

TAINTED GRAIL

PĀD AVALONU



PRAVIDLA HRY

Obsah

- 2 ZÁSLUHY
- 2-3 SEZNAM KOMPONENTŮ
- 4 ZÁKLADNÍ INFORMACE
- 5 PŘEDSTAVENÍ KOMPONENTŮ
- 6-7 PŘÍPRAVA KAMPANĚ
- 8-9 PRŮBĚH HRY
- 10-13 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA
- 14-17 BOJ
- 18-21 DIPLOMACIE
- 22 ALTERNATIVNÍ HERNÍ REŽIMY
- 23 REJSTŘÍK
- 24 SHRNUŤÍ PRAVIDEL

Zásluhy

Autor: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot

Vedoucí výtvarník: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz

Testování a vývoj: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach

Pravidla: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lach

Ilustrace: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Pótoranos, Piotr Kryński

Grafické zpracování: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos

3D grafika: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Návrh příběhu: Krzysztof Piskorski

Texty: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

Redakce: Matt Click, Krzysztof Piskorski

Korektury: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, s neocenitelnou pomocí naší komunity, do níž patří Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel a další.

Dodatečné testování: Všichni, kdo se zúčastnili testování v AR Baru, na UK Games Expu '19, Essenu '18 a dalších akcích.

Český překlad: Jan Dvořák, Ondřej Polák, David Rozsival

DTP CZ verze: Michal Peichl

Zvláštní poděkování si zaslouží:

Všichni naši fanoušci na Kickstarteru, kteří pomohli tuto hru zhmotnit, Michał Oracz za rady, Adam Kwapiński za konstruktivní kritiku, všichni dobrovolníci, kteří pomohli s korekturou textů a lidé, kteří věnovali svůj čas a úsilí vývoji této hry. A na konec Jordan Luminais, který nám dělal toho nejlepšího bota.

SEZNAM KOMPONENTŮ

Následující dvojstrana podrobně shrnuje obsah základní krabice hry Tainted Grail: Pád Avalonu.

FIGURKY



1 FIGURKA BEORA



1 FIGURKA AILEI



1 FIGURKA AREVA



1 FIGURKA ČERVA

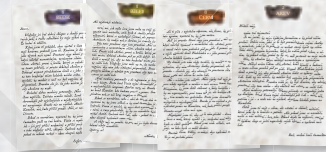


1 FIGURKA PŘEDCHŮDCE



3 FIGURKY MEIHIRŮ

PAPÍROVÉ KOMPONENTY



4 PRŮVODNÍ DOPISY



4 MAPY OSTROVA



30 UKLÁDACÍCH LISTŮ



TUTORIÁL



PRAVIDLA HRY



PÁD AVALONU:
DENÍK VÝPRAVY

DESKY A KARTY POSTAV



1 ZELENÁ DESKA



1 MODRÁ DESKA



1 HNĚDÁ DESKA



1 ŠEDÁ DESKA



4 KARTY POSTAVY

PLASTOVÉ KOMPONENTY



10 mincí



8 žetonů času



4 žetony výprav



4 omezovače zdraví



90 univerzálních ukazatelů



25 velkých ukazatelů



1 běžná kostka



1 kostka strážce

KARTY:

BĚŽNÉ KARTY (556):



31 zelených střetnutí



31 šedých střetnutí



50 modrých základních bojových/diplomatických karet



50 zelených základních bojových/diplomatických karet



30 karet Beora



30 karet Ailei



31 fialových střetnutí



31 modrých střetnutí



50 šedých základních bojových/diplomatických karet



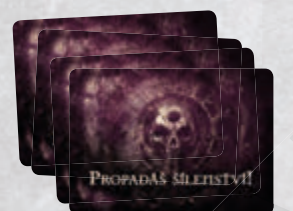
50 hnědých základních bojových/diplomatických karet



30 karet Areva



30 karet Červa



4 karty Propadáš šílenství!



4 karty Umíráš!
(hra více hráčů)



1 karta Umíráš!



8 oddělovacích karet pro balíček rozvoje postavy



22 karet náhodné události



70 karet příběhové události

VELKÉ KARTY (72):

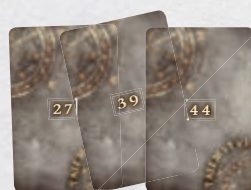


63 karet lokací



9 přehledových karet

MALÉ KARTY (143):



42 karet tajemství



65 karet předmětů



36 karet dovedností



3 různé oddělovací karty

ZÁKLADNÍ INFORMACE

V následujícím oddíle vám hru stručně představíme a seznámíme vás s jejími součástmi. Pokud se však nemůžete dočkat své první výpravy, můžete tuto část přeskočit a přejít přímo k oddílu Příprava kampaně.

ÚVOD

Tainted Grail je hra o přežití a napínavém odhalování příběhu pro 1–4 hráče. Budete se v ní moci stát součástí pohnutých osudů chmurného světa, v němž se mísí artušovské legendy s keltskou mytologií. Prožijete strhující, temný příběh stvořený výtvarníky a spisovateli z vydavatelství Awaken Realms.

Každý hráč bude ovládat jednoho ze čtyř nepravděpodobných hrdinů – lidí, jež osud donutil zoufale vzdorovat silám, jimž podlehli daleko silnější a moudřejší bojovníci, než jsou oni. Krajem se šíří zvrácená, zhoubná síla nazývaná Divnota a zdroje potravy se beznadějně tenčí. Přesto, či právě proto, se postavy vašeho příběhu vydávají vstříc nebezpečným setkáním, aby dokázaly nemožné – a mnohokrát přitom zemřely.

