

OSUD

Dobrodružka

Pravidla hry



1-4
HRÁČI



VĚK
13+



30-60
MINUT

Autoři: Chris &
Johnny O'Nealovi

MINDOK

Prosté páže se stane rytířem, o němž se píše legendy. Osiřelá dívka získá korunu, jež jí právem náleží. Šlechtic se vydá na cestu samozvaného ochránce, když jsou tragicky zabiti jeho rodiče. Podrobnosti se možná mění, ale všechny legendární příběhy vyprávějí o osudu dobrodruha!

Ve hře Osud dobrodruha budete vytvářet příběhy fantaskních hrdinů. Na cestě od skromného původu k velkolepému osudu budete získávat nové rysy, čelit nebezpečným výzvám a vylepšovat své vlastnosti. Každý hráč odvypráví příběh jedné postavy, tím největším hrdinou se však může stát jen jeden z nich!



Osud dobrodruha – 1. české vydání

Všechna práva vyhrazena.

Části této brožury mohou být reprodukovány jen za nekomerčními účely.

Titul Call to Adventure a jeho logo jsou registrovanou ochrannou známkou Brotherwise Games, LLC, 2018. © 2018 by Brotherwise Games, LLC.

Poprvé vydáno 2018 Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA. brotherwisegames.com.

Výhradní distributor pro ČR a SR: MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10

OSUD

dobrodruha

Herní materiál



45 karet postavy
15× původ • 15× pohnutky • 15× osud



91 karet dějství
29× I. dějství • 32× II. dějství
• 30× III. dějství



22 karet hrdinství,
22 karet intrik,
12 karet pro
sólo/kooperativní hru



4 desky hráčů
se 4 ukazateli přesvědčení



24 run
3× síla • 3× obratnost • 3× odolnost
3× inteligence • 3× moudrost
3× charisma • 3× základní runy
3× temné runy



40 žetonů zkušeností

Přehled hry

Ve hře **Osud dobrodruha** budou hráči v průběhu tří dějství čelit výzvam a získávat povahové rysy. Na své cestě získá hrdina každého hráče body věhlasu za hrdinná vítězství, jichž dosáhl, body zatracení za své hanebnější činy a žetony zkušeností za každé selhání.

Na konci třetího dějství **hráč s nejvíce body osudu ve hře zvítězí!**

věhlas () + zatracení () + zkušenosti () = osud

Podrobnosti o počítání bodů osudu najdete v sekci Konec hry (str. 8).

Příprava hry

Před začátkem hry rozřídíte veškerý herní materiál, zamíchejte jednotlivé balíčky a připravte herní plochu. Přípravu hry začne každý hráč vytvořením své postavy.

1. Rozdejte karty

Každému hráči rozdejte šest karet postavy:

- 2 karty **původu** (hnědo-bronzové)
- 2 karty **pohnutek** (modro-stříbrné)
- 2 karty **osudu** (červeno-zlaté)

Každý hráč si ponechá jednu kartu od každého druhu, zbývající karty vyřadíte ze hry.





Pokud hrajete poprvé, rozdejte každému hráči jednu kartu postavy od každého druhu.

Každému hráči rozdejte jednu kartu hrdinství, kterou si vezme do ruky. Tyto karty by měly být před ostatními hráči skryty. Nakonec dostane každý hráč 3 žetony zkušeností.

2. Odhalte svou postavu

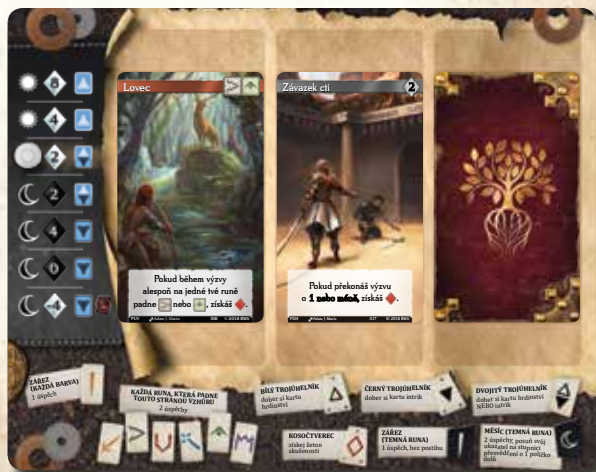
Tři karty postavy tvoří základ **příběhu** vašeho hrdiny. Vezměte si desku hráče a položte na ni karty postavy: **kartu původu** nalevo (lícem vzhůru), **kartu pohnutek** doprostřed (lícem vzhůru) a **osudu** doprava (lícem dolů, svůj osud si však můžete kdykoli prohlédnout). Váš **příběh** je souhrnný název pro herní prvky ve vaší osobní herní oblasti, jmenovitě:

- počet a druh vašich **run vlastností**,
- **body věhlasu** a **zatracení**, jež během hry získáte,
- všechny vaše karty postavy, rysů i výzev, včetně ikon a odměn na nich.

V levé části desky hráče se nachází **stupnice přesvědčení**. Zobrazuje aktuální morální zakotvení vaší postavy. Během přípravy hry položte ukazatel přesvědčení na stupnici na třetí políčko shora, které značí, že je váš hrdina neutrální. Pokaždé když získáte ☾ (ikonu zkaženosti), posuňte ukazatel přesvědčení o jedno políčko dolů. Pokaždé když získáte ☼ (ikonu ctnosti), posuňte jej o jedno políčko nahoru. Vaše pozice na stupnici přesvědčení udává, zda můžete hrát karty  nebo  a vrhat temnými runami, a také ovlivňuje vaše body na konci hry.

