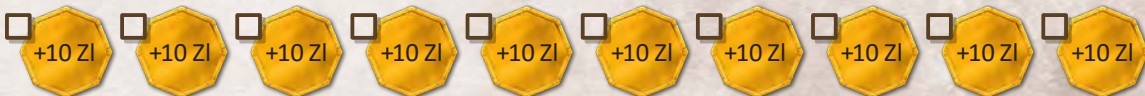


Odměna:

15 zlatých pro každého
Blahobyt +1







Kdykoli zpřístupníte nový scénář, nalepte patřičnou samolepku na dané referenční číslo na mapě světa . Pozor: Čísla v kroužku v textu příběhu pouze odkazují na dané scénáře, neznamenají jejich zpřístupnění. Pokud je odměnou za splněný scénář předmět, získá ho libovolný z hrdinů, kteří scénář splnili. Pokud je odměnou nákres předmětu, přidejte všechny kopie daného předmětu do nabídky městského obchodníka.



Podmínky pro otevření obálek

- Získejte 5 globálních úspěchů „Starobylá technologie“ – otevřete obálku **A**.
- Získejte oba úspěchy družiny „Dračí záležitost“ a „Dračí poklad“ – přidejte do patřičných balíčků událost ve městě 75 a událost na cestách 66 a získejte globální úspěch „Pomoc drakovi“.
- Přispějte aspoň 100 zlaťáků Svatyni Velkého dubu – otevřete obálku **B**.

- Dosáhněte reputace 10 a více – otevřete krabičku .
- Dosáhněte reputace 20 – do patřičných balíčků událost ve městě 76 a událost na cestách 67.
- Dosáhněte reputace -10 a méně – otevřete krabičku .
- Dosáhněte reputace -20 – přidejte do patřičných balíčků událost ve městě 77 a událost na cestách 68.
- První postava odejde na odpočinek – otevřete Městskou kroniku.

Varianta hry: Snížení vlivu náhody

Chcete-li snížit vliv náhody, považujte modifikátory „2x“  a Požehnání  za modifikátor +2 , a modifikátory „Minutí“  a Prokletí  za modifikátor -2 . Další pravidla platná pro tyto karty se nemění, po jejich tažení tedy patřičné balíčky modifikátorů zamíchejte.

Varianta hry: Trvalá smrt

Pokud máte rádi výzvu a napětí, můžete se rozhodnout pro variantu hry, při které váš hrdina nadobro zemře ve chvíli, kdy jeho zdraví klesne na nebo pod nulu. K vyčerpání hrdiny i nadále dochází, pokud hráč už nemůže hrát karty a zároveň hrdina není schopný odpočinku. Při hraní s trvalou smrtí však v takovém případě jeho figurka zůstane nadále na herním plánu a nestvůry na něj stále budou smět cílit a útočit. Hrdina už do konce scénáře nesmí provádět žádné akce a jeho iniciativa činí pro všechny účely 99. Pokud scénář skončí neúspěšně, hrdinové, kteří budou na konci posledního kola naživu, neumírají.

Když hrdina zemře, vraťte všechny jeho komponenty do příslušných krabiček, odhodte jeho zlaťáky, velký úkol zamíchejte zpět do balíčku a jeho deník vyřadte ze hry. Pokud váš hrdina zemřel, musíte si vytvořit nového hrdinu anebo hrát za jiného (aktivního) hrdinu vytvořeného dříve.

Varianta hry: Balíček náhodných výprav

Namísto toho, abyste hráli scénáře z knihy příběhů, můžete kdykoli odehrát náhodnou výpravu. Náhodné výpravy nijak neovlivňují příběh kampaně, hrdinové v nich však mohou získat zkušenosti i zlaťáky a plnit malé i velké úkoly.

Každá náhodná výprava se skládá ze tří náhodných místností a jejím cílem je zabít všechny nestvůry. Na začátku takové výpravy připravte pouze první místnost, další místnost přijde na řadu až ve chvíli, kdy je odhalena otevřením dveří. Každou místnost připravte podle tažené karty náhodné výpravy a náhodných nestvůr.

KARTA MÍSTNOSTI OBSAHUJE:

- Část názvu **a**. Název celé místnosti v náhodné výpravě je tvořen názvem karty nestvůr a karty místnosti.
- Obrázek použitého dílu plánu spolu s 12 čísly, které odpovídají polím, na kterých se mohou objevit nestvůry dané kartou nestvůr **b**, a případnými překryvnými dílky, které mají být na plán přidány. Může se stát, že v průběhu přípravy náhodné výpravy některé překryvné dílky dojdou, v takovém případě je nahradte co nejpodobnějšími dílky stejného typu.
- Pole, kterým hrdinové do místnosti vstoupí **c** a skrze které odejdou **d** a o jaké typy vchodů a východů se jedná (viz dále). Tato pole vždy navazují na patřičná pole předcházející místnosti. Pokud se jedná o první místnost výpravy, hrdinové začínají na kterémkoli poli do vzdálenosti dvou polí od pole vchodu. Pokud má první místnost více vchodů, domluvte se, u kterého vchodu hrdinové začnou.