JEDNODUCHÝ PŘEHLED HRY

Ve standardní hře Tainted Grail budete většinu času putovat po nebezpečném ostrově Avalon. Vaše postava bude spotřebovávat svou výdrž cestováním z jedné lokace na druhou a objevováním nových míst. Abyste se dostali dál, budete často nuceni aktivovat některý z menhirů – soch, rozptýlených po celém království. Tyto monumenty totiž postupně ztrácí svou moc, až úplně vyhasnou. Jejich aktivace však spotřebuje značné zdroje. Při promýšlení svého postupu si prověříte své plánovací a logistické dovednosti.

Každou z lokací, jež navštívíte, můžete kdykoli blíže prozkoumat. Průzkum vás vrhne doprostřed nelineárního, rozvětveného příběhu, zaznamenaného v Deníku výpravy. Dějové zvraty se

často promítnou do samotného herního světa: některé karty lokací se nahradí pozměněnou verzí, získáte karty tajemství nebo odemknete stavy, jež změní průběh hry.

V určitém okamžiku přijde konec dne. Na počátku každého dne se odhalí nová karta události, jež pomalu posune čas kupředu a postaví před vás nové výzvy.

Ve hře vás také čeká mnoho náhodných střetnutí. Jejich řešení s pomocí balíčků boje a diplomacie prověří vaše dovednosti v sestavování balíčku a taktické umění.

Odměny z těchto střetnutí vám umožní rozvíjet svou postavu. Budete si moci rozšířit a optimalizovat své dva balíčky, získat zajímavé dovednosti, vylepšit vlastnosti. S jejich pomocí nakonec dosáhnete částí ostrova, do nichž byste se dříve nedokázali dostat. Tak se propracujete až na konec kapitoly či konec celé kampaně.

Pokud si vás před tím však nevezme smrt nebo šílenství. Jejich stín nad vámi bude viset od samého počátku. Pád Avalonu koneckonců není časem, ve kterém byste chtěli dobrovolně žít...

Když se do příběhu opět vrátíte, budete snad o něco moudřejší a lépe připraveni!

Tento ostrov nebyl nikdy souzen lidem. V zemi prostírající se mezi naší realitou a starobylou silou známou jako Divnota dříve žila záhadná rasa známá nyní pouze z legend. Nakonec však i do těchto bohupustých končin přišli lidé – s dřevěnými loděmi, ctižádostivým králem a jeho bratrstvem rytířů.

Prchající před nákazou pustošící jejich vzdálenou domovinu si ostrov kus po kuse podrobili. Cestou vztyčovali menhiry hrozivých tvarů a záhadného účelu. Z bývalých vládců ostrova časem zbyla jen legenda.

O čtyři sta let později již nevíme ani to, jak se jmenovali. Lidé Avalonu je nazývají „předchůdci“. Přišly těžké časy. Rudá smrt se vrátila. Menhiry hasnou a bez jejich síly se celá země pomalu propadá zpět do Divnoty. Vaši vůdci proto shromáždili pěťici těch nejsilnějších a nejmoudřejších hrdinů a vyslali je žádat o pomoc v dalekém Kamelotu. Stojíš opodál a sleduješ, jak se skupina bojovníků vydává vstříc nebezpečím této divoké země.

Ty totiž NEJSI jedním z nich.

PŘEDSTAVENÍ KOMPONENTŮ

Tato stránka ukazuje, jak hra **Tainted Grail** vypadá v průběhu partie. Zároveň vám přiblíží rozmístění a úlohou jednotlivých herních komponent.

DENÍK VÝPRAVY

Každá karta lokace má svůj vlastní oddíl v Deníku výpravy.



KARTY LOKACÍ

Tvoří modulární herní plán.

MEHIRY

Strážné kameny Avalonu. Omezují počet odhalených karet lokací.

STŘETNUTÍ SE STRÁŽCEM

Mocná bytost pronásledující postavy.

BALÍČEK TAJEMSTVÍ

Tyto číslované karty mohou obsahovat cokoliv, od jedinečných předmětů po zvláštní pravidla!

BALÍČEK PŘEDMĚTŮ

Běžné vybavení, od částí zbroje až po lano.

MINCE

Zasunují se do základen menhirů. Jejich otáčením se zaznamenává čas, po kterém menhiry zůstanou ve hře.

BALÍČEK DOVEDNOSTÍ

Zásoba dovedností, z nichž mohou hráči vybírat při vylepšování své postavy.

BALÍČKY STŘETNUTÍ

Čtyři druhy nebezpečí. Některá překonáte pomocí boje, jiná pomocí diplomacie.

PRŮVODNÍ DOPISY, MAPY, UKLÁDACÍ LISTY

Další listiny, jež hra využívá.

KARTY SMRTI A ŠILENSTVÍ

Připojují se k deskám umírajících či pomatených postav.

BALÍČEK LOKACÍ

Obsahuje karty dosud neodhalených lokací.

DESKY POSTAVY

Na desce se nachází karta postavy, její zdroje, vlastnosti a stupnice přežití.

KARTY DOVEDNOSTÍ

Můžete je získat za nabyté zkušenosti. Připojují se k desce postavy.

PŘEHLEDOVÉ KARTY

Vysvětlivky symbolů, průběh tahu, základní akce a jiné užitečné informace.

BALÍČKY BOJE A DIPLOMACIE

Každá postava má svůj osobní balíček pro řešení bojových a diplomatických střetnutí.

BALÍČEK UDÁLOSTÍ A ODHAZOVACÍ HROMÁDKA

Karty, jež pohání příběh či přidávají rozmanité náhodné efekty.