Příklad: Příběh postavy

Po rozdání 6 karet postav se Zuzka rozhodla, že si ponechá karty *Lovec* jako svůj původ, *Závazek cti* jako pohnutky a *Spojení s přírodou* jako svůj osud osud, ostatním skrytý. Karty položí na svou desku hráče, ukazatel hrdinství nastaví na počáteční políčko stupnice přesvědčení a připraví se ke hře.

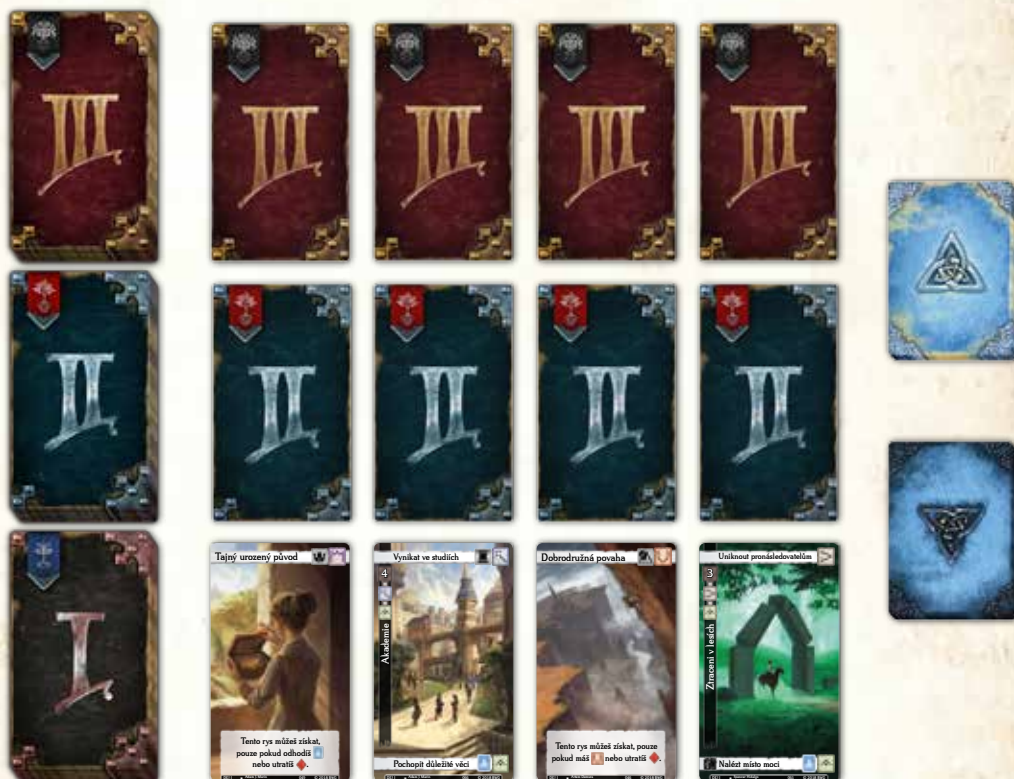


3. Připravte balíčky tří dějství

Doprostřed stolu připravte tři balíčky karet dějství rozříděných podle dějství a balíčky karet hrdinství a intrik. Pokud hrajete poprvé, doporučujeme odebrat z balíčků příběhu karty spojenců a protivníků (a také s nimi spojené karty postavy *Šlechtic*, *Jediný přeživší*, *Přísaha pomsty*, *Dědic trůnu*, *Pán našeptávačů* a kartu intrik *Krutá zrada*), dokud se dostatečně se hrou neseznámíte. Vedle každého balíčku příběhu vyložte řadu karet otočených lícem dolů:

- Ve hře 1–3 hráčů vyložte ke každému dějství čtyři karty (jako na obrázku níže).
- Ve hře 4 hráčů vyložte ke každému dějství pět karet.

Jakmile je vše takto připraveno, otočte karty I. dějství lícem vzhůru.



Pořadač na runy se základními runami, runami vlastností a temnými runami položte na dosah všech hráčů. Runové kameny mezi sebou během hry všichni hráči sdílejí.

(Více informací o runách viz strana 5.)



Nyní jste připraveni a první kolo hry může začít! Hru začíná ten z hráčů, který naposledy dočetl knihu, a dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček.

Rysy a výzvy

Při otáčení karet I. dějství uvidíte dva typy karet. Rysy, např. *Tajný urozený původ* a *Dobrodružná povaha*, obsahují vždy jen jednu „cestu“. Rys můžete získat, pokud splňujete dané předpoklady (viz strana 4).

Výzvy, např. *Akademie* a *Ztraceni v lesích*, obsahují vždy dvě „cesty“. Výzvu se musíte pokusit překonat vržením run, a získáte ji, pokud uspějete (viz strana 4).

Průběh tahu

Ve svém tahu se vždy snažíte do svého **příběhu** získat a přiložit jednu novou kartu dějství, ležící **lícem vzhůru** na stole. Karty se dělí na dva typy: karty **rysů** (které váš hrdina může získat) a karty **výzev** (jež může překonávat). Během svého tahu můžete také provádět další akce (viz strana 6), např. utrácet žetony zkušeností nebo hrát karty **hrdinství** či **intrik**.

