

GLOOMHAVEN

PRAVIDLA HRY

POZOR! POKUD BYSTE SE PRAVIDLA RADĚJI NAUČILI
Z ANGLICKÉHO VIDEONÁVODU, PODÍVEJTE SE NA
WWW.CEPHALOFAIR.COM/GAMING-RULES-OVERVIEW.



Gloomhaven je kooperativní hra o zabíjení nestvůr, zlepšování hrdinů a prožívání spletitého příběhu stejnojmenného města. Hru doporučujeme hrát jako kampaň, jejíž jednotlivé scénáře jsou propojeny dějem z knihy příběhů do jednoho velikého dobrodružství, které je plné důležitých rozhodnutí a odemykání nových herních komponent. Jakýkoliv scénář však můžete hrát i samostatně.

Tato pravidla jsou rozdělena do dvou částí: v první se naučíte, jak odehrát samostatný scénář, ve druhé se dozvíte, jak jednotlivé scénáře propojit pomocí knihy příběhů do velkolepého dobrodružství; jak učinit důležitá rozhodnutí, jak splnit cíle svého hrdiny a jak odemknout nové herní komponenty, které váš zážitek ze hry dále obohatí.

Komponenty

1 pravidla hry



2 knihy příběhů



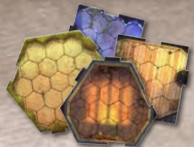
1 městská kronika



1 mapa světa



30 oboustranných dílů plánu



155 oboustranných dílků



18 figurek hrdinů



17 desek hrdinů



504 karet schopností hrdinů



457 karet modifikátorů



236 kartonových figurek nestvůr



232 karet schopností nestvůr



35 krabiček hrdinů



26 plastových stojáneků



47 karet nestvůr



Řadové 34x
Boss 13x

6 obálek na karty nestvůr



150 karet událostí



Na cestách 69x
Ve městě 81x

270 karet předmětů



běžné 228x
náhodné 25x
sólo 17x

6 dřevěných žetonů živlů



1 deska živlů



1 počítadlo kol



24 karet malých úkolů



24 karet velkých úkolů



9 karet vedlejšího scénáře



40 karet náhodných výprav

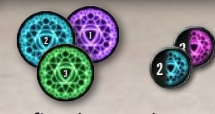


Místnosti 20x
Nestvůry 20x

4 karty nápovědy



32 komponent pomocníků



figurky 16x
ukazatele 16x

60 žetonů stavů



85 žetonů hrdinů



50 žetonů mincí



10x 40x

46 žetonů zranění



28x 12x 6x

10 pomocných žetonů scénáře



4 ukazatele BZ a ZK



12 žetonů dílčích cílů



17 deníků hrdinů



1 deník družiny



3 zapečetěné obálky



4 archy samolepek



Přehled hry 4–11

1.	Deska hrdiny	6
2.	Karty schopností hrdinů	7
3.	Karty předmětů	8
4.	Karty nestvůr	9
5.	Karty schopností nestvůr	10
6.	Karty malých úkolů	10
7.	Karty modifikátorů	11

Příprava scénáře 12–16

1.	Knihy příběhů	12–13
2.	Překryvné dílky	14–15
3.	Úroveň scénáře	15
4.	Varianta hry: Otevřená informace a hra jednoho hráče	16

Přehled kola 16–31

1.	Výběr karet	16–17
a.	Odpočinek	17
2.	Určení iniciativy	17–18
3.	Tah hrdiny	18–28
a.	Pohyb	19
i.	Odhalení místnosti	19
b.	Útok	19–22
i.	Výhoda a nevýhoda	20–21
ii.	Plošné efekty	21
iii.	Efekty útoku	22
c.	Stavy	22–23
d.	Přítomnost živlů	23–24
e.	Aktivní bonusy	25–26
i.	Obrana	25
ii.	Odveta	26
f.	Léčení	26
g.	Přivolání	26
h.	Obnovení schopností a předmětů	27
i.	Kořist	27
i.	Kořist na konci tahu	27
j.	Získávání zkušeností	27–28
k.	Zranění hrdiny	28
l.	Vyčerpání	28
m.	Předměty	28
4.	Tah nestvůr	29–32
a.	Pořadí akcí	29
b.	Zacílení nestvůr	29–30

c.	Pohyb nestvůr	30–31
i.	Interakce nestvůr s pastmi a nebezpečným terénem	31
d.	Útok nestvůr	31
e.	Další schopnosti nestvůr	31–32
f.	Nejistota	32
g.	Bossové	32
5.	Konec kola	32
a.	Počítadlo kol	33

Ukončení scénáře 33

Zvláštní pravidla scénáře 34

Přehled kampaně 34–40

1.	Mapa světa	35
2.	Deník družiny	36
3.	Deník hrdiny	37
4.	Karty velkých úkolů	38
5.	Karty náhodných nákresů předmětů	38
6.	Karty náhodných vedlejších scénářů	38
7.	Karty událostí ve městě a na cestách	39
8.	Zapečetěné krabičky a obálky	40
9.	Městská kronika	40
10.	Úspěchy	40

Hraní kampaně 41–47

1.	Cestování a události na cestách	41–42
a.	Vyhodnocení událostí na cestách	41–42
b.	Reputace	42
2.	Pobyt v Gloomhavenu	42–48
a.	Tvorba nového hrdiny	42
b.	Vyhodnocení události ve městě	43
c.	Nákup a prodej předmětů	43
d.	Zvýšení úrovně	44–45
i.	Nové talenty	44
ii.	Sestavení karet v ruce	45
iii.	Nastavení obtížnosti scénáře	45
e.	Příspěvky svatyni	45
f.	Vylepšení karet schopností	45–47
g.	Odchod na odpočinek	48
h.	Blahobyt Gloomhavenu	48
3.	Splnění scénáře	49

Podmínky pro otevření obálek 49

Varianta hry: Snížení vlivu náhody 49

Varianta hry: Trvalá smrt 50

Varianta hry: Balíček náhodných výprav 50–51

Autoři 51

Rychlý přehled (zadní strana pravidel) 52

Přehled hry

V této části pravidel se naučíte základní mechanismy hry za využití příkladů z prvního scénáře – Černé mohyly.