AKTIVNÍ VÝPRAVA

Karta s důležitým úkolem.

FIGURKY POSTAV

Vaše postavy. Každé z nich náleží vlastní deska, karta a sada bojových a diplomatických karet.

OMEZOVAČ ZDRAVÍ

Zvláštní dílek ve tvaru písmene T. Pokládá se na stupnici zdraví na desce postavy.

ŽETONY ČASU A VÝPRAVY

Umísťují se na různé komponenty nebo se využívají k označení mincí.

UKAZATELE A VELKÉ UKAZATELE

Velký ukazatel má hodnotu 5 běžných ukazatelů.

PŘÍPRAVA KAMPAŇE

Pro snadné a rychlé seznámení se hrou vřele doporučujeme využít tutoriálu, který vás prostřednictvím úvodního sólového dobrodružství provede základními mechanismy hry. Pokud potřebujete připravit hru pro klasickou kampaň, řiďte se následujícími pokyny.





Vrátíte-li se k rozehrané kampani, nemusíte provádět plnou přípravu hry. Místo toho nahlédněte do kapitoly Uložení hry v oddíle Základní pravidla této příručky.

PŘÍPRAVA POSTAVY


Každý hráč samostatně provede následující kroky.


I) Vyberte si svou postavu. Vezměte si její kartu a k ní desku ve stejné barvě.

Rada: Postavy se liší především svou osobní akcí a zápornou vlastností popsanou na přední straně své karty, ale také délkou stupnic přežití na desce postavy a jedinečnými kartami boje a diplomacie.

II) Označte výchozí úroveň své  (výdrž) a  (hrůzy). Vyhleďte na kartě své postavy stupnice označené symboly  a . Na výchozí pozice těchto stupnic (označené z obou stran červenými šipkami) umístěte kostičky univerzálních ukazatelů.



III) Na výchozí pozici stupnice  (zdraví) **umístěte omezovač zdraví ve tvaru písmene T.** Najdete ji taktéž podle dvou červených šipek.

Nezvyklý tvar tohoto ukazatele vám bude připomínat vliv vašeho  na zbylé dvě stupnice (viz Průběh hry).



IV) Vyznačte své výchozí vlastnosti. Jejich výchozí hodnoty naleznete na druhé straně karty postavy.

V) Vyznačte své výchozí zdroje. Jejich seznam se rovněž nachází na rubové straně karty vaší postavy. Umístěte odpovídající počty univerzálních ukazatelů na pole zdrojů své desky.



VI) Vedle desky se svou postavou si odložte svých 80 bojových a diplomatických karet v barvě své desky. Mezi nimi je 50 základních bojových a diplomatických karet v barvě vaší desky a 30 pokročilých bojových a diplomatických karet se jménem vaší postavy uvedeným nad názvem karty.

Při přípravě svého balíčku si můžete pomoci čísly karet. Ailei (zelená barva) by si například měla připravit bojové karty s čísly 1–25 G, karty diplomacie s čísly 1–25 G, pokročilé bojové karty se svým jménem a čísly 1–15 G a pokročilé karty diplomacie se svým jménem a čísly 1–15 G.

Pokud si stále nejste jisti, jak karty odlišit, podívejte se na podrobný popis karet v oddílech Boj a Diplomacie těchto pravidel.

VII) Vytvořte své výchozí balíčky boje a diplomacie, každý o 15 kartách. Vezměte 15 základních bojových karet a 15 základních karet diplomacie s praporem v barvě vaší desky (viz obrázek níže). Praporec najdete pod názvem karty. Karty zamíchejte a položte vedle své desky (bojové karty nalevo, karty diplomacie napravo).

U postav z jiných kampaní je nutné podívat se na seznamy výchozích balíčků uvedené na druhé straně příslušné karty postavy.

V kampani Pád Avalonu mají výchozí karty použité v tomto kroku čísla 1–15/25.

Výchozí karty **NEOBSAHUJÍ** jména postav!



VIII) Vytvořte své balíčky rozvoje postavy s 25 kartami boje a 25 kartami diplomacie. Vezměte všech 15 pokročilých bojových karet se jménem vaší postavy. Poté vezměte zbylých 10 základních bojových karet v barvě své desky (ty bez praporce, které jste při vytváření výchozího balíčku v předcházejícím kroku nepoužili). Zamíchejte oněch 15 pokročilých karet s těmito 10 základními kartami. Právě jste vytvořili balíček rozvoje své postavy čítající 25 karet. V průběhu hry si z něj budete kupovat nové karty, a vylepšovat tak svůj balíček.

Nyní to samé proveďte s kartami diplomacie, a vytvořte si tak diplomatický balíček rozvoje postavy.

Oba balíčky rozvoje uložte do jedné z ukládacích přihrádek v krabici nebo na ně položte kartu „Balíček rozvoje postavy“.

IX) Položte kartu své postavy na desku. Informace o přípravě postavy zůstanou zakryté, karta bude ležet stranou s osobní akcí nahoru.



X) Přečtěte si průvodní dopis určený vaší postavě. Dozvíte se v něm další okolnosti své současné situace. Napsal ho váš bývalý mentor, jenž zmizel spolu s předešlou výpravou.

Průvodní dopisy také obsahují jedinečné číslo vaší postavy, které se ve vzácných případech využívá při řešení nerozhodných situací a hlasování.

XI) Vezměte si svou mapu ostrova. Pokud Avalon ještě neznáte, pomůže vám mapa při cestování na některá důležitá místa ostrova. Nezapomeňte však na to, že kartograf, jenž mapu vytvořil, žil před více než sto lety. Jeho náskres tak již nemusí odpovídat skutečné situaci!