Získané karty **rysů** či **výzev** přikládáte do svého příběhu. První tři karty získané během partie umístíte pod svou kartu **původu**, další tři pod kartu **pohnutek** a poslední tři pod kartu **osudu**. Ke kartě **původu** patří karty I. dějství (nebo vyššího), k **pohnutkám** II. dějství (nebo vyššího) a k **osudu** III. dějství.

Kartu zasuňte tak, aby její horní část zůstala viditelná. Všechny runy vlastností, příběhové ikony a další odměny se stanou součástí vašeho **příběhu**.

Získání rysu

Rysy určují povahu, povolání a životní zkušenosti vaší postavy. Každý rys obsahuje pouze jednu „cestu“. Abyste kartu rysu získali, musíte pouze splnit předpoklady uvedené na kartě.

Pokus o překonání výzvy

Výzvy představují odvážné skutky, které váš hrdina vykonává na cestě za proslulostí. Když se pokoušíte překonat výzvu, postupujte následovně:

1. Zjistěte **obtížnost** výzvy, kterou ukazuje číslo v levé části karty.
2. Určete, kterou **cestou**, uvedenou v horní nebo spodní části karty, se vydáte. Pokud se u cesty nachází ikona **+1**, je obtížnost zvýšena o 1. Jakmile si zvolíte cestu, nemůžete ji ani výzvu měnit, ledaže vám to dovolí nebo určí jiná karta.
3. Shromážděte své **runy**.
 - **Základní runy** můžete vrhat vždy.
 - Přidejte jednu odpovídající **runu vlastnosti** za každou příslušnou ikonu vlastnosti ve vašem příběhu. Runy vlastností přísluší k dané výzvě, pokud jsou uvedeny pod obtížností karty na její levé straně (viz příklad na straně 6).
 - Pokud utratíte žetony zkušeností (♦), můžete přidat **temné runy** (viz strana 5).
4. Využijte **efekty karet**, například hrdinství či intrik (viz strana 6).
5. Jakmile jste připraveni, **vrhněte runy!**
6. Pokud výsledek **dorovná nebo převyší** obtížnost výzvy, překonáte ji. Kartu získáte a zasunete pod svoji aktuální kartu postavy tak, aby byla vidět **horní nebo spodní** část zasunuté karty (podle cesty, kterou jste zvolili).
7. Pokud váš pokus selže, danou **kartu ze stolu odhodte** a vezměte si jeden žeton zkušeností (♦).

Kdykoli ze stolu získáte nebo odhodíte kartu, nahradte ji novou kartou ze stejného balíčku. Ve vzácných případech, kdy si z karet nemůžete žádnou vybrat (např. jsou vyloženy jen rysy s předpoklady, které nesplňujete), můžete na začátku tahu zdarma jednu kartu odhodit a nahradit ji novou.

Příklad: Získání rysu

Ve svém prvním tahu Zuzka utratí ♦, aby získala rys *Dobrodružná povaha*. Zastrčí ji pod svou kartu původu a získá příběhovou ikonu a ikonu U (odolnost)!





Čtení run


Runy ve hře **Osud dobrodruha** poskytují prvek náhody, své šance ale můžete zvýšit tím, že zlepšíte vlastnosti svého hrdiny. Kdykoli „vrháte runy“, hodíte je na stůl a sledujete, kterou stranou vzhůru padnou.

Základní runy


Tyto runy vrháte během každé výzvy.


 1 úspěch do libovolné výzvy

 0 úspěchů



 0 úspěchů, doberte si kartu hrdinství, nebo intrik

Temné runy

V každém tahu můžete až třikrát (před pokusem o překonání výzvy) utratit , abyste si přidali jednu temnou runu.



 2 úspěchy, posuňte ukazatel na stupnici přesvědčení o jedno políčko dolů



 1 úspěch



Pozor! Se získáváním zkaženosti ztrácíte možnost hrát **karty hrdinství**. Při  přijdete o 4 body věhlasu a již nemůžete utrácet  za temné runy.



Runy vlastností



Kdykoli se pokoušíte překonat výzvu, zkontrolujte, zda ve svém příběhu nemáte ikony run příslušné pro danou výzvu. Za každou vaši ikonu můžete vrhnout jednu runu daného typu (nejvýše však tři). **Teprve až získáte třetí ikonu jedné vlastnosti, můžete začít používat odpovídající speciální runu, označenou třemi tečkami** (speciální runy jsou níže v pravém sloupci).



  2 (meč), nebo 1 úspěch do výzvy **síly**.



  2, nebo 1 úspěch do výzvy **obratnosti**.



  2, nebo 1 úspěch do výzvy **odolnosti**.



  2, nebo 1 úspěch do výzvy **inteligence**.



  2, nebo 1 úspěch do výzvy **moudrosti**.



  2, nebo 1 úspěch do výzvy **charismatu**.



  2 úspěchy do výzvy **síly**, nebo 0 úspěchů a získá žetonu zkušenosti.

  2 úspěchy do výzvy **obratnosti**, nebo 0 úspěchů a dobrání karty intrik.

  2 úspěchy do výzvy **odolnosti**, nebo 0 úspěchů a získá žetonu zkušenosti.

  2 úspěchy do výzvy **inteligence**, nebo 0 úspěchů a dobrání karty hrdinství.

  2 úspěchy do výzvy **moudrosti**, nebo 0 úspěchů a dobrání karty hrdinství.

  2 úspěchy do výzvy **charismatu**, nebo 0 úspěchů a dobrání karty intrik.