6x



5x



5x



1x



1x



1x



1x







Standardní balíček modifikátorů



HERNÍ OBLAST OBSAHUJE:













- Herní plán **a** připravený podle vybraného scénáře v knize příběhů (viz přípravu scénáře na s. 12–13). Na plán zároveň umístíte překryvné dílky dveří **b**, figurky hrdinů a do první místnosti **c** i všechny nestvůry a překryvné dílky.
- Desky hrdinů **d**, karty schopností příslušící jejich povolání **e**, počítadla zdraví a zkušeností **f**, žetony hrdinů **g**, karty malých úkolů položené lícem dolů **h** a všechny předměty **i**, kterými jste hrdiny vybavili.
- Všechny potřebné karty nestvůr **j**, příslušné kartonové figurky a dobře zamíchané balíčky jejich karet schopností **k**.
- Zamíchané balíčky karet modifikátorů útoku pro každého hrdinu **l** a jeden společný pro nestvůry **m**. **Základní balíček modifikátorů** se skládá z 20 karet, které můžete nalézt výše na této stránce, nikoli z karet příslušících konkrétnímu hrdinovi, jež naleznete v krabičkách hrdinů. Své balíčky budou nicméně hráči postupně měnit – například při zvyšování úrovně hrdinů, pomocí talentů, různých bonusů, požehnání a prokletí.
- Hromádky žetonů zranění **n**, mincí **o** a stavů **p**.
- Desku žvlů **q** se všemi šesti žetony žvlů v pozici „nepřítomný“.

Deska hrdiny

Před začátkem své první hry si každý hráč zvolí jednoho z dostupných hrdinů, přičemž v každém scénáři může být každý hrdina přítomen nejvýše jednou. Každý hrdina disponuje zcela unikátní sadou karet schopností určujících jeho herní styl, volte proto moudře. Když krabici poprvé otevřete, máte možnost si vybrat z těchto šesti povolání: surovec , kutil , čarovnice , ničemnice , prasklivec  a zlodějka myslí .

Jakmile máte vybráno, vezměte si z větší krabičky se symbolem daného hrdiny desku hrdiny, žetony hrdiny a všechny karty schopností na úrovni 1, z menší krabičky se stejným symbolem pak vyjměte figurku daného hrdiny.

DESKA HRDINY OBSAHUJE:

- Ilustraci , symbol  a název  povolání hrdiny.
- Stupnici, která ukazuje nejvyšší možný počet bodů zdraví (BZ) pro danou úroveň hrdiny . Na svých počítadlech  pak budete sledovat aktuální hodnotu svých bodů zdraví  (BZ) a získaných zkušeností  (ZK).
- Maximální počet karet schopností, se kterými může hrdina zahájit scénář .
- Shrnutí  průběhu kola.
- Popisky  připomínající, kam položit odhozené, zničené a aktivní karty.
- Číselné označení karet událostí, které přidáte do příslušných balíčků ve chvíli, kdy je daný hrdina zpřístupněn  (netýká se prvních 6 hrdinů) a ve chvíli, kdy poprvé odejde na odpočinek  (viz Odchod na odpočinek na s. 48). Karty s příslušnými čísly přidáte do obou balíčků – jak událostí na cestách, tak událostí ve městě.



Ničemnice

Začátek kola: Ugber oariantu nebo 

Iniciativa (↑): Iniciativa vedoucí karty 

Ve svém tahu: Vyhodnot' horní schopnost jedné karty a spodní schopnost druhé karty v libovolném pořadí. Zniči jednu vybranou odhozenou kartu schopnosti a zbytek obnov. Vyhodnot' „Léčení 0, sebe“ a obnov opotřebené předměty.

Akce nestvůr: Nejprve vyhodnotte elitní nestvůry, poté běžné ve vzestupném číselném pořadí. Nestvůra cílí na ① nejbližšího nepřítele, ② nepřítele s nejnižší iniciativou. Poté se pohne tak, aby vykonala co nejsilnější útok na zacieleného nepřítele.

Konec kola:

- ♦ Posuňte žetony žilvů v tabulce žilvů doleva.
- ♦ Volitelný krátký odpočinek: zniči jednu náhodně vybranou odhozenou kartu schopnosti a zbytek obnov.
- ♦ Zamíchejte balíček modifikátorů či schopností nestvůr, pro které byl tažen symbol .

Žetony stavů:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	9	11	12	14	15	17	18	20



Lidská ničemnice

Udě jsou s přehledem nejrozšířenější rasou. Šíří se po světadlech jako saránčata, budují extravagantní města a ruší dřímající síly, kterým jejich mysl může jen sotva porozumět. Lidská společnost se řídí pravidly a předpisy, ale sama o sobě je velmi romantická. Díky jejich zvědavosti a houževnaté naturě jsou lidské životní cesty mozaikou odlišných příběhů – mohou být zabytými šlechtici i nedoceněnými kuchylníci, kováři, vyrobivšími mocnou zbraň, ale také skrz maskr zkaženými vyznavači temné magie.

Je tedy logické, že zatímco mnoho lidí věnuje své životy budování komplikované a byrokratické společnosti, existují i takoví, kteří podobnou aktivitou pohrdají, nebo ji dokonce chtějí přestat. Ničemové patří mezi právě takové lidi a vyznačují se vypočítavostí a nedostatkem charakteru. Podle nich je svět jen šťastným plod zralý k utržení. Jejich přístup se odráží i v boji zvráceným oportunismem, jenž je ostatním kulturám cizí.

 - /45   38/55 



Karty schopností hrdinů

Hraní karet schopností představuje základní mechanismus hry. Na začátku každého kola si každý hráč vybere dvě karty. U jedné z nich následně použije její **horní schopnost**, u druhé její **spodní schopnost**, v každém kole proto aktivuje dvě schopnosti. Karty schopností jsou pro každého hrdinu jedinečné a zpřístupní se ve chvíli, kdy do hry přijde nový hrdina anebo když hrdina zvýší svou úroveň.