PŘÍPRAVA HERNÍHO SVĚTA

Poté, co si všichni hráči připravili své postavy, provedte následující kroky.

I) Umístěte výchozí lokaci. Výchozí lokací pro Pád Avalonu je lokace 101. Položte její kartu doprostřed herní plochy a umístěte na ni figurky všech postav, se kterými začínáte kampaň hrát.

II) Na výchozí lokaci postavte jednu figurku menhiru a vsuňte do její základny minci. Minci natočte tak, aby ukazovala následující hodnotu: 8 (pro 1 hráče), 7 (pro 2 hráče), 6 (pro 3 hráče), nebo 5 (pro 4 hráče).

Tato důležitá čísla udávají, kolik dní zbývá do chvíle, než menhir vyhasne (viz Menhiry a Divnota).



III) Sestavte výchozí část mapy. Podívejte se na čtveřici směrových čísel natištěných podél všech čtyř okrajů výchozí lokace. Najděte karty lokací označené těmito čísly a připojte je k odpovídajícím stranám karty výchozí lokace.

Příklad: V kampani Pád Avalonu byste měli k horní straně výchozí lokace (101) připojit Lovcův háj (102), k levé straně Válečnický jarmark (103), k pravé straně Spálené konkláve (104) a ke spodní straně Opuštěné meče (105).



IV) Připravte karty střetnutí. Vezměte všechna střetnutí a roztrďte je podle barev na čtyři hromádky. Každá z nich by měla obsahovat 31 karet, včetně zvláštního střetnutí s názvem „Tvoje první střetnutí“.

Z těchto hromádek v kroku IX sestavíte balíčky střetnutí.

V) Připravte balíčky tajemství a předmětů. Vezměte všechny karty předmětů a tajemství a položte je ve dvou hromádkách poblíž karet střetnutí.

Karty tajemství můžete setřídít podle čísel, aby se vám v nich během hry lépe hledalo. Balíček předmětů zamíchejte.

VI) Vezměte si čistý ukládací list. Budete jej potřebovat k uložení hry a také si na něj budete poznamenávat stavy, jež trvale mění reakce některých lokací a lidí na vaši družinu.

VII) Rozdejte přehledové karty. Každý hráč by měl obdržet jednu kartu s přehledem ikon a jednu kartu s průběhem tahu se seznamem akcí na druhé straně. Kartu s přehledem boje a diplomacie nechte položenou na stole.

VIII) Volitelné: zvolte si svého kronikáře. Role kronikáře napomůže hladkému průběhu hry a omezí prostoje. Povinností, jež by mohl vykonávat, jsme rozvedli v rámečku Kronikář níže.

IX) Připravte první kapitoly. Vyhledejte kartu s přípravou kapitoly I a proveďte pokyny, jež jsou uvedené na její přední a zadní straně. Až budete hotovi, měli byste mít připravený balíček událostí a balíčky střetnutí.

Poté vezměte všechny karty náhodných událostí, zamíchejte je a odložte stranou či do krabice. Karty událostí vás čas od času vyzvou, abyste navrch balíčku událostí přidali určitý počet těchto náhodných událostí. Kdykoli máte táhnout událost, kartu vždy táhněte z balíčku, nikdy z hromádky náhodných událostí!

Po skončení každé kapitoly budete vyzváni k provedení pokynů na kartě přípravy nové kapitoly. Tím upravíte balíčky střetnutí: snazší karty nahradíte těžšími.

PŘÍPRAVA KAPITOLY I (LIC)

X) Započal první den vašeho putování. Přejděte k oddílu Průběh hry těchto pravidel a vydejte se na cestu!

Rada: Doporučujeme vám nejprve prozkoumat lokaci s vaší vesnicí. Zjistíte tak, jaké možnosti vám nabízí.

Rada: Přehledovou kartu Průběh dne si během několika prvních herních dní ponechte před sebou a provádějte jeden po druhém uvedené kroky. Nový hráč snadno zapomene na důležité úkony, jako je snížení hodnot na mincích nebo otočení nové karty události na začátku každého dne.

KRONIKÁŘ (VOLITELNÉ)

V kooperativních hrách se 2–4 hráči doporučujeme zvolit jednoho z hráčů dobrovolným kronikářem. Kronikář bude kromě účasti ve hře zastávat roli jakéhosi Pána jeskyně. Bude zodpovídat za:

- Předčítání (nebo volné interpretace) odstavců v Deníku výpravy.
- Obsluhu hry. Bude například na začátku dne odkrývat nové karty událostí a snižovat hodnotu mincí.
- Bude se starat o ukládací list (zaznamenávat získané stavy a kontrolovat je při hře).
- Přidávat nové karty lokací a odebírat lokace, jež se dostaly mimo dosah aktivního menhiru.
- Vydávat karty z balíčků předmětů a tajemství.
- Řešit nerozhodné situace a činit konečná rozhodnutí v případě sporu.

Role kronikáře je volitelná a nemá žádný vliv na fungování hry. Bude-li však roli kronikáře vykonávat jedna osoba, sníží se čas potřebný na obsluhu hry a také možnost udělat chybu. Skupina se navíc poslechem líčení strastí ostatních postav zabaví a více ponoří do atmosféry hry!

PRŮBĚH HRY

V této části se naučíte, jak *Tainted Grail* hrát. Nejprve si projděte oddíl *Průběh dne* a poté si přečtete všechna *Základní pravidla*.