Příklad: Pokus o překonání výzvy

1 Tato výzva má obtížnost 3. Umožní vám vrhat všemi runami obratnosti a moudrosti, které máte k dispozici.

Před vržením run musíte prohlásit, kterou cestou se vydáte. Řekněme, že zvolíte cestu „Nalézt místo moci“. Tato cesta přidá +1 k obtížnosti.

2 Ve svém příběhu vidíte, že máte tři příslušné ikony vlastností. Můžete vrhnout jednou runou obratnosti a dvěma runami moudrosti.

3 Příslušné runy vlastností vždy přidáte k základním runám. Nechcete nic riskovat, a tak utratíte  za temnou runu. A výsledky jsou...

0 úspěchů

po 1 úspěchu

2 úspěchy

2 úspěchy, získáte 

Doberte kartu **hrdinství**, nebo **intrik**.


Celkem 7 úspěchů... to je o 3 víc, než jste potřebovali!

Kartu *Ztraceni v lesích* zasunete pod svou kartu původu tak, aby byla vidět cesta „Nalézt místo moci“. Získali jste další ikonu moudrosti a doberete si kartu **hrdinství**!



Další akce

Kromě získávání rysů nebo členění výzvam můžete také provádět tyto akce:

- **Putování:** Jednou za tah můžete utratit , abyste odhodili jednu kartu ze stolu a nahradili ji novou kartou ze stejného balíčku. Pokud odhodíte výzvu se spojencem, odhodte i daného spojence (vysvětlení spojenců viz str. 9).
- Využití efektu jiné karty (viz níže).
- Zahrání karet **hrdinství** nebo **intrik** (viz strana 7).

Těchto akcí můžete provádět tolik, kolik jich máte k dispozici.






Efekty jiných karet


Kromě karet **hrdinství** a **intrik** mohou i jiné karty mít efekty, jež můžete využít ve svém tahu. Efekty a jejich ceny jsou uvedeny v textech schopností na kartách.

- Některé karty **původu** poskytují způsob, jak získat žetony zkušenosti, a karty **pohnutek** zase způsob, jak zkušenosti utratit a získat za ně výhodu.
- Schopnosti vašeho **původu** i **pohnutek** máte k dispozici po celou hru.



Karty hrdinství a intrik

Pokaždé když získáte ikonu  nebo kartu s , doberte si kartu hrdinství. Když získáte ikonu  nebo kartu s , doberte si kartu intrik. Když na runě padne , můžete si vybrat, kterou z těchto typů karet si doberete.

Vaše pozice na stupnici přesvědčení udává, jestli můžete hrát karty hrdinství, intrik, nebo obojí. Pokud se například u vaší pozice na stupnici nachází pouze ikona , můžete hrát karty hrdinství, ne však intrik. Na začátku hry můžete hrát oba typy karet.

Na většině karet hrdinství i intrik je uvedeno, kdy je můžete zahrát. V opačném případě je můžete zahrát kdykoli, a to i pokud z karty získáte runu, kterou v současné výzvě nevyužijete. Efekty těchto karet mohou dokonce přerušit akce ostatních hráčů, v tom případě se efekty vyhodnotí v opačném pořadí, než v jakém byly zahrány.

Poté co se vyhodnotí efekt zahrané karty, položte ji lícem vzhůru vedle své desky hráče. Na konci hry přičtete hodnoty věhlasu i zatracení na zahráných kartách k vašim bodům osudu.



Konec tahu

Jakmile odehrajete všechny své akce, je na tahu další hráč. V této chvíli končí působení efektů zahráných karet hrdinství a intrik. Pokud jste během tahu získali kartu z balíčku dějství a dosud volné místo nedoplnili, doplňte nabídku uprostřed stolu novou kartou z příslušného balíčku.

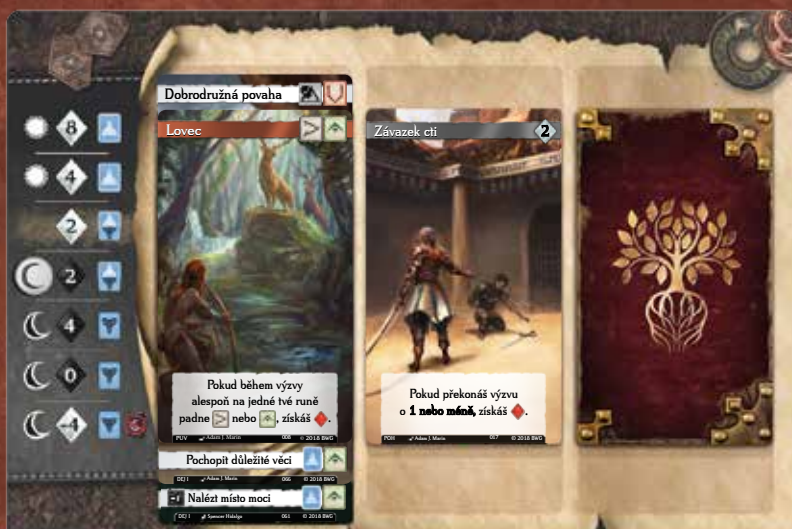
Konec dějství

- Ve chvíli, kdy umístíte třetí kartu z balíčku dějství pod vaši aktuální kartu postavy, musíte toto dějství uzavřít. Karty z balíčku s tímto pořadovým číslem již nemůžete získávat. Pokud již všichni hráči mají tři karty pod kartou **původu** (tedy završili své I. dějství), můžete zbývající nabídku karet I. dějství vrátit do krabice.
- Pokud jste první hráč, který získal tři karty z jednoho dějství (např. pod kartou původu), otočte na začátku svého **příštího** tahu další řadu karet lícem vzhůru (tedy dějství II).
- Všichni hráči mohou získávat karty z balíčku aktuálního či vyššího dějství (leží-li lícem vzhůru), vždy ale musíte umístit **tři** karty pod aktuální kartu postavy, než přejdete k další kartě postavy.