KARTA SCHOPNOSTÍ OBSAHUJE:

- Název schopnosti **a**.
- Hodnotu iniciativy **b**. Ta je důležitá pouze u vedoucí karty a určuje, v jakém pořadí budou hrdinové, nestvůry a pomocníci v daném kole hrát (viz Určení iniciativy na s. 17–18).
- Úroveň karty **c**. Hrdina na úrovni 1 může používat pouze karty úrovně 1 (příp. karty úrovně **k**), ale na vyšších úrovních se mu zpřístupní další karty se silnějšími schopnostmi.
- Horní schopnost **d** a spodní schopnost **e**. Po zahrání obou karet si hráč zvolí, ze které karty provede horní schopnost a ze které schopnost spodní. Všimněte si, že jedna schopnost může obsahovat i více akcí **f** (viz Tah hrdiny na s. 18–28).

Poznámka: Při hře se můžete setkat s označeními „pohybová schopnost“, „útočná schopnost“, „kořistnická schopnost“, „léčivá schopnost“ apod. Takové označení znamená, že daná schopnost obsahuje alespoň jednu akci uvedeného typu. Např. pohybová schopnost musí obsahovat alespoň jednu akci „Pohyb“. Jedna schopnost může přitom zároveň naplňovat více kategorií – například může být jak schopností pohybovou, tak útočnou.



Karty předmětů

Karty předmětů získá hrdina buď nákupem u obchodníka mezi scénáři, nebo ukořistěním v průběhu scénáře. Karty předmětů, kterými chcete svého hrdinu vybavit, položte pod desku hrdiny a následně je můžete použít během scénáře. Předměty nejsou na rozdíl od karet schopností specifické pro konkrétního hrdinu. Hrdinu však můžete vybavit pouze omezeným množstvím předmětů. Každý hrdina může být vybaven jedním předmětem se symbolem , jedním předmětem se symbolem , jedním předmětem se symbolem , až dvěma předměty se symbolem  NEBO jedním předmětem se symbolem  a tolika předměty se symbolem , kolik je polovina jeho úrovně zaokrouhlená nahoru. Hrdina nemůže vlastnit (a tedy se ani vybavit) více identických předmětů.



Hlava



Tělo



Nohy



Jednoruční
















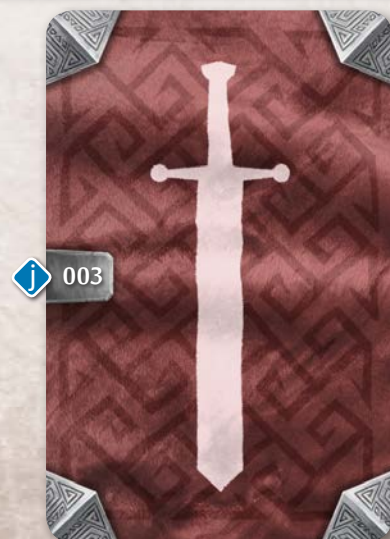
Obouruční



Drobnost

KARTA PŘEDMĚTU OBSAHUJE:

- Název předmětu  a cenu , za kterou ho může hrdina koupit ve městě.
- Co se s kartou stane, jakmile je předmět použit .
 - Symbol  znamená, že předmět je po svém použití **opotřeбенý**, což naznačíte pootočením karty na bok. Opotřeбенé předměty lze obnovit, když hrdina provede **dlouhý** odpočinek (viz Odpočinek na s. 17). Některé předměty může hrdina použít vícekrát, než dojde k jejich opotřeбенí anebo zničení, což ukazují pole použití  na kartě předmětu, na nichž budete počet použití značit za pomoci žetonu hrdiny.
 - Symbol  (není na obrázku) znamená, že předmět je po použití **zničený**, což se naznačíte otočením karty lícem dolů. Zničené předměty lze během scénáře obnovit jedině za pomoci speciálních schopností, všechny předměty však budou obnoveny mezi scénáři. Žádný předmět tedy nemůže být použitím trvale ztracen.
 - Pokud na kartě není žádný z těchto symbolů, lze předmět používat neomezeně, je pouze potřeba dodržet uvedené podmínky.
- Kdy může být předmět použit a kdy může být aplikován bonus získaný použitím předmětu .
- Pozice (hlava, tělo, nohy, jednoruční, obouruční, maličkost), kterou předmět zabere, pokud se jím hrdina vybaví .
- Některé předměty přidávají na začátku scénáře určitý počet  karet do balíčku modifikátorů hrdiny. V takovém případě je jejich počet uveden na kartě předmětu .
- Kolik kopií této konkrétní karty se ve hře nachází  a pořadové číslo dané kopie .
- Referenční číslo daného předmětu  (na rubu karty).



Karty schopností nestvůr

V každém kole po tom, co každý hráč připraví obě své karty schopností, táhněte pro každý typ nestůvry, který se právě nachází na herním plánu, vrchní kartu schopností z balíčku příslušného typu nestůvry. Tato karta určí, které akce vykonají všechny nestůvry daného typu (jak běžné, tak elitní) během svého tahu.



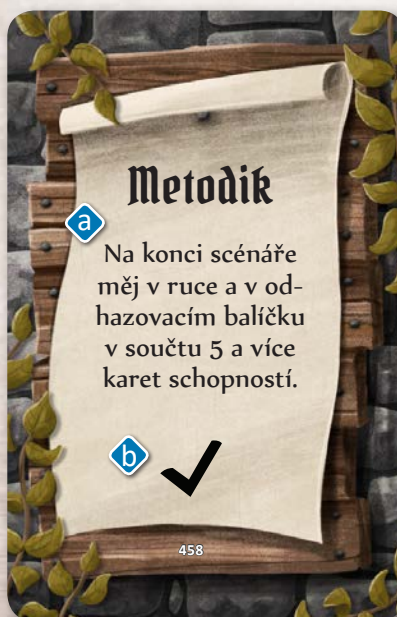
KARTA SCHOPNOSTÍ NESTVŮR OBSAHUJE:

- Jméno typu nestůvry **a**. Několik typů nestůvř používá týž, obecněji sestavený balíček: např. karty schopností označené „hlídka“ slouží pro všechny typy nestůvř, v jejichž jméně se objevuje hlídka (zbojnická hlídka, městská hlídka, inoxská hlídka).
- Hodnotu iniciativy **b**, která určuje, kdy budou nestůvry v daném kole hrát (viz Určení iniciativy na s. 17–18).
- Seznam akcí **c**. Nestůvra provede každou z těchto akcí (pokud může) v pořadí napsaném na kartě (viz Tah nestůvř na s. 29–32).
- Symbol zamíchání **d**. Pokud je na kartě tento symbol, zamíchejte na konci kola všechny již zahrané karty schopností tohoto typu nestůvry zpátky do příslušného balíčku.

