



PRAVIDLA HRY A KNIHA PŘÍBĚHŮ

Toto čtete jako první

Nejdůležitější částí tohoto rozšíření je aestherská věštkyně, jejíž komponenty se nalézají v příslušné krabičce hrdiny. S touto hrdinkou se můžete okamžitě zapojit do jakékoli běžné kampaně her z rodiny Gloomhavenu. Pokud se za ni rozhodnete hrát, nezapomeňte přidat příslušné karty událostí na cestách a ve městě, uvedené na její desce hrdiny, do příslušných balíčků. Pokud jste dokončili scénář č. 51 v základní hře Gloomhaven, můžete se ponořit do nové kampaně v této knize. Doporučujeme, ale nezačínat dříve, než uzavřete příběh městské kroniky ze základní hry. I pokud ještě nemáte scénář č. 51 za sebou, přečtěte si pravidla na následující stránce, chcete-li se dozvědět více o nových mechanismech, spjatých s věštkyní.

Komponenty

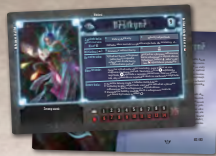
1 pravidla hry/kniha příběhů



1 figurka hrdiny



1 deska hrdiny



28 karet schopností hrdiny



15 karet modifikátorů



2 krabičky hrdiny



1 deník hrdiny



5 žetonů hrdiny



5 dílků trhliny



6 žetonů stavů



23 kartonových figurek nestvůr



24 karet schopností nestvůr



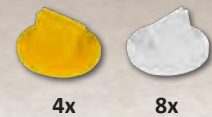
7 karet nestvůr



2 obálky na karty nestvůr



12 Plastových stojánků



4x

8x

20 karet předmětů



2 karty náhodných výprav



2 zapečetěné obálky



8 upravených karet hrdinů



4 upravené karty nápovědy



31 karet událostí



2x na cestách
9x ve městě
20x za trhlinou

1 arch samolepek



Hledáte další oficiální a fanouškovské scénáře do Gloomhavenu (v AJ)?

Navštivte www.cephalofair.com/gh-extra







Nová pravidla

ZACÍLENÍ

Některé karty schopností nestvůr specifikuji jiná kritéria pro zacílení nestvůr než to, jaký cíl se nachází blíže. Při vyhodnocování zacílení aplikujte nejprve tato kritéria a v případě shody použijte běžná pravidla pro zacílení, abyste shodu rozhodli.

REGENERACE



REGENERACE je pozitivní stav. Pokud bytost regeneruje, provede na začátku každého svého tahu akci „Léčení 1, sebe“ (a to i v případě, že je omráčená ) . Pokud bytost utrpí jakékoli zranění, odstraňte žeton regenerace a zranění vyhodnoťte dle běžných pravidel. Pokud bytost krvácí  a regeneruje  zároveň, efekt regenerace se vyhodnotí jako první, díky čemuž se odstraní žeton krvácení  a vyhodnotí se akce léčení.



TRHLINY



Trhliny jsou stále překryvné dílky, které může vytvořit věštyně. Přestože efekty schopností trhliny obvykle přetrvávají pouze do konce kola, jakákoli trhлина vytvořená touto schopností zůstává na herním plánu a může být v budoucnu aktivována dalšími schopnostmi trhliny. Pole s trhlinou se nepovažuje za prázdné ani za pole s negativním efektem. Věštyně může udržet otevřených pouze pět trhlin najednou. Pokud by měla umístit šestou, musí nejprve odstranit nějakou z předcházejících.



TELEPORT



Teleportace je akce, která umožňuje přesun bytosti na určené místo bez nutnosti vyhodnocení pohybu skrz všechna pole, která se nachází mezi současnou polohou bytosti a cílovým polem. Nepovažuje se však za akci pohyb  (a tím pádem ji lze provést, i když je daná bytost znehybněná ). Tuto formu přesunu nijak neomezují nepřátelé, zdi, překážky, ani různé typy terénu. Bytost se může teleportovat pouze na pole, na které lze vstoupit pomocí pohybu. Všechny efekty při vstupu na dané pole se vyhodnotí běžným způsobem (např. pasti, nebezpečný terén nebo zvláštní schopnosti hrdinů). Bytost se nemůže teleportovat do neodhalené místnosti.

PŘEKRYVNÉ DÍLKY ZDI



Jakýkoli překryvný dílek s bílým okrajem se považuje za **zed'**. Všechna pole, na kterých je tento dílek umístěný, se stávají zdmi, které plní stejnou funkci jako zdi na okraji dílu plánu. Nedá se přes ně přesunout dokonce ani pomocí létání  nebo skoku  a blokují viditelnost. Nejsou považovány za překážku.