Příklad: Konec I. dějství

V průběhu I. dějství Zuzka získala jeden rys a překonala dvě výzvy. Je připravena postoupit dále! V II. dějství bude získané karty umísťovat pod kartu pohunek *Závazek cti*.

Pokud je Zuzka první hráč, který dokončil I. dějství, otočí na začátku svého příštího tahu karty II. dějství a všichni hráči budou moci tyto karty získat.



Konec hry

Ve chvíli, kdy jeden hráč umístí třetí kartu pod svou kartu osudu, uzavře se jeho závěrečné dějství. **Všichni ostatní hráči odehrají jeden poslední tah.** Poté přichází závěrečné vyhodnocení.

- Abyste určili vítěze, musí každý hráč odhalit svou kartu osudu. Poté:
- Sečtete všechny body osudu na kartách ve vašem příběhu, přitom sečtete body věhlasu (♠) i zatracení (♣) dohromady.
- Přičtete body, které jste získali za příběhové ikony (viz strana 9).
- Přičtete jeden bod za každý zbývající žeton zkušenosti (♦).
- Každá zahraná karta hrdinství má hodnotu 1, bez ohledu na vaše přesvědčení.
- Každá zahraná karta intrik má hodnotu 1, bez ohledu na vaše přesvědčení.
- Poté přičtete body věhlasu nebo zatracení podle vaší pozice na stupnici přesvědčení (jednotlivé pozice se nesčítají).
- Nakonec přičtete body z karty osudu podle podmínek, které jste splnili.

Poté co sečtete všechny body, ve hře zvítězí hráč nebo hráči s nejvíce body osudu.

Na závěr hry může každý hráč odvyprávět příběh svého hrdiny. Popište, jak do sebe zapadají karty postavy, překonaných výzev i rysů vašeho hrdiny... jak vzešel ze skromného původu, následoval své pohnutky a nakonec dosáhl svého osudu. Ať už jste ve hře zvítězili nebo ne, určitě jste vytvořili pozoruhodného hrdinu!

Příklad: Konec hry

Na konci hry má Zuzka na svých kartách postavy a příběhu 17 bodů věhlasu a 2 body zatracení. Za čtveřici příběhových ikon přírody získá dalších 8 bodů osudu (viz strana 9). Za žetony zkušeností získá další 2 body osudu a za zahrané karty hrdinství a intrik 2 body věhlasu a 1 bod zatracení.

Ze svého osudu nezíská 5 bodů věhlasu, jelikož nemá ikonu síly, ale získá další 4 body věhlasu za 4 příběhových ikon přírody. Nakonec získá 4 body zatracení za pozici na stupnici přesvědčení. Dohromady 40 bodů osudu... opravdu dobrý výsledek! Nyní je na čase vyprávět příběh tohoto hrdiny!

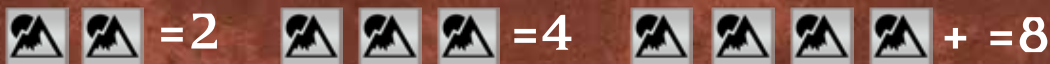


Příběhové ikony

Když vytváříte příběh svého hrdiny, můžete zvolením některých cest získat na konci hry body navíc. Ve hře je šest příběhových ikon – zbožnost, spravedlnost, příroda, mystika, urozenost a zlotřilost:



Když budete mít na konci hry více příběhových ikon jednoho typu, získáte body osudu navíc. Za každou sadu získáte body podle počtu shodných ikon. Všechny sady příběhových ikon jsou ohodnoceny stejným způsobem, získané body na konci hry přičtete k ostatním bodům osudu.



Rozšiřování hry

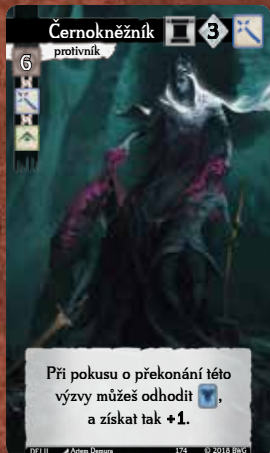
Jakmile si osvojíte získávání rysů a čelení výzvam, můžete hru obohatit o spojence a protivníky.

Je možné, že hra bude časem rozšířena o nové fantaskní světy i žánry, již v této základní krabici se však nachází dva nové typy karet, které rozšíří jak samotnou hru, tak vaše příběhy:

Spojenci

Karty spojenců zamíchejte do balíčků karet I. a II. dějství. Když otočíte kartu spojence, aktivní hráč vybere dostupnou výzvu ze stejného dějství a zasune pod ni tohoto spojence. Obě cesty zvolené výzvy tímto dostávají **+1**. Spojence nemůžete přiřadit k rysům a každé výzvě smí náležet pouze jeden spoujenc. Pokud spojence po jeho otočení nemáte kam přiřadit, odhodte jej.

Když překonáte výzvu, ke které je přiřazen spoujenc, položte tohoto spojence lícem vzhůru vedle své desky hráče. Většina spojenců má schopnosti, které vám dovolí utratit **♦** nebo tohoto spojence obětovat (otočit lícem dolů), abyste získali nějakou výhodu. Počet **♦**, které můžete každý tah utratit za schopnosti spojenců, není nijak omezen.