Poznámka: Pozor na terminologii! Je rozdíl mezi pojmy „Útok $\text{⚡} X$ “; „Útok $\text{⚡} +/- X$ “ a „+X k útoku ⚡ “ (podobně pohyb, dosah apod.). „Útok $\text{⚡} X$ “ používají hrdinové a označuje útočnou akci, která způsobí (dále modifikovaných) X zranění. „Útok $\text{⚡} +/- X$ “ používají nestůvry a pomocníci a označuje útočnou akci, která způsobí zranění rovné základní hodnotě útoku figurky zvýšené (resp. snížené) o X. A konečně „+X k útoku ⚡ “ označuje bonus, který přičítáte k jiným akcím, nejde tedy o samostatnou akci.

Karty malých úkolů

Na začátku každého scénáře si každý hráč táhne dvě karty malých úkolů, z nich si jednu zvolí a nechá a druhou odhodí. Pokud scénář skončí úspěšně, všichni hráči, kteří zvládli splnit svůj malý úkol **a**, získají tolik symbolů \checkmark , kolik je vyznačeno na dané kartě **b**. \checkmark umožní hráči pozměnit svůj balíček modifikátorů (viz Nové talenty na s. 44). Pokud scénář skončil neúspěšně, hráči nedostanou žádný \checkmark nehledě na to, jestli svůj malý úkol splnili nebo ne. Pro sledování postupu při plnění malého úkolu (např. počet zabitých nestůvř) si můžete vést poznámky v deníku svého hrdiny. Malé úkoly musíte mezi sebou v průběhu hry držet v tajnosti – není povoleno je prozrazovat ostatním.



Karty modifikátorů

Kdykoli je zahrána akce útok, otočte vrchní kartu z balíčku modifikátorů pro **každý cíl** daného útoku. Hráči táhnou karty z balíčků svých hrdinů, za nestvůry karty táhněte z jediného společného balíčku nestvůr. Tažená karta modifikátoru ovlivňuje celkový výsledek daného útoku.



KARTA MODIFIKÁTORU OBSAHUJE:

Hodnotu modifikátoru útoku **a**. Symbol „minutí“ **b** značí, že daný útok nezpůsobí žádné zranění, symbol „2x“ **c** znamená zdvojnásobení zranění způsobeného daným útokem.

Informaci o tom, jestli útok způsobí nějaké stavy, vyvolá živly nebo způsobí jiné speciální efekty **d**. Pokud má modifikátor hodnotu +0, symbol speciálního efektu je uprostřed karty **e**. V případě nenulových modifikátorů se nachází nalevo od hodnoty modifikátoru **f**. Pokud se tyto speciální efekty nachází na kartě modifikátoru, vyhodnoťte je stejným způsobem, jako by byly přítomny přímo na kartě, která útok vyvolala.



Symbol šipky **g** znamená, že k danému útoku musíte táhnout ještě další kartu modifikátoru. Karty modifikátorů tahejte pro daný útok tak dlouho, dokud netáhnete modifikátor bez symbolu šipky. Poté k danému útoku přičtěte efekty všech tažených karet modifikátorů.



= Daný útok navíc získá „Odstrčení 2“, vyvolá živly země a hodnota útoku se zvýší o 2.

Speciální rámeček pro požehnání **h** nebo prokletí **i**. Pokud je taženo požehnání nebo prokletí, **odstraňte** po jejím vyhodnocení danou kartu z příslušného balíčku. Karty prokletí navíc obsahují i symbol **m** nebo *****, který značí, do kterého balíčku patří. Do balíčku hrdinů patří symbol **m**, do balíčku nestvůr *****.





Symbol zamíchání **j**. Na konci kola, ve kterém byl tažen modifikátor „minutí“ **b** nebo „2x“ **c**, zamíchejte všechny zahraniční modifikátory daného balíčku zpátky do balíčku. Balíček je také potřeba zamíchat ve chvíli, kdy byste měli táhnout kartu modifikátoru, ale již není žádná k dispozici.



Symbol typu modifikátoru **k**. Základní balíčky modifikátorů, z nichž každý je tvořen 20 kartami, jsou pro přehlednost označeny 1, 2, 3, 4 nebo M **l**. Modifikátory, které si hrdinové přidávají do svého balíčku pomocí talentů (viz Zvýšení úrovně na s. 44–45), nesou symbol daného hrdiny **m**. Modifikátory, které do balíčku přidáte v rámci scénáře, jsou označeny symbolem ***** **n** – na konci scénáře tyto modifikátory z balíčku odstraňte.














Příprava scénáře

Když připravujete nový scénář, nejdřív se podívejte do knihy příběhů a najděte všechny díly plánu, překryvné dílky a nestvůry, které budete potřebovat. Pak si přečtete prolog scénáře a příp. uplatněte všechny postihy popsané v části „Zvláštní pravidla“. Každý hráč táhne dva malé úkoly a jeden z nich si nechá (ostatním hráčům jej neukazuje). Rozhodněte, kterými předměty svého hrdinu vybavíte (a příp. přidejte patřičné modifikátory „-1“ do svých balíčků). Dále si vezměte libovolné z dostupných karet schopností svého hrdiny, aniž byste však překročili jeho limit karet. Pro první hru doporučujeme použít pouze karty **úrovně 1** , jakmile se však se hrou seznámíte, můžete zapojit i komplexnější karty se symbolem . S každou novou úrovní hrdiny se vám poté zpřístupní i další karty. Celkový počet karet, které budete mít na začátku scénáře k dispozici, se však **nemění** (mění se pouze skladba balíčku, nikoli jeho šíře). Jakmile si vyberete karty schopností, nezapomeňte aplikovat efekty předcházející události ve městě nebo na cestách (viz Cestování a události na cestách na s. 41).