PRŮBĚH DNE

Den je tou nejdůležitější časovou jednotkou hry *Tainted Grail* a zároveň představuje jedno kolo hry. Během dne (fáze II) hráči spotřebovávají svou energii a provádějí akce tak dlouho, dokud jim nezbyvá žádná energie nebo se nerozhodnou vzdát tahu. Poté hráči provedou krátký sled kroků **Konec dne** (fáze III), kdy postavy odpočívají, zotavují se, sní, vylepšují se a optimalizují své balíčky. Poté začne nový den: opět přichází fáze **Začátek dne** (fáze I), ve které probíhá obsluha hry a odhalí se nová karta události.

Shrneme-li to, budete při hře *Tainted Grail* neustále procházet následujícími třemi fázemi:

I) ZAČÁTEK DNE

1) Odstraňte vyhaslé menhiry. Pokud nemá menhir ve své základně minci, stane se neaktivním a ihned vyhasíná. Odstraňte takové menhiry ze stolu. Všechny menhiry, jež poté zůstávají na stole, se označují jako „aktivní menhiry“.

2) Odstraňte lokace mimo dosah menhirů. Každá karta lokace ve hře by měla sousedit (pravoúhle či diagonálně) s lokací s aktivním menhirem. Jestliže existují karty lokace, které se již nedotýkají žádné lokace s aktivním menhirem, odstraňte je ihned ze stolu (viz Menhiry a Divnota).

3) Snižte hodnotu mincí u menhirů. Snižte hodnotu na minci každého aktivního menhiru o 1. Jestliže již mince ukazovala hodnotu 1, a nejde tudíž snížit, odstraňte ji z menhiru. Mějte prosím na paměti: samotný menhir se stane neaktivním a bude odstraněn ze hry až během příštího začátku dne!

4) Snižte hodnotu na mincích času a odstraňte žetony času. Nachází-li se kdekoli na stole (včetně karet tajemství či vedle postav) mince s žetony času navrchu, snižte jejich hodnotu o 1. Pokud již nelze hodnotu některé mince snížit, odstraňte ji ze hry.

Odstraňte jeden žeton času z každé karty lokace s žetony času. V tomto kroku snižujte pouze hodnotu mincí s žetony času. Mince s žetony výpravy se řídí podle jiných pravidel. Také byste neměli z žádné z lokací odstraňovat žádné žetony výpravy.

5) Obráťte a přečtete novou kartu události. Obsahuje-li zadání výpravy a červený symbol zámku, měli byste ji přesunout na hromádku výprav vedle balíčku události.

Na rozdíl od běžných událostí, jež jsou aktivní jeden den, zůstávají výpravy na stole až do okamžiku popsaného na jejich kartě.

6) Přesuňte strážce. Strážci představují zvláštní, putující střetnutí. Nachází-li se na stole nějaký strážce, hodte pro každého z nich kostkou strážce a přesuňte je tak, jak popisují pravidla v oddíle Strážci.

7) Projednejte své plány. Hrajete-li hru více hráčů, měli by hráči prodiskutovat své záměry. Vítězství či prohru v této hře sdílí všichni hráči, je tedy nezbytné pečlivě plánovat a synchronizovat své kroky!

8) Vybavte se na cestu. Ujistěte se, že vaše postava nemá lícem nahoru více než jeden předmět se stejným klíčovým slovem (viz Předměty a vybavení). Případné nadbytečné předměty otočte lícem dolů.

II) BĚHEM DNE

Jakmile tato fáze začne, provede každý hráč jednu akci. Pořadí hráčů si určujete sami. Neshodnou-li se hráči na pořadí, začne postava s nejnižším číslem postavy. Každá akce, již budete mít ve hře k dispozici, je označena zvláštním symbolem akce, jenž rovněž zahrnuje její cenu.

Veškeré akce ve hře jsou uvozené tímto symbolem. Značí cenu dané akce v jednotkách výdrže. Některé akce však mohou mít cenu určenou v mincích nebo energií.

Pokud se ve stejné lokaci nachází dva či více hráčů, mohou se dohodnout, že akci provedou společně a najednou jako družina (viz pravidla pro družinu psaná modrým písmem u každé z akcí).

Jakmile každý hráč provedl jednu akci nebo se zúčastnil jedné akce družiny a nebo se vzdal tahu, může každý z hráčů opět provést jednu akci.

Takto hra pokračuje, dokud se všichni nevzdají tahu nebo nemají žádnou energii, kterou by mohli utratit. Jakmile se tak stane, pokračujte fází III, Konec dne.

Rada: Hru můžete urychlit tak, že zatímco jeden hráč vyhodnocuje střetnutí, ostatní provádí své vlastní akce. Hráči by navíc měli dopředu přemýšlet o využití nabytých bodů zkušeností či úpravě balíčků boje a diplomacie tak, aby uspořili čas ve fázi Konec dne.

Šest nejdůležitějších akcí hry můžete najít také na jedné ze stran přehledových karet. Jde o tyto akce:

1) PRŮZKUM - stojí 1. Každá lokace ve hře *Tainted Grail* obsahuje části příběhu, různá tajemství či úkoly, jež můžete odhalit především prostřednictvím prozkoumávání. Otočte kartu aktuální lokace a přečtete text na zadní straně. Některé karty si vystačí samy, jiné vás však nasměrují ke konkrétním oddílům Deníku výpravy obsahujícím další možnosti volby. Projděte celý popis svého průzkumu v deníku, dokud nenarazíte na frázi „Průzkum končí“. Poté obraťte kartu lokace původní stranou nahoru a pokračujte ve hře.

Před svým prvním průzkumem si nezapomeňte přečíst text „Jak používat Deník výpravy“ v úvodu Deníku!