Protivníci

Karty protivníků zamíchejte do balíčků karet II. a III. dějství. Protivníci představují zvláštní výzvy, které obsahují pouze jednu cestu – porážku protivníka. Na rozdíl od běžných výzev mají protivníci schopnosti, které ovlivňují hru. Tyto schopnosti přečtete nahlas, jakmile z balíčku otočíte protivníka.


V ostatních ohledech pro protivníky platí stejná pravidla jako pro běžné výzvy. Když čelíte protivníkovi, vrhnete příslušné runy. Pokud uspějete, umístěte tuto kartu do svého příběhu dle běžných pravidel tak, aby získané odměny zůstaly viditelné.

Sólo a kooperativní varianta hry

Přestože se základní pravidla hry *Osud dobrodruha* soustředí na kompetitivní hru více hráčů, můžete ji též hrát kooperativně nebo v jednom hráči.

Příprava hry

Sólo nebo kooperativní hru připravte běžným způsobem (viz strany 2–3) s následujícími změnami:

- **Vyberte jednoho protivníka:** Odložte všechny karty protivníků a náhodně z nich vyberte jednoho, který se stane vaším soupeřem.
- **Připravte protivníkův úkol:** Najděte odpovídající kartu protivníkovu úkolu a kartu *Vzestup protivníka*.
- **Připravte protivníkův balíček:** Z balíčku karet intrik vyberte všechny s ikonou . Z těchto karet utvořte protivníkův speciální balíček.
- **Vítězné podmínky:** Pod kartu protivníka zasuňte oboustrannou kartu protivníkových vítězných podmínek tak, aby byla viditelná pouze příslušná část pro hru 1, 2, 3, nebo 4 hráčů.

Protivníkův balíček


Protivníkův speciální balíček obsahuje tyto karty intrik:

- Hořká lekce
- Krutá zrada
- Sabotáž
- Služebník pána temnoty
- Vštípení strachu
- Zahalení temnotou

Na konci každého tahu odhodte otočenou kartu intrik. Pokud je speciální balíček prázdný, zamíchejte odhozené karty a utvořte z nich nový balíček.



Protivníka, protivníkův úkol a speciální balíček položte na stůl. Dlouhodobé schopnosti karet platí až do konce hry. Poznámka: V sólo hře vyřadte karty hrdinství, které zmiňují jiné hrdiny (např. *Nečekané spojenectví* nebo *Bratři ve zbrani*), nebudete je potřebovat.

Hraní protivníkových karet

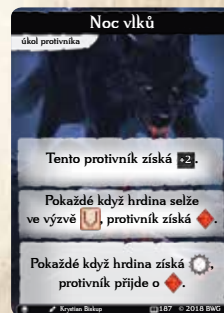
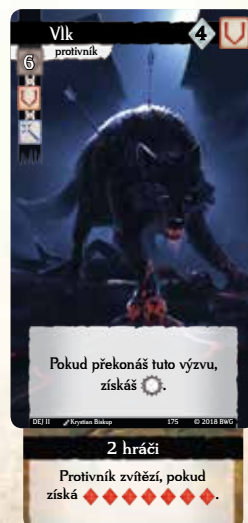
Pokaždé když na základních runách hodíte , proveďte následující:

1. Doberte si kartu hrdinství nebo intrik jako obvykle.
2. Otočte horní kartu z protivníkovu speciálního balíčku.
3. Ihned vyhodnoťte efekt dané karty (případně až po výzvě, pokud má být karta zahrána tehdy). Pokud je na kartě více možností, vybere z nich aktivní hráč.
4. Pokud kartu nelze vyhodnotit (např. *Krutou zradu*, když ve hře nejsou spojenci), ignorujte ji a odhodte.

Porážka protivníka

Protivník zvítězí, pokud dosáhne svého cíle zkušeností, jak je uvedeno na kartě vítězných podmínek:  pro sólo hru, +  za každého dalšího hráče.

Pokaždé když v kooperativní hře zahrajete kartu hrdinství nebo intrik, která cílí na „tebe“, můžete místo toho jako cíl karty vybrat „libovolného hráče“.



Porazit protivníka se nemůžete pokoušet dříve než ve svém posledním tahu. Jakmile kterýkoli hráč získá osm karet dějství, musí jako svůj poslední tah čelit protivníkovi. V sólo a kooperativní hře protivníka neodhazujte, dokud se vám jej nepodaří porazit. Střídejte se na tazích, dokud neuspějete nebo dokud protivník nezíská dostatek zkušeností, aby zvítězil. I když překonáte tuto poslední výzvu v podobě protivníka, hru prohrajete, pokud bude mít protivník na konci hry dostatek zkušeností. Když protivníka porazíte, zasuňte jeho kartu pod svou kartu osudu. Poté co jeden hráč porazí protivníka, mohou ostatní hráči provést jeden poslední tah. Všichni hráči zvítězí, pokud je protivník poražen, ale pouze hráč s nejvíce body osudu se stane konečným vítězem hry.