Knihy příběhů

SCÉNÁŘ V KNIZE PŘÍBĚHŮ OBSAHUJE:

- Názvy , referenční číslo , souřadnice na mapě  a čtvereček pro označení splnění scénáře.
- Požadavky (nejčastěji úspěchy) , bez jejichž naplnění scénář nelze hrát.
- Podmínky vítězství .
- Text prologu , příběhových mezníků , vázaných na konkrétní pole , a epilogu , které využijete při hraní v rámci kampaně.
- Název, referenční čísla a souřadnice na mapě všech scénářů , které odemknete splněním tohoto scénáře.
- Veškeré další odměny , které získáte splněním tohoto scénáře.

   □ #1 6-10 Černá mohyla  Návaznost: Mohylové doupě - #2

 **Požadavky:** žádné
Čít: Zabijte všechny nepřátele 

 **Prolog:**  **Epilog:**

Najít ten pahorek bylo celkem snadné. Ani když se od Novotrzni brány nemuseli trmácet příliš daleko. Sotva jste dorazili k okrajům Mrtvolosa, vykoukl na vás jako nějaká krysa ukrytá pod kusem hadru. Když jste přišli blíž, uviděli jste, že mohyly tvoří černá hlina. Stojíte před zarůstajícím otvorem, za nímž do temnoty hrobky sestupují omšelé kamenné schody.

Když se poslední z lupičů sesune k zemi, zůstanete na chvíli stát, abyste popadli dech po vašich hrdlech. Váš cíl ale mezi mrtvolami nenajdete. Otrfsete se při představě hrůz, které vás nejspíš čekají ve spodních katakombách. 

Na půl cesty dolů po schodech si všimnete slabé záře, přicházející zespodu. Potěšilo by vás to, nebýt nezaměnitelného pachu smrti, který k vám stoupá spolu s ním. Posledních několik stupňů přemýšlete o tom, jaká banda zlodějů by si pro svůj tábor vybrala takové odporné místo. Odpověď na sebe nenechá dlouho čekat. O několik okamžiků později se ocitáte tváří v tvář skupince otrlých hrdlořezů, které vás nenadány příchod očividně příliš nepotěšil. Za nimi, až na samém konci místnosti, zahlédnete tvář, která bez nejmenších pochybností odpovídá popisu, jež vám dala Jeksera.

„Postarejte se o ty nešťastníky,“ sykne před tím, než vycouvá ven z místnosti. Ještě si zahlédnete obrys jeho postavy, jak se vzdaluje chodbou a mizí v nějakých dveřích na levé straně.

„Chal! Moc často se nám nestává, že by nám sem nějakí hlupáci sami nosili své cennosti,“ zakřehne se jeden z urostlejších lupičů a tasí orelou čepel. „Teď vás zabijem,“ dodá prozaicky. Hlupák. Kdybyste nějaké cennosti měli, těžko byste se sem vůbec táhli.

Hned jak se dveře rozletí, je vám jasné, proč se lupiči zabývali právě v této díře. Před vámi stojí rozkročené živoucí kostry – zvrácené ohavnosti, oživené nekromantickými silami.

Nezbývá, než je poslat na odpočinek, spolu se zbytkem těhle otravné chátéry.

Nová lokace:
Mohylové doupě  (G-1)

Úspěch družiny:
Dětské kráčky

Úkoly plánu:

 11b
Gib
Lia

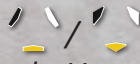
 Zbojnická hlidka  Zbojnická lucistnice  Živoucí kostra  Poklad (x)  Zraňující past (2x)  Stůl (2x)

3

- Všechny lokace propojené s lokací tohoto scénáře (**l**); viz Cestování a události na cestách na s. 41–42).
- Díly plánu (**m**) a dveří (**n**) a jejich rozložení pro daný scénář. Kódy všech použitých dílů plánu (**o**). Každý díl plánu odpovídá jedné místnosti. Herní plán je rozdělen do jednotlivých místností překryvnými dílky dveří. Jedna místnost se může skládat i z více dílů plánu, jsou-li propojeny příslušnými překryvnými dílky.

- Systém, podle kterého budete na plán (**p**) umísťovat nové nestvůry, tzv. klíč k nestvůrám (**q**). Tento klíč můžete nalézt jak na rozích, tak na stranách šestiúhelníku nestvůry podle toho, jak je nákres herního plánu natočen. Barva vlevo nahoře odpovídá hře dvou hráčů, vpravo nahoře hře tří hráčů a hře čtyř hráčů odpovídá barva dole. **Černá** znamená, že daná nestvůra není v dané hře přítomna, **bílá** značí běžnou a **zlatá** elitní nestvůru. Bílá a zlatá navíc odpovídají i barvě stojánků, které pro daný typ nestvůry použijete: bílý pro běžnou, zlatý pro elitní.



Příklad:  ukazuje, jaká nestvůra má být umístěna na dané pole. V tomto případě tu ve hře dvou hráčů nebude přítomna žádná nestvůra, ve hře tří hráčů se bude jednat o běžnou a ve hře čtyř hráčů o elitní nestvůru.

Na začátku scénáře umístěte patřičné nestvůry pouze do místnosti, ve které hrdinové začínají. Každá figurka nestvůry má na sobě číslo určující pořadí, ve kterém budou nestvůry hrát (viz Pořadí akcí na s. 29). Na toto číslo byste se při umísťování nestvůr neměli ohlížet.

- Pole, na kterých smí hrdinové začínat, jsou označena symboly (**r**). Na začátku scénáře můžete položit figurku svého hrdiny na libovolné volné pole se symbolem (**r**).
- Typy pastí, které jsou ve scénáři použity (**s**), a odměna za ukořístění pokladu (**t**) označená číslem. Čísla odkazují na seznam na konci knihy příběhů, do něhož smíte nahlédnout až ve chvíli, kdy poklad ukořistíte.
- Pole, na která umístíte žetony mincí (**u**), a překryvné dílky (**v**) ve chvíli, kdy odhalíte danou místnost.