- Typ vchodů, který je uveden i na rubu karty **e**. Existují dva typy vchodů a východů – A a B, které na sebe musí navazovat: hrdina, který místnost opustí východem A, vstoupí do nové místnosti vchodem A. Totéž platí pro B. Pokud nelze místnost na právě tažené kartě napojit na právě opouštěnou místnost, táhněte další kartu místnosti, dokud nepůjde obě místnosti propojit.

Pokud má místnost dva východy, domluvte se, který z nich hrdinové použijí; nepoužitý východ považujte za zeď. Pokud má místnost dva vchody, použijte z nich ten, který lícuje s právě použitým východem.

- Postihy za odhalení místnosti **f**. Kdykoli je odhalena nová místnost, utrpí hrdinové postih v závislosti na zvolené obtížnosti. Při střední obtížnosti neutrpí hrdinové žádný postih při odhalení první místnosti, utrpí „malý postih“ při odhalení druhé a „velký postih“ při odhalení třetí. Před hrou se domluvte, jaké postihy hrdinové při odhalení které místnosti utrpí, od žádných až po všechny velké. Pokud je v postihu první místnosti zmíněn hrdina otevírající dveře, vyberte libovolně, kterého hrdiny se postih dotkne. Pokud je v postihu první místnosti zmíněna předchozí místnost, nic se nestane.
- Konkrétní díl herního plánu použitý pro přípravu místnosti **g**.

KARTA NESTVŮR OBSAHUJE:

- Část názvu **h**. Název celé místnosti v rámci náhodné výpravy je tvořen názvem karty nestvůr a karty místnosti.
- Seznam nestvůr přiřazených k číslům napsaným na kartě místnosti **i**. Nestvůry na plán umísťujte stejně jako u klasických scénářů podle počtu hráčů.
- Popis obsahu všech pokladů **j**. Poklady v náhodné výpravě nikdy neobsahují předměty důležité pro kampaň, přesto v nich však najdete celou řadu užitečných bonusů.
- Popis typů pastí **k**. Červený symbol zranění **l** označuje, že se jedná o zraňující past.



Autoři

HERNÍ DESIGN A VÝVOJ: Isaac Childres

GRAFICKÝ DESIGN: Josh McDowell, Isaac Childres

ILUSTRACE: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

3D MODELÝ: James Van Schaik

EDITOŘI: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

NÁMĚT A SCÉNÁŘ: Isaac Childres

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatté, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

PŘÍSPĚVATELÉ NA KICKSTARTERU:

Moc rád bych poděkoval všem přispěvatelům, kteří podpořili Gloomhaven na KS; byla to dlouhá a strastiplná cesta, která by bez vaší pomoci nikdy nedosáhla svého cíle.

Moc vám všem děkuji za vaši podporu!

Obzvlášť bych chtěl poděkovat přispěvatelům, kteří v průběhu kampaně stvořili oficiální scénáře: Marcelu Cwertetschkovi, Timovi a Kim De Smet, Jaredovi Gillespiemu, Davidovi Isakovovi, Jeremymu Kaemmerovi, Mathewovi G. Somersovi.

ČESKÁ VERZE:

Vedení CZ překladu: David Rozsival

DTP CZ verze: Anežka Bělohoubková, Michal Peichl

Překlad CZ verze: Jan Dvořák, Michal Kalaš, David Rozsival, Pavla Slaná, Pavel Tatiček

Úpravy CZ překladu: Jan Coufal, Vít Kučera, Petr Pelikán, Václav Pražák

Ušeobecné symboly



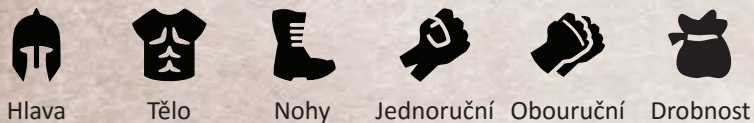
Symboly živelů (s. 24)



Stavy a efekty (s. 22–23)



Pole pro vybavení (s. 8)



Vylepšení

Útok ✦ 3

s. 45–47

Úroveň scénáře (s. 15)

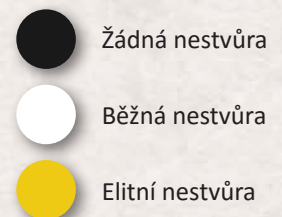
Průměrná úroveň / 2, zaokrouhlená nahoru

Obtížnost	Úroveň
Snadná	-1
Střední	+0
Náročná	+1
Pekelná	+2

Ú	N	Z	P	ZK
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Ú – úroveň scénáře
 N – úroveň nestvůr
 Z – přepočítání zlatáků
 P – zranění pastmi
 ZK – bonusové zkušenosti

Klíč k nestvůrám s. 13



Karty