V družině: Prozkoumáváte-li jako družina, zvýší se cena za průzkum na 1 za každého člena družiny. Většina kladných a záporných efektů se uplatní na každou postavu družiny. Oproti tomu se většina odměn nenavyšuje a bude nutné je sdílet s ostat-

ními členy družiny. Více informací naleznete v textu „Jak používat Deník výpravy“ v úvodu Deníku.

Rada: V případě, že by na kartě lokace stálo více figurek, a její otáčení by bylo nepraktické, přejděte přímo do Deníku výpravy! Každý oddíl Deníku popisující lokaci začíná stejným textem, jaký najdete na zadní straně karty.

1) CESTOVÁNÍ - stojí 1. Přesuňte figurku své postavy na libovolnou kartu lokace propojenou s vaší aktuální lokací (viz Lokace). Jestliže vedle sebe leží dvě lokace, jež však nejsou propojené směrovými čísly, nemůžete mezi nimi cestovat (většinou kvůli pohořím, zdem, širokým řekám a dalším přírodním prvkům).

Při příchodu na novou lokaci zkontrolujte, zda jste svým přesunem neodkryli nějaké nové karty lokací (viz Lokace). Poté se podívejte, zdali se v některé části karty lokace, do níž jste dorazili, nenachází symbol blesku. Jakýkoli efekt označený tímto symbolem je nutné vyhodnotit ihned, jak do lokace vstoupíte.

Příklad: Má-li karta lokace symbol blesku u textu „Táhni šedé střetnutí“, musíte si ihned po příchodu, dříve než může jednat kterýkoliv z ostatních hráčů, vytáhnout střetnutí z šedého balíčku.

V družině: Cestujete-li v družině, musí být jakákoli automatická akce či střetnutí se strážcem spuštěné vaší novou lokací vyhodnoceno také v družině! Cena za cestování se zvyšuje na 1 za každého člena družiny.

Důležité: Přesouvat se můžete pouze pravoúhle. Diagonální cestování (šikmo) není dovolené!





Příklad: Cesta z hradiště Cuanacht do Běliny si vyžádá dvě akce cestování, jelikož diagonální pohyb není dovolen. Postavy navíc musí ihned po příchodu do Běliny vyhodnotit text na kartě lokace označený symbolem blesku.

1) MÍSTNÍ AKCE - cena je vyznačená na kartě lokace. Většina karet lokace nabízí jednu akci, zřetelně uvedenou na přední straně. Tuto akci je možné provést, kdykoli se postava nachází v této lokaci a neúčastní se nějaké jiné akce.



Akce na kartách lokací jsou důležité, jelikož vám často dovolují sbírat nebo směřovat nezbytné zdroje. Snažte se je mít na zřeteli a plánujte své cesty dopředu!

Také si prosím všimněte, že jsou některé místní akce označené slovy „jednou za den“. Po provedení takové akce můžete její symbol zakrýt žetonem času, abyste nezapomněli, že již byla použita. Mějte prosím na paměti, že některé lokace využívají žetony času také k zaznamenávání jiných pravidel. Na takové akce není vhodné další žetony pokládat, aby nedošlo k jejich záměně.

V družině: Místní akci můžete aktivovat také jako družina. V takovém případě platíte cenu pouze jednou a obdržíte výsledek akce rovněž jednou. Hráči v družině si nicméně mohou vypomoci se zaplacením a mohou si náklady dle libosti rozdělit. Jestliže spustí střetnutí, vyhodnocují jej také jako družina.

Příklad: Dva hráči použijí místní akci popsanou textem „ Lov: Získáš 1 pokrm, poté táhni zelené střetnutí“. Náklady si rozdělí mezi sebe a každý zaplatí 1 . Poté získají 1 pokrm, odhalí střetnutí a bojují jako družina.

OSOBNÍ AKCE – cena je pevně daná pro každou postavu zvlášť. Každá postava má k dispozici svou osobní akci popsanou na kartě postavy. Tuto akci lze použít pouze mimo střetnutí a průzkum.

V družině: Osobní akci vaší postavy může využít pouze ona, avšak členové družiny mohou pomoci s placením ceny v . Postava, jež akci vykonává, však musí VŽDY zaplatit alespoň 1 .


PRŮZKUM MENHIRU – vždy zdarma. Má-li lokace, ve které se právě nalézáte, vedle svého názvu uveden emblém menhiru (viz Lokace), nachází se v ní jeden z těchto starobylých monumentů. Průzkum menhiru nic nestojí a poskytnete vám informace o zdrojích či kartách tajemství, jež jsou potřeba k jeho aktivaci. Pokud chcete menhir prozkoumat, jednoduše otočte kartu lokace a přečtete text hovořící o menhiru v dolní části karty. Máte-li požadované zdroje a splňujete-li všechna další kritéria, můžete tento menhir rovnou aktivovat.

Důležité: Všimněte si, že všechny náklady na aktivaci menhiru se zvyšují s celkovým počtem hráčů ve hře (ne jen v družině!).


Rada: Myslete vždy na to, který menhir hodláte aktivovat jako další a jaké zdroje k tomu budete potřebovat!

Rada: Pokud nechcete kartu lokace otáčet, veškeré informace o menhiru v této lokaci naleznete také v Deníku výpravy.


Rada: K aktivaci menhiru budete potřebovat pomoc všech hráčů. Zohledněte to ve svých plánech.






VZDÁT SE TAHU – zdarma. Vaše postava se rozhodne ukončit den a odpočívat. Můžete se vzdát tahu, i pokud vám zbývá . Toto rozhodnutí ale nelze vzít zpět – jakmile se vzdáte tahu, nebudete až do následujícího dne moci provádět žádné další akce!