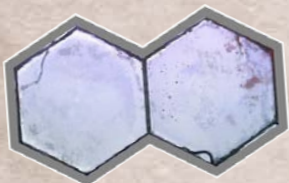
Překryvné dílky

Každý herní plán vytvoříte z několika dílů plánu a překryvných dílků. Konkrétní podobu a umístění těchto komponent najdete v knize příběhů.

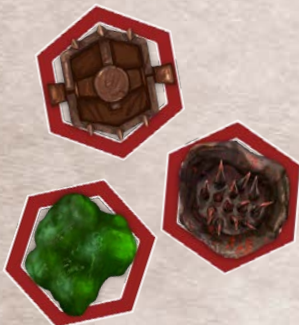
TYPY PŘEKRYVNÝCH DÍLKŮ:



- **Dveře** ■: Dveře slouží pro oddělení jednotlivých místností. Jakmile hrdina vstoupí na pole se zavřenými dveřmi, okamžitě otočte dílek dveří otevřenou stranou vzhůru a odhalte dosud neznámou místnost. Do této místnosti podle knihy příběhů okamžitě přidejte všechny překryvné dílky, nestvůry a žetony mincí. Zavřené dveře nijak neomezují pohyb hrdinů, žádná nestvůra nebo pomocník však na jejich pole nesmí vstoupit ani tam být odstrčen. Otevřené dveře už nejsou překážkou nikomu a nelze už je znovu zavřít. Existuje několik typů dveří, liší se však pouze svým vzhledem, nikoli funkcí.



- **Chodby** ■: Chodba se pokládá vždy na předěl dvou místností, čímž zakryje jejich zdi, a vytvoří společně jednu místnost. Pro pole chodby platí stejná pravidla jako pro běžné, neobsazené pole.



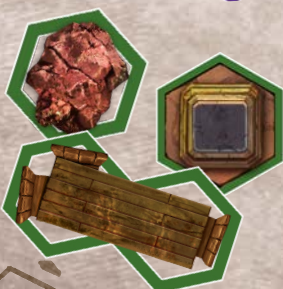
- **Pasti** ■: Past se spustí ve chvíli, kdy na její pole vstoupí – ať už dobrovolně, nebo ne – jakákoliv bytost (hrdina, nestvůra, pomocník). Let 🦋 past nikdy nespustí, skok 🏃 ji spustí jedině v případě, že by na jejím poli daná akce pohyb skončila. Spuštěná past okamžitě způsobí daný efekt tomu, kdo ji spustil. Následně ji z plánu odstraňte. Pasti mohou být odstraněny i pomocí speciálních schopností, v takovém případě žádný efekt nezpůsobují. Pasti mohou způsobovat různé efekty podle toho, jak jsou popsány v daném scénáři, pokud však způsobují zranění, způsobí vždy **2 + ÚS zranění**, kde ÚS je úroveň scénáře. Pasti mohou být vytvářeny i v průběhu scénáře, a to jak hrdiny, tak nestvůrami. V takovém případě položte na patřičné pole libovolný dílek pasti a pro lepší přehlednost na něj položte i žetony zranění a příp. dalších efektů, které vytvořená past způsobuje.



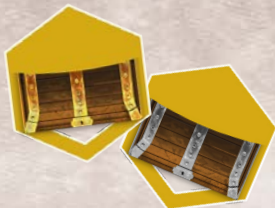
- **Nebezpečný terén** ■: Pokud jakákoliv bytost vstoupí na pole s nebezpečným terénem – ať už dobrovolně, nebo ne – okamžitě utrpí zranění rovné polovině zranění způsobovaného pastmi, zaokrouhlené dolů. Let 🦋 tento efekt nikdy nespustí, skok 🏃 ho spustí jedině v případě, že by na tomto poli daná akce pohyb skončila. Na rozdíl od pastí neodstraňujte po vyhodnocení efektu dílky nebezpečného terénu z herního plánu. Figurka, která začíná na plánu na nebezpečném terénu nebo z něj odchází, už žádné zranění neutrpí.



- **Náročný terén** ■: Vstup na pole s náročným terénem stojí dva body pohybu namísto jednoho. Let 🦋, skok 🏃 a nedobrovolný pohyb toto pravidlo ignorují.



- **Překážky** ■: Překážky mají mnoho podob, ale stejnou funkci: bytosti nemohou skrze překážky procházet, mohou však přes ně létat 🦋 a skákat 🏃 (nesmí ale danou akci pohyb na překážce ukončit). **Překážky neomezují útoky na dálku.** Některé schopnosti umožňují pohybovat překážkami nebo je vytvářet; v takovém případě je potřeba dbát na to, aby nikdy nevznikla situace, kdy by byly dvě části místnosti **kompletně odděleny překážkami** tak, že by z jedné části do druhé nebylo možné projít běžným pohybem.



- Poklad** ■: Poklad může být ukořistěn (viz Kořist na s. 27) v průběhu scénáře. Existují dva typy pokladů: poklad coby cíl scénáře a očíslovaný poklad. Poklady coby cíle scénáře jsou důležité pro úspěšné zakončení scénáře a podmínky pro jejich ukořistění jsou ve scénáři popsány. Při každém rozehrání daného scénáře se nachází na daném místě a platí pro ně dané podmínky. Očíslované poklady skýtají rozličné odměny. Jakmile takový poklad ukořistíte, **okamžitě** vyhledejte patřičné číslo v seznamu na konci knihy příběhu a vyhodnoťte jej. Pokud jste takto ukořistili **konkrétní předmět**, okamžitě si ho vezměte k sobě, v průběhu tohoto scénáře jej však nesmíte použít. Pokud ukořistíte **nákres předmětu**, najdete všechny kopie tohoto nákresu a přidejte je do nabídky městského obchodníka. Každý očíslovaný poklad může být ukořistěn pouze **jedenkrát** v průběhu celé kampaně – ukořistění daného pokladu proto označte v příslušném poli v knize příběhu.