Pravděpodobnost run

Systém použití run ve hře *Osud dobrodruha* je jedinečný, proto může pomoci, když budete znát s nimi spojené pravděpodobnosti. V tabulce najdete minimální, průměrné a maximální možné počty úspěchů pro běžné kombinace základních run a temných run nebo run vlastnosti:

Vržené runy	Příklad	Minimum	Průměr	Maximum
Pouze základní runy (ZR)		0	1,5	3
ZR + 1 temná runa nebo runa vlastnosti		1	3	5
ZR + 2 temné runy nebo runy vlastnosti		2	4,5	7
ZR + 3 temné runy nebo runy vlastnosti		3	6	9
ZR + 4 temné runy nebo runy vlastnosti		4	7,5	11
ZR + 5 temných run nebo run vlastnosti		5	9	13

Každá další **runa vlastnosti** nebo **temná runa** přidá k vašemu pokusu průměrně **+1,5** úspěchu.

Každá **speciální runa** (třetí v každé sadě run dovedností) přidá k vašemu pokusu průměrně **+1** úspěch.

Často kladené otázky

Když získám runu vlastnosti, může ji získat i jiný hráč?

Ano. Runy vlastností, které jsou pro vaši postavu dostupné, určují viditelné ikony ve vašem příběhu. Když ve svém tahu čelíte výzvě, můžete využít všechny runy, které odpovídají vašim příslušným ikonám vlastností. Fyzické runové kameny mezi sebou hráči sdílejí a v jejich používání se střídají.

Můžu mít více než tři ikony jedné vlastnosti?

Ano. Přestože můžete vždy vrhnout maximálně třemi runami každé vlastnosti, můžete do svého příběhu získávat další ikony těchto run. Pokud je například vašim osudem karta *Moudrý mistr*, získáte za čtvrtou ikonu moudrosti body věhlasu navíc na konci hry.

Můžu zahrát kartu hrdinství nebo intrik, která mi pomůže ve výzvě, až poté, co byly runy vrženy?

Případná omezení, kdy může nebo musí být karta zahrána, jsou na ní vždy přímo uvedeny. Ve hře jsou tato omezení, která se týkají vrhání run:

- „Před pokusem o překonání výzvy“ znamená, že kartu musíte zahrát předtím, než vrhnete runy.
- „Když se pokoušíš překonat výzvu“ (nebo „když se jiný hrdina pokouší překonat výzvu“) znamená, že kartu můžete zahrát až po vržení run a předtím, než je pokus vyhodnocen.

Na některých kartách se píše přímo o výzvě, kterou se někdo pokusil překonat nebo která je splněná. Tyto karty smíte zahrát až po vyhodnocení výzvy.





Když se pokouším překonat výzvu, můžu využít pouze runy vlastností z cesty, kterou jsem si vybral?

Ne, můžete také využít runy, které jsou uvedeny na levé straně výzvy (většinou dvě vlastnosti, někdy jedna).




Pokud během výzvy na runě padne , kdy si doberu kartu hrdinství nebo intrik?

Kartu si můžete dobrat okamžitě. Pokud se jedná o kartu, na které stojí „zahraj, když se pokoušíš překonat výzvu“, můžete ji zahrát ještě před vyhodnocením této výzvy.

Jak ovlivňuje stupnice přesvědčení mé body osudu?

Na začátku hry je váš hrdina neutrální. Když získáte , posunete se na stupnici o jedno políčko nahoru. Když získáte , posunete se na stupnici dolů. Vaše postava může být opravdu pozoruhodná, když se stane „záporným hrdinou“ a přijme svou temnou stránku. Při  získáte 4 body zatracení. Mějte se ale na pozoru! Pokud získáte , překročili jste hranici mezi hrdinstvím a padouštvím a získáte 0 bodů navíc. Pokud se do padouštví opřete naplno, čeká vás postih! Tyto hodnoty se nesčítají, počítá se pouze vaše konečná pozice na stupnici přesvědčení.

Co se stane, když získám více než tři zkaženosti?

Pokud získáte čtyři zkaženosti () , nemůžete již získat další ani nemůžete používat temné runy (leđa by vám to přímo umožnila karta intrik). Pokud se zbavíte zkaženosti (získáním ) , posunete se zpátky na .

Co znamená, že k výzvě získám +1 nebo +2?

Tyto hodnoty jsou úspěchy navíc k výsledku, který vám padne na runách. Čelíte-li např. výzvě s obtížností 5 a získali jste +1, váš pokus bude úspěšný, již pokud na runách padnou 4 úspěchy.

Jak se během hry otáčejí nové karty z balíčku dějství?

Když získáte rys nebo překonáte výzvu, přidáte si tuto kartu na svou desku hráče (nebo kartu

výzvy odhodíte, pokud neuspějete). Na konci svého tahu otočíte horní kartu ze stejného balíčku a vyložíte ji lícem vzhůru na prázdné místo v dané řadě.

Co se stane, když v balíčku dojdou karty?

Pokud dojdou karty v balíčku dějství, vezměte všechny odhozené karty, zamíchejte je a utvořte z nich balíčky nové. Pokud jsou všechny karty hrdinství nebo intrik zahrány nebo je mají hráči v rukou, nemůžete si dobrat další karty tohoto druhu.

Pokud jiný hráč otočil karty II. dějství, ale já ještě pod kartou původu nemám tři karty, můžu se pokusit získat karty II. dějství?

Ano. Jakmile jsou otočeny karty nového dějství, jsou přístupné všem hráčům. Pokud například překonáte výzvu z II. dějství, když pod svým **původem** máte jen dvě karty, zasunete tuto kartu II. dějství pod svůj **původ**, NIKOLI **pohnutky**. Takto mohou hráči dohnat bodovou ztrátu, je to však riskantní – výzvy z vyšších dějství jsou obvykle obtížnější.