SMÍŠENÉ ŽIVLY



Symbol živlu, který má na sobě namalované dva různé živly, můžete považovat za kterýkoli z nich, ale nikdy ne za oba zároveň.


TEČKOVANÉ ČÁRY NA KARTÁCH SCHOPNOSTÍ

..... Tyto čáry oddělují jednotlivé akce schopností dané karty.


POŽADAVKY UDÁLOSTÍ

Některé karty událostí mohou obsahovat podobné požadavky jako mají scénáře. Pokud družina tyto požadavky nesplňuje, jednoduše táhněte další kartu a kartu s nesplněnými požadavky zamíchejte zpátky mezi tři vrchní karty balíčku.


VYLEPŠENÍ

Základní cena vylepšení 

Základní cena dalších efektů

Teleportace 

40 ZI

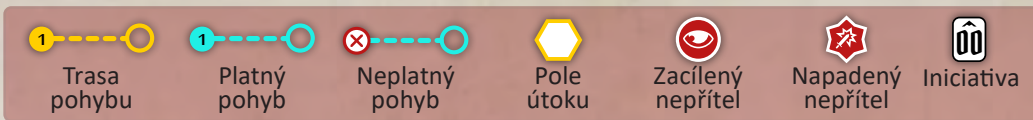
Regenerace 

50 ZI

Regenerace může být nalepena ke kterékoli akci, která ovlivňuje spojence nebo hrdinu samotného.

STOP!

Nedívejte se dále do této knihy, dokud jste nesplnili scénář č. 51!



1. Počáteční kontrola

1.1. Ověřte útočnou akci a zkontrolujte stavy.

Pokud je nestvůra odzbrojená nebo nemá akci „Útok“, bude se chovat, jako by bylo možné na zacíleného nepřítele provést útok nablízko. Znehybněná nestvůra nevyhodnocuje žádné pohybové akce. Omráčená nestvůra nemůže zacílit, nepohne se a ignoruje všechny pokyny na své kartě schopností.

1.2. Zkontrolujte trasu pohybu.

Změřte délku trasy k volnému poli, ze kterého je možné provést útok (je přitom nezbytné, aby cíl byl pro nestvůru viditelný). Všechna takto určená pole jsou poli útoku . Pokud taková trasa neexistuje, nestvůra nemůže zacílit a nepohne se ani nezaútočí.



> Trasa k poli útoku?

2. Zacílení

Nestvůra najde a zacílí na jednoho nepřítele podle následujícího seznamu priorit:

- 2.1. k němuž vede taková trasa pohybu, která vede přes nejmenší množství polí s negativními efekty.
- 2.2. k němuž vede kratší trasa pohybu.
- 2.3. Nepřítel, který se vzdušnou čarou nachází blíže k výchozí pozici nestvůry.
- 2.4. Nepřítel s nižší iniciativou.

Další pravidla pro určení iniciativy bytostí, které mají stejnou hodnotu iniciativy: shodu rozhoduje nevedoucí karta schopnosti, pokud shoda trvá i nadále, rozhodnou hráči. Pomocníci hrají přímo před hrdiny, kteří je ovládají. Hrdinové, kteří provádí dlouhý odpočinek, hrají úplně poslední. Při stejné hodnotě iniciativy hrají hrdinové před nestvůrami.



Délka trasy > Blížkost > Pořadí iniciativy

3. Vyhodnoťte akce nestvůr (pohyb, útok a další)

Vyhodnoťte akce nestvůr shora dolů. Pro pohybové akce platí:

- 1 Nestvůra musí ukončit svůj pohyb blíže , než byla její výchozí pozice, nebo se nepohne.
- 2 Nestvůra si zvolí trasu pohybu, která vede skrz co nejmenší množství polí s negativními efekty.
- 3 Nestvůra se přesune na , aby zaútočila na zacíleného nepřítele a zároveň na co nejvíc dalších nepřítelů.



- 4 Nestvůra se pohne od zacíleného nepřítele tak daleko, dokud nedokáže provést útok na dálku, který by nebyl znevýhodněný.
- 5 Pokud se nestvůra může pohnout na více , aby zaútočila na zacíleného nepřítele, přednostně si vybere to , které jí umožní:
 1. zaútočit na zacíleného nepřítele neznevýhodněným útokem.
 2. zaútočit na co nejvíce dalších nepřítelů při použití pravidel pro zacílení a útok založených na výchozí pozici nestvůry.
 3. zaútočit na co nejmenší množství nepřítelů, na které je útok znevýhodněný.
- 6 Zmatená nestvůra se nepohne, aby se vyhnula znevýhodnění útokem. Vyvolání/spotřeba živlu je vyhodnoceno první aktivovanou nestvůrou daného typu a s tím spojené výhody se vztahují na všechny nestvůry daného typu.