Deska, předměty, dovednosti, nebo dokonce karty tajemství vaší postavy mohou nabízet další akce!








Ve stručnosti: Během dne můžete ve svém tahu provést 1 akci z přehledové karty, karty své postavy nebo libovolných dalších karet a desek, jež má vaše postava aktuálně k dispozici. Ostatní postavy ve vaší lokaci se k vám mohou připojit. Poté vykonají 1 akci hráči, kteří ji ještě neprovedli. Tento postup opakujte tak dlouho, dokud se všichni nevzdají tahu nebo jim nedojde .

III) KONEC DNE

Den končí ve chvíli, kdy se všechny postavy vzdaly tahu nebo vyčerpaly svou . Jakmile k tomuto dojde, proveďte s každou postavou následující kroky:


1) Odpočíte si. Snězte 1 pokrm. Pokud tak učiníte, obnovte si 1  a 1 . Nedostává-li se vám pokrmů (nebo je nechcete sníst nyní), snižte svou  na 0. Máte-li  již na 0, ztrácíte místo toho 1 .

Pamatujte na to, že postavy ve stejné lokaci si mohou kdykoli vyměnit pokrmy, pokud se právě neúčastní akce či střetnutí (viz Družiny z jejich akce)!

2) Obnovte svou . Umístěte ukazatel na své stupnici zpět na aktuálně nejvyšší dostupnou pozici. Pokud jste dosáhli stavu vyčerpání (ukazatel vaší  se nachází v jedné z červených pozic), obnovte pouze 4 body . Mějte při tom na paměti, že váš ukazatel  omezuje maximální počet vaší  – ukazatel vaší  nelze v žádném případě posunout nad ukazatel vašeho .

3) Vylepšete si svou postavu. Máte-li nějaké body zkušeností, můžete si nyní jejich zaplacením zvýšit své vlastnosti, získat nové dovednosti či si do balíčku přidat nové karty boje a diplomacie (viz Rozvoj postavy).

4) Přestavte si balíčky své postavy. Pokud chcete, můžete si s pomocí karet, jež vaše postava získala v průběhu hry ze svého balíčku rozvoje, upravit své balíčky boje a diplomacie. Můžete také odebrat karty, jež nevyhovují vašemu hernímu stylu. Pamatujte však, že každý balíček musí obsahovat alespoň 15 karet!

5) Nechte si zdát sny. Nachází-li se na kartě vaší aktuální lokace emblém snu, nalistujte si její oddíl v Deníku výpravy a přečtete uvedený sen. Pokud se váš ukazatel  nachází na jedné z červených pozic (k desce postavy máte připojenou kartu „Propadáš šilenství“), přečtete místo snu noční můru.

Rada: Sny vám často vyjeví užitečná vodítka nebo odhalí více z příběhu a herního světa.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Než se pustíte do hry, měli byste se seznámit s klíčovými principy hry Tainted Grail popsány v tomto oddíle.

STUPNICE PŘEŽITÍ

Tyto tři stupnice na desce vaši postavy jsou obzvláště důležité, jelikož reagují téměř na vše, co ve hře vykonáte.

VÝDRŽ – vaše energie, jež se s každým novým dnem obnoví. Většina činností ve hře (viz Během dne) snižuje vaši **VÝDRŽ**. Také zranění a nemoci ji omezují: jste-li polomrtví a sotva se vlečete, nedokážete toho udělat tolik, jako když jste zdraví a odpočatí (viz **HEMISLE GUARACHTI**).

Poslední dvě pozice stupnice **VÝDRŽ** jsou červené. Pokud dosáhne ukazatel **VÝDRŽ** jedné z nich, budete **vyčerpáni**. To se neblaze podepíše na vašem výkonu a neumožní vám to plně obnovit vaši **VÝDRŽ** (viz Konec dne). Přesto všechno je někdy nutné se vyčerpat, abyste zabránili něčemu daleko horšímu!

ZDRAVÍ – váš fyzický stav. Vyčerpáte-li všechno své **ZDRAVÍ**, začnete umírat. Na znamení vašeho kritického stavu vás hra vyzve, abyste k desce své postavy připojili kartu „Umíráš!“ a aktivovali dodatečná pravidla, jež obsahuje.

Nikdy nemůžete mít více **ZDRAVÍ** než **HEMISLE GUARACHTI** (ukazatel **ZDRAVÍ** by se nikdy neměl dostat nad omezovač **HEMISLE GUARACHTI** ve tvaru písmene T).

Máte-li více **ZDRAVÍ** než **HEMISLE GUARACHTI** (váš ukazatel **ZDRAVÍ** se nachází výš než omezovač **HEMISLE GUARACHTI**), budete během boje a diplomacie **propadat panice**.

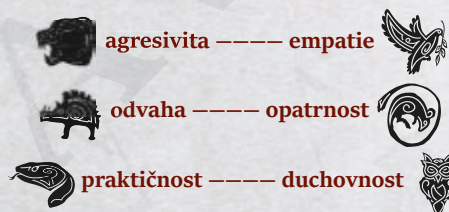
Tvar ukazatele **ZDRAVÍ** vám bude tyto dva kritické prahy připomínat!

HRŮŽA – duševní otřes, stres a šílenství. Dosáhne-li váš ukazatel **HRŮŽA** některé ze dvou červených pozic v horní části stupnice, začnete propadat šílenství. Na znamení vašeho kritického stavu vás hra vyzve, abyste k desce své postavy připojili kartu „Propadáš šílenství“ a aktivovali dodatečná pravidla, jež obsahuje.