POZOR! Opačně to však neplatí! Pokud již máte tři karty pod svojí kartou **původu** (a na stole stále ještě leží nabídka karet I. dějství), vy pod svoji kartu **pohnutek** NESMÍTE zasunovat karty I. dějství!

Co vše je součástí mého „příběhu“?

Do vašeho příběhu patří vaše tři karty postavy, vaše získané karty rysů, protivníků a výzev se všemi viditelnými ikonami v horní či spodní části karty a vaše karty (neobětovaných) spojenců. Ikony na zahraničních kartách hrdinství a intrik a stupnice přesvědčení nejsou součástí vašeho „příběhu“, ale počítají se do vašich závěrečných bodů osudu.

Když mě zahraniční karta hrdinství či intrik (nebo jiný efekt) donutí zopakovat výzvu, kterou jsem se právě pokusil překonat, musím si znovu koupit temné runy, které jsem si připlatil k předchozímu pokusu?

Ne, nemusíte. Všechny temné runy, které jste si koupili za zkušenosti, nebo runy a výhody, které jste získali z dříve zahraničních karet hrdinství či intrik, můžete v opakovaném pokusu použít. Ignorujte též ikony zkaženosti, které vám padly v prvním pokusu.

Mohu do opakovaného pokusu přidat ještě další runy?

Ano! Všechny temné runy a jiné výhody, které jste si „připlatili“ či získali navíc k předchozím pokusům, vám zůstávají. Pokud však máte další karty hrdinství či intrik, které vám pomůžou, nebo zkušenosti na nákup temných run, můžete je v opakovaném pokusu využít a dále zvýšit své šance.

Když mě karta intrik *Krutá zrada* donutí odhodit kartu spojence, získám výhodu za jeho obětování?

Ne, v tomto případě výhodu za obětování nezískáte.

Poděkování

Grafici: Matt Paquette (hlavní), David Pietrandrea, Ryan Printz • **Ilustrátoři:** Adam J. Marin, Paul Scott Canavan, Krystian Biskup, Artem Demura, Max Bedulenko, Sean Robinson, Jordan Jardine, Spencer Hidalgo, Chris Cold, Sean Thurlow; ilustrace fantasy mincí použity se svolením CampaignCoins.com • **Vývoj hry:** Matt Gonzalez, Leslie Greitlová, Mario Suhardi, Kyle Montpas, Chaz Welker • **Testování hry:** David Baker, David Chang, Bruce Godfrey, Jason Harner, Rob Kalajian, Andy Kaufmann, Joe LeFavi, Jack O'Neal, Matthew Ransom, William Sobel, Patrick Rothfuss, Isaac Stewart a Susan Velazquezová. Děkujeme též velkému množství hráčů, kteří se účastnili veřejných testování hry a svou zpětnou vazbou nám pomohli s jejím vývojem.

Za vše vděčíme našim rodičům, Johnovi a Sandře O'Nealovým, a našim manželkám, Victorii a Beverly. Nakonec děkujeme všem hráčům, kteří nás podpořili na Kickstarteru a pomohli nám splnit si tento sen!

Překlad: Daniel Knápek

OSUD dobrodružka

Cíl hry

Získávejte rysy a překonávejte výzvy, abyste vytvořili hrdinu s nejvíce body osudu!

Příprava hry

Zamíchejte všechny balíčky, poté:

1. **Rozdejte** každému hráči po 2 kartách původu, pohnutek a osudu, 1 kartu hrdinství a **♦♦♦** (viz strana 2).
2. **Odhalte** zvolený původ a pohnutky každého hráče, osud nechte skrytý (viz strana 2).
3. **Připravte** balíčky příběhu (viz strana 3).

Hru začíná ten z hráčů, který naposledy dočetl knihu. Hráči se střídají vždy po jednom tahu.

Stručný přehled hry

Průběh tahu

V každém tahu můžete získat rys, NEBO se pokusit překonat výzvu.

1. **Získání rysu** je možné, pokud splňujete jeho předpoklady (viz strana 4).
2. **Pokus o překonání výzvy** provedete vržením run. Vždy použijte základní runy, poté přidejte runy příslušných vlastností (viz strany 4–6). Můžete přidat temnou runu za každou utracenou **♦**.

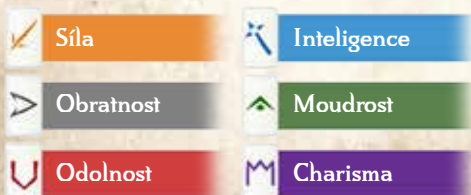
Můžete provádět též tyto akce:

- **Putování:** Utraťte **♦**, abyste odhodili jednu kartu ze stolu a nahradili ji novou kartou ze stejného balíčku
- Zahrání karet **hrdinství** nebo **intrik** (viz str. 7).
- Využití dostupných schopností z karet postavy nebo spojenců.



Vrhání run

Když máte ve svém příběhu ikonu vlastnosti, můžete vrhat tímto druhem run, když čelíte příslušné výzvě (viz strana 5).



Konec dějství

Když máte před jednou z vašich karet postavy tři karty dějství, ukončíte dané dějství. Pokud jste první hráč, který dějství ukončil, otočte na začátku svého **příštího** tahu další řadu karet lícem vzhůru.

Konec hry

Když má libovolný hráč tři karty pod svou kartou **osudu**, odehrají ostatní hráči poslední tah. Poté odhalte karty osudu a sečtěte body každého hráče, abyste určili vítěze (viz strana 8).