

## KARTY AKCÍ

### PEVNOST

Umístí 1 pevnost na území, kde jsi přítomen.

Pokud karta výhody tohoto území ještě nebyla zahrána, přidej si ji do ruky.

### ŘEMESLNÍCI A ROLNÍCI

Na každé území, kde jsi přítomen, můžeš umístit 1 klan za každou pevnost na daném území.

### NOVÉ SPOJENECTVÍ

Na území, kde jsi přítomen:

Umístí 1 klan.

Zvol si soupeře s 2 a více klany na tomto území a nahraď 1 jeho klan 1 svým klanem.

### FESTIVAL

Na území, kde jsi přítomen a na kterém je 1 nebo více svatyň, umístí 1 ze svých klanů a žeton festivalu. Hráč, který na tomto území zahájí bitvu, odsud odstraní 1 ze svých klanů. Na konci fáze ročních období odstraň žeton festivalu.

### NÁJEZD

Během bitvy, poté co jsi provedl manévr útoku:

Vezmi si 1 náhodnou kartu akce z ruky napadeného hráče. Pokud nemá napadený hráč v ruce žádné karty akcí, odstraň místo toho 1 z jeho nechráněných klanů.

### BARD

Dober si 1 kartu epického příběhu.

Poté, co jedním ze svých manévrů odstraníš 1 nebo více soupeřových klanů:

Vezmi si 1 skutek.

### SKVĚLÝ ŘEMESLNÍK

Pokud můžeš, odhod' 1 kartu a poté si dober 1 kartu epického příběhu.

Po zahrání karty epického příběhu: místo jejího odhození, ji předej jinému hráči a vezmi si 1 skutek.

### VELVYSLANCI

Přesuň 1 svůj klan na jakékoliv sousední území. Tento přesun nezahájí bitvu.

### DOBÝVÁNÍ

Zvol si 1 území. Na toho území můžeš přesunout ze sousedních území jakýkoliv počet svých klanů.

### NOVÉ KLANY

Umístí 2 klany na jakákoliv území, kde jsi přítomen. Oba klany mohou být umístěny na stejné území nebo na rozdílná území.

### PROKLETÍ

Když soupeř zahraje kartu akce:

Ignoruj efekt právě zahrané karty akce a odhod' ji.

## PRŮZKUM

Brenn zvolí prázdné místo sousedící s 2 územími. Dobere 1 nové území a umístí ho na toto místo. Poté na toto nové území umístí 1 klan.

## MIGRACE

Zvol si 1 území. Přesuň 1 nebo více svých klanů z tohoto území na 1 nebo více sousedních území.

## VELITEL

Na území, kde jsi přítomen, zahaj bitvu, ve které budeš provokatérem.

Během bitvy, které se účastníš, po provedení manévru:

Umístí 1 nechráněný klan do tohoto území a určí, kdo bude provádět další manévr.

## SVATYNĚ

Umístí 1 svatyni na území, kde jsi přítomen. Dober si 1 kartu epického příběhu.

## DRUID

Pokud je Druid poslední kartou akce v tvé ruce, nemůžeš ho zahrát.

Podívej se na odhozené karty akcí a 1 si přidej do ruky.

## PRŮZKUMNÍCI A ŠPIÓNÍ

Podívej se na karty akcí v ruce 1 ze soupeřů.

Poté můžeš přesunout 1 nebo více svých klanů z 1 území na 1 sousední území.

## **KARTY VÝHOD**

### ZTRACENÉ ÚDOLÍ

Po zahrání karty ročního období:

Přesuň jakýkoliv 1 klan z území sousedícího se Ztraceným údolím do Ztraceného údolí. Tento přesun nezahájí bitvu.

### ZÁTOKA

Po zahrání karty ročního období:

Vezmi si kartu akce, která byla odložena stranou během fáze shromáždění a přidej si ji do ruky. Poté dej z ruky stranou 1 kartu akce.

### LES

Po zahrání karty epického příběhu:

Dober si 1 kartu epického příběhu.

### BRÁNY TÍR NA NÓG

Při vyhodnocování územního efektu brány Tír Na Nóg:

Dober si o 1 kartu epického příběhu navíc, 1 kartu si ponechej a druhou odhod'.

### PLANINY

Přesuň 1 nebo více svých klanů z Planiny na 1 nebo více sousedních území.

## KAMENNÝ KRUH

Po zahrání karty epického příběhu:

Můžeš z Kamenného kruhu odstranit 1 klan a vzít si z odhazovacího balíčku právě zahraniou kartu epického příběhu a přidat si ji zpět do ruky.

## ÚDOLÍ

Po zahrání karty ročního období:

Umístí 1 klan na území, kde jsi přítomen.

## ŽELEZNÝ DŮL

Když provádíš útočný manévr:

Hráč, na kterého útočíš, musí odhodit 1 kartu akce a odstranit 1 nechráněný klan.

## BAŽINA

Tato karta nemá žádný efekt, ale můžeš ji zahrát místo pasování.

## KOPCE

Když je proti tobě v Kopcích proveden útočný manévr:

Ignoruj útok: nemusíš odstraňovat klan nebo odhazovat kartu akce.

## MLŽNÉ ZEMĚ

Odhod' 1 či více karet akcí a dober si stejné množství karet epických příběhů. 1 kartu si nech a zbytek odhod'.

## VYSOČINA

Na začátku bitvy na Vysočině:

Vyber si 1 hráče s jedním nebo více klany v bitvě. Vybraný hráč bude v této bitvě provokatérem.

## LOUKY

Když si dobereš kartu epického příběhu:

Dober si 1 kartu epického příběhu navíc. 1 kartu si nech a zbytek odhod'.

## VŘESOVÍŠTĚ

Kdykoliv:

Podívej se na karty epického příběhu v ruce jednoho soupeře.

## HORY

Když přesuneš 1 či více klanů do Hor:

Ignoruj efekt území Hory.

## SOLNÝ DŮL

Po zahrání karty ročního období:

Náhodně si vezmi 1 kartu akce od soupeře. Poté dej tomuto soupeři jednu svoji kartu akce.

#### DAGDOVA PALICE

Když by měl být odstraněn 1 z tvých klanů:

Tento klan není odstraněn.

Když provádíš manévr útoku:

Zvolíš si, jestli napadený hráč odstraní 1 klan nebo odhodí 1 kartu akce.

#### TUANOVA PAMĚŤ

Dober si 3 karty epických příběhů. 1 si přidej do ruky, zbylé odhod'

#### PODÍL ŠAMPIÓNŮ

Přidej si do ruky kartu akce, která byla odložena stranou ve fázi shromáždění.

#### CATHBADOVO SLOVO

Na začátku fáze shromáždění:

Zvol si kartu akce, která je ve fázi shromáždění odložena stranou. Na konci této fáze si tuto kartu akce přidej do ruky, poté dej stranou 1 kartu akce z ruky.

#### DĚTI DANANNŮ

Na jakémkoliv území umístí 1 klan.

#### DAGDŮV KOTEL

Během bitvy, když je odstraněn 1 z tvých klanů:

Umístí tuto kartu lícem nahoru před sebe. Umístí všechny své klany odstraněné během této bitvy (včetně toho právě odstraněného) na tuto kartu. Na konci bitvy vrať až 3 z těchto klanů na jejich původní území a odhod' tuto kartu.

#### DAGDOVA HARFA

Za každou další kartu epického příběhu ve své ruce umístí 1 klan na území, kde jsi přítomen. Tímto způsobem můžeš umístit až 3 klany.

#### DIARMUID A GRAINNE

Když je odstraněn 1 z tvých klanů:

Umístí odstraněný klan na jiné území, kde jsi přítomen. Tento přesun nezahájí bitvu.

#### DAGDA

Když je zahrána karta epického příběhu nebo karta výhod:

Ignoruj efekt právě zahrané karty a odhod' ji.