Pokud navíc máte více **HRŮŽA** než **HEMISLE GUARACHTI**, **zpanikaříte** (což bude mít neblahé účinky jak pro boj, tak pro diplomacii).

VLASTNOSTI POSTAVY

Postavy ve hře charakterizuje šest základních vlastností rozdělených do tří protikladných párů. Hrají velkou roli při střetnutích a také otevírají různé události či jejich řešení během průzkumu lokací. Poté, co si kteroukoli z vlastností zvýšíte na hodnotu 2, získáte s každým dalším bodem této vlastnosti zvláštní, užitečnou kartu dovednosti, již si připojíte k desce své postavy vedle příslušné vlastnosti (viz Rozvoj postavy).



Rada: Počet bodů zkušeností (cena) nutný ke zvýšení hodnoty vlastnosti se určuje pro každý pár vlastností zvlášť. To kupříkladu znamená, že čím větší má hodnotu vaše **agresivita**, tím více vás bude stát zvýšení vaší **empatie**.

ZDROJE

Ve hře existuje pět zdrojů, jež mohou postavy na svých cestách sbírat a používat.

Pokrm – během každého konce dne by měla vaše postava sníst jeden **pokrm**. Bez přísunu potravy se nebudete moci regenerovat (viz Konec dne).

Cennosti – zlato, drahokamy a další cennosti, za které si budete moci koupit životně důležité předměty a vybavení.

Pověst (pov.) – vaše proslulost a sláva. Budete-li mít hodně bodů pověsti, obyvatelé ostrova se vám budou často snažit vyjít vstříc!

Čáry – nadpřirozená síla, jež vám může pomoci při střetnutích a je často nezbytností při aktivaci menhirů.

Zkušenost (zk.) – využijete ji pro zvyšování svých vlastností a pořizování nových karet boje a diplomacie, které výrazně zvýší vaši šanci na přežití.

Pokrm a **cennosti** můžete **směňovat** se členy družiny či libovolnými jinými postavami, pokud se nachází ve stejné lokaci a neúčastní se právě nějaké akce. **Pověst**, **zkušenost** a **čáry** nelze nikdy směňovat.

LOKACE



Tyto rozměrné karty tvoří části mapy Avalonu. Jsou na nich vyobrazena všechna místa, jež při svých cestách navštívíte.

1. **Název lokace**
2. **Číslo lokace** – odkazuje na příslušný oddíl v Deníku výpravy.
3. **Číslo původní lokace** – číslo předchozí verze stejné lokace (některé akce, události či okolnosti mohou určitou lokaci nahradit její změněnou verzí).
4. **Emblémy lokace** – každá karta lokace může být opatřena až třemi zvláštními emblémy vyobrazenými pod jejím názvem:

MENHIR – na této lokaci se nachází menhir, jež můžete aktivovat. Akci aktivovat menhir můžete ve hře provádět pouze v lokacích s tímto emblémem!

SNY – Ukončíte-li den v této lokaci, budou se vám ve spánku zdát jasně zřetelné sny (nebo strašlivé noční můry).

NEPŘÁTELSKÉ SÍDLO – v této lokaci dojde ihned po vašem příchodu ke střetnutí (obvykle diplomatickému). Konkrétní pravidla najdete přímo na dané kartě lokace.

PŘÁTELSKÉ SÍDLO – Na takové bohužel narazíte velmi zřídka...

5. **Místní akce** – akce, kterou lze vykonat v této lokaci.

6. **Směrová čísla** – čísla, jež naznačují sousedící lokace.

7. **Popis lokace** – krátký popis dané lokace. Často vám napoví, co vás zde čeká.

Při svém cestování (viz Během dne) budete odhalovat další a další karty lokací. Abyste mohli cestovat mezi dvěma sousedícími kartami lokace, musí být obě dvě navzájem propojené prostřednictvím směrových čísel. Leží-li dvě karty lokace vedle sebe, avšak jejich přiléhající strany nemají žádná směrová čísla, znamená to, že je tato cesta neprůchozí (obvykle kvůli krajinným prvkům, jako jsou pohoří, zálivy nebo prudké srázy). Musíte najít jinou cestu!

Pokaždé, když přijдете do nové lokace, proveďte tyto kroky:

1) **Odhalte další karty lokací.** Vyhledejte karty odpovídající směrovým číslům na okrajích vaší nové lokace. Připojte je k odpovídajícím číslům, **POKUD** se karta lokace, kterou se snažíte připojit, **nenachází dále než 1 kartu** (v pravouhlém či diagonálním směru) od aktivního menhiru.



1 – figurka vaší postavy

2 – vaše cestování

3 – aktivní menhir

4 & 5 – Po příchodu do nové lokace připojte tyto karty lokací (jejich čísla lokace odpovídají směrovým číslům na okrajích vaší nové karty lokace A ZÁROVEŇ se nacházejí v dosahu aktivního menhiru).

6 – Tuto kartu lokace nepřipojujte! Její číslo lokace sice odpovídá směrovému číslu, ALE nebyla by v dosahu aktivního menhiru.

2) Vyhodnotte případná okamžitá pravidla. Je-li některé pravidlo na této kartě označené symbolem blesku (⚡), musíte jej vyhodnotit ihned.

Nachází-li se v této lokaci strážce, vyhodnoťte střetnutí s ním před tím, než spustíte okamžitá pravidla dané lokace.

ZVLÁŠTNÍ POHYBY

Některé karty a efekty vás vyzvou, abyste svou postavu přesunuli do „odkryté lokace s nejnižším číslem“, „libovolné propojené lokace“ atd. Takový zvláštní pohyb se nepovažuje za cestování, nestojí žádnou [2] a je proveden okamžitě. I