Úroveň scénáře

Základní statistiky nestvůr, zranění pastí, počet zlatáků získaných ukořistěním jedné mince a bonusové zkušenosti za úspěšně splněný scénář závisí na úrovni scénáře. Úroveň scénáře si volíte ještě před jeho začátkem a závisí jednak na průměrné úrovni hrdinů, jednak na vaší volbě, jak velkou výzvu má hra představovat.

Úroveň scénáře může mít hodnotu od 0 do 7, v průběhu scénáře ji však už nelze měnit. Doporučená úroveň scénáře je rovna **polovině** průměrné úrovni hrdinů zaokrouhlené nahoru. Tato úroveň odpovídá **střední** obtížnosti hry. Snadnou obtížnost získáte snížením této úrovně scénáře o 1, náročnou zvýšením o 1 a pekelnou zvýšením o 2.

Obtížnost	Úprava úrovně
Snadná	-1
Střední	+0
Náročná	+1
Pekelná	+2

Úroveň scénáře	Úroveň nestvůr	Přepočet zlatáků	Zranění pastí	Bonusové zkušenosti
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

Příklad: Pokud je v družině hrdina 6. úrovně, dva hrdinové 4. úrovně a jeden hrdina 3. úrovně, jejich průměrná úroveň je 4,25, polovina činí 2,13. Po zaokrouhlení nahoru se tedy střední obtížnost scénáře rovná 3. Hráči se ji mohou podle své chuti rozhodnout upravit. Jejím snížením dosáhnou snazší hry, zvýšením naopak více zlatáků a zkušeností.

Varianta hry: Otevřená informace a hra jednoho hráče

Hru si může zahrát i jediný hráč, a to tak, že bude ovládat dva hrdiny. Část obtížnosti hry však vychází z neznalosti plánů ostatních hráčů, jediný hráč proto bude ovládat dva hrdiny daleko efektivněji, než když je ovládají dva různí hráči. Tuto výhodu kompenzujte tím, že **při hře v jednom hráči zvýšíte úroveň nestvůr a zranění pastí o 1 bez toho, abyste zároveň zvýšili přepočít zlatáků a bonusové zkušenosti**. Speciálně jsou pak pro hru jednoho hráče uzpůsobeny **sólo scénáře**, které naleznete v samostatné knize příběhů. Do nich se ovšem nesmíte pustit, dokud blahobyt Gloomhavenu nedosáhne alespoň úrovně 3. V případě sólo scénářů ovládáte jen jednoho hrdinu, proto není třeba obtížnost dále upravovat.

Neznalost plánů ostatních hráčů je možno odstranit ze hry i ve hře více hráčů tím, že povolíte vzájemné sdělování přesných plánů i veškerých informací, které mají hráči napsané na svých kartách. V takovém případě zvýšte obtížnost stejným způsobem jako v případě hry jednoho hráče. Upozorňujeme ale, že toto není doporučená varianta hraní Gloomhavenu. Některým hráčům však může vyhovovat více.

Úroveň scénáře	Úroveň nestvůr	Přepočít zlatáků	Zranění pastí	Bonusové zkušenosti
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Přehled kola

Scénář se skládá z kol, která se opakují tak dlouho, dokud hráči nevyhrají nebo neprohrají celý scénář. Kolo se skládá z těchto kroků:

- Výběr karet:** Každý hráč si buď vybere dvě karty ze své ruky, které zahraje, nebo ohlásí **dlouhý odpočinek**.
- Určení iniciativy:** Každý hráč odhalí svou vedoucí kartu a pro každý typ nestvůr na plánu je tažena vrchní karta schopností z příslušného balíčku. Pořadí pro toto kolo je dáno vzestupným pořadím hodnot iniciativ.
- Tah hrdinů a nestvůr:** Ten, kdo má nejnižší iniciativu (ať už hrdina, nebo nestvůra), vykoná svůj **tah**, a to tak, že odehraje akce na svých kartách (hrdinové mohou případně využít i své karty předmětů). Obdobně poté odehrají své tahy podle pořadí daného iniciativou všichni ostatní.
- Údržba:** Na konci každého kola provedou hráči kroky údržby (viz Konec kola na s. 32–33).

Úběr karet

Na začátku každého kola si každý hráč vybere z ruky dvě karty schopností, které zahraje lícem dolů před sebe. Z těchto dvou karet ještě určí tzv. **vedoucí kartu**, kterou položí na svou druhou zahraniou kartu, čímž určí iniciativu svého hrdiny pro dané kolo (viz Určení iniciativy na s. 18).

Neukazujte jiným hráčům své karty ani jim nesdělujte konkrétní údaje, které jsou na nich napsané. Můžete však pronášet obecná sdělení o tom, co během svého tahu plánujete provést.

- Příklad **vhodného** domlouvání: „Sice to bude dost pozdě, ale tím větší pecku dám tomuhle lučičtíčkovi.“ „Docela brzo k vám přiběhnu a vyléčím vás, snad ještě než zaútočí nestvůry.“
- Příklad **nevhodného** domlouvání: „Musíš mít iniciativu méně jak 17, abys hrál přede mnou.“ „Tady tomu zbojníkovi dám 4 zranění, takže ho neřeš.“ „Použiju Bodavý výbuch a všechny vyřídím.“

V průběhu tahu hrdinů použijete obě zahraniční karty a následně je buď odhodíte, zničíte, anebo aktivujete podle toho, jakého je využitá schopnost typu. **Odhozené** karty odkládejte na příslušný balíček nalevo od své desky hrdiny. Tyto karty se vám mohou vrátit do ruky během odpočinku (viz níže). Pokud má zahraniční schopnost symbol, je daná karta **zničena** (odložte ji napravo od své desky hrdiny) a do hry se může vrátit už jedině pomocí speciálních schopností **obnovujících karty**. Ať už jsou karty odhozeny, nebo zničeny, mohou obsahovat i symboly aktivování (viz vpravo). Tyto karty pokládejte do **aktivní oblasti** nad deskou hrdiny a odhodte či zničte je teprve ve chvíli, kdy jejich efekt vyprchá (viz Aktivní bonusy na s. 25–26).