Když je tato karta odhozena, zamíchej dohromady balíček odhazovací s dobíracím a nový balíček umístí lícem dolů.

#### LUG SAMILDANACH

Po vyhodnocení karty akce:

Přidej si danou kartu akce do ruky.

## TAIULTINA ZEMĚ

Dober 3 území z hromádky a 1 z nich umístí na prázdné místo sousedící s 2 územími. Zbylá území umístí lícem dolů dospod hromádky. Poté můžeš přesunout 1 svůj klan ze sousedního území na toto nové území.

## MORRIGAN

Můžeš otočit žeton Hejno vran na druhou stranu. Můžeš zahájit bitvu na jakémkoliv území a můžeš zvolit jednoho z hráčů přítomných na tomto území jakožto provokatéra.

## BOJOVÁ ZUŘIVOST

Během bitvy, na konci kroku Pevností:

Na tomto území přesuň všechny klany ven z pevností. Nyní jsou z nich nechráněné klany.

## NUADA STRÍBRORUKÝ

Na každé území, kde jsi náčelníkem, můžeš umístit 1 klan za každého soupeře, který je přítomen na daném území.

## LUGOVO KOPÍ

Na začátku bitvy:

Během této bitvy nemůže nikdo hrát karty triskel.

## KÁMEN FAL

Umístí 2 klany na území hlavního města.

## DEIRDINA KRÁSA

Každý ze soupeřů musí odhalit 1 náhodnou kartu epického příběhu. 1 z těchto karet epického příběhu si přidej do ruky a zbylé odhoď. Poté odstraň 1 svůj klan z jakéhokoliv území.

## MANANNANOVY KONĚ

Přesuň až 3 své klany z 1 území na jiné 1 území kdekoliv ve hře.

## MAEVINO BOHATSTVÍ

Každý soupeř, jenž může, ti musí předat 1 kartu akce, které si přidáš do ruky. Poté musíš předat 1 kartu akce každému hráči, který ti předal kartu.

## OENGUSŮV TRIK

Na konci tahu jakéhokoliv hráče:

Další tah odehraješ ty. Pokud by fáze ročních období měla skončit, bude místo toho pokračovat.

## STRENGOVO ROZHODNUTÍ

Po provedení útočného manévru:

Vezmi si 1 skutek.

## ERIU

Na každé území, kde jsi jak přítomen a zároveň na nich je 1 či více svatyň, můžeš umístit 1 svůj klan. Tímto způsobem můžeš umístit maximálně 3 klany.

#### POVĚST O CÚCHULAINOVI

Během bitvy, jakožto manévr, když máš jenom 1 nechráněný klan:

Z tohoto území odstraň jakékoliv 2 nechráněné klany.

#### BALOROVO OKO

Odstraň 1 klan z jakéhokoliv území.

#### BREASOVA TYRANIE

Přesuň 1 soupeřův klan z 1 území, kde jsi přítomen na sousední území. Tento přesun nezahájí bitvu.

#### OGMOVA VÝMLUVNOST

Během bitvy, jakožto manévr:

Bitva ihned končí.

#### FIANNA

Během bitvy, jakožto manévr:

Přesuň 1 nebo více svých klanů (buď chráněných nebo nechráněných) z území bitvy na 1 sousední území. Tento přesun nezahájí bitvu.

#### JINOSVĚT

Na území, kde jsi přítomen, za každou svatyni na tomto území, sem buď můžeš umístit 1 klan nebo odstranit 1 soupeřův klan. Tímto způsobem můžeš umístit/odstranit nejvýše celkem 3 klany.

#### BITVA U MOYTURY

Během bitvy, jakožto manévr:

Přesuň 1 nebo více svých klanů z 1 nebo více sousedních území do bitevního území. Poté na toto území umístí 1 nechráněný klan.

#### KERNUNOSOVA SVATYNĚ

Na území, kde jsi přítomen a nejsou na něm žádné svatyně, umístí 1 klan a 1 svatyni.