Na začátku každého kola musíte buď zahrát dvě karty, nebo ohlásit velký odpočinek. Pokud máte v ruce jednu anebo žádnou kartu, můžete pouze odpočívat. Pokud zároveň s tím máte pouze jednu, nebo dokonce žádnou kartu ve své **odhazovací hromádce**, nesmíte už ani odpočívat: váš hrdina je **vyčerpaný** a nemůže se probíhajícího scénáře nadále účastnit (viz Vyčerpání na s. 28).



Zničit



Obnovit



Déletrvající bonus



Bonus do konce kola

Aktivní efekty

ODPOČINEK

Odpočinek je hlavním mechanismem, kterým si můžete vracet odhozené karty zpátky do ruky. Můžete provést dva typy odpočinku: krátký a dlouhý. V obou případech musíte mít **alespoň dvě** karty ve své odhazovací hromádce a odpočinkem vždy jednu kartu z odhazovací hromádky **zničíte**.

- **Krátký odpočinek:** V průběhu fáze údržby můžete provést krátký odpočinek tak, že zamícháte celou svou odhazovací hromádku a náhodně z ní vytáhnete jednu kartu, kterou zničíte. Zbylé karty si vezměte do ruky. Můžete se také rozhodnout taženou kartu **nezničit** za cenu utrpění jednoho zranění a tažení nové (jiné) karty. Tuto však už zničit **musíte**.
- **Dlouhý odpočinek:** Dlouhý odpočinek ohlaste na začátku kola ve fázi výběru karet. Strávíte jím celé kolo. Odpočívající hrdinové mají iniciativu 99. Na konci kola, ve kterém jste provedli dlouhý odpočinek, si z odhazovací hromádky **vyberte** kartu, kterou **zničíte**, a zbylé si vezměte do ruky. Zároveň na konci tohoto kola vykonejte akci „**Léčení 2, sebe**“ a obnovte si **všechny své opotřebené předměty**.


Určení iniciativy

Po tom, co jste všichni buď zahráli dvě karty anebo ohlásili dlouhý odpočinek, vytáhněte vrchní kartu z příslušných balíčků pro každý typ nestvůry právě přítomný na plánu. Zároveň všichni hráči, kteří neohlásili dlouhý odpočinek, otočí svou vedoucí kartu (tedy vrchní kartu ze svých zahraničních karet), a odhalí tak svou hodnotu iniciativy.

Pořadí pro dané kolo je určeno podle vzestupných hodnot iniciativy všech hrdinů i nestvůr. Kdo má nejnižší iniciativu, hraje jako první, po něm ten s druhou nejnižší iniciativou a tak dále, dokud všichni neodehrají svůj tah. Pokud je na tahu nestvůra, odehrají svůj tah všechny nestvůry daného typu – nejprve hrají všechny elitní nestvůry daného typu vzestupně podle čísel na svých figurkách a pak běžné nestvůry stejným způsobem.

Při **shodě iniciativy** mezi dvěma hráči rozhoduje o pořadí jejich druhá (nevedoucí) karta. Při stále trvající shodě se domluvíte, kdo bude hrát dříve. Při shodě mezi hráčem a nestvůrou hraje první hráč a při shodě mezi dvěma typy nestvůr rozhodnou o pořadí hráči.



Příklad: Na začátku kola se surovec rozhodne zahrát dvě karty, které můžete vidět vpravo. Vzhledem k tomu, že chce hrát později, zvolí si za svou vedoucí kartu tu s iniciativou 61. Pokud by chtěl hrát dříve, vybral by si kartu s iniciativou 15. Ničemnice odhalí vedoucí kartu s iniciativou 86 a přítomné živoucí kostry a zbojnické lučištnice iniciativy 45 a 32. Lučištnice tedy hrají první, kostry druhé, surovec je třetí a ničemnice poslední.

 Symbol iniciativy



Tah hrdiny

V průběhu tahu svého hrdiny zahrajte **horní schopnost** z jedné karty a **spodní schopnost** z karty druhé. Vedoucí karta již v tuto chvíli nehraje roli – schopnosti můžete zahrát v libovolném pořadí. Obsahuje-li zahrnaná schopnost více akcí, vyhodnoťte je v pořadí, v jakém jsou na kartě uvedeny (shora dolů). Před tím, než začnete vyhodnocovat schopnost z druhé karty, musíte kompletně vyhodnotit kartu první – nelze vyhodnocování akcí z jedné karty přerušit a poté se k němu vrátit. Jakmile je celá schopnost vyhodnocena, odložte okamžitě odpovídající kartu na patřičnou hromádku (mezi odhozené, zničené či aktivní karty). Obvyčně platí, že veškeré pro hrdiny příznivé efekty se můžete rozhodnout nevyužít, zatímco nepříznivé efekty (např. ztráta bodů zdraví, karet nebo obdržení žetonu negativního stavu) musíte vyhodnotit všechny. Spojenec je pro potřeby karty jakýkoli jiný hrdina nebo pomocník hrdinů. Schopnost nemůže ovlivnit spojence, pokud tak není vysloveně řečeno.

Namísto vyhodnocení efektu příslušné schopnosti můžete též zahrát jakoukoli **horní schopnost** jako „Útok  2“ a jakoukoli **spodní schopnost** jako „Pohyb  2“. Takto použitou kartu vždy odhodte, nehledě na symbol u dané schopnosti. Během svého tahu – před zahráním obou akcí, během nich anebo po nich – můžete použít jakékoli předměty, kterými jste svého hrdinu vybavili.

Poznámka překl.: V českém překladu jsme se rozhodli překládat „abilities“ jako akce a „actions“ jako schopnosti. Proč jsme to udělali? Zejména kvůli deskohernímu úzu, kdy akce je většinou základní složkou vaší aktivity, zatímco schopnost už obsahuje efekty komplexnější. Proto se schopnosti skládají z akcí a ne naopak. Dejte si ovšem pozor, pokud budete vyhledávat nějaké odpovědi na otázky v pravidlech v anglicky mluvícím prostředí. V originále se totiž „actions“ skládají z „abilities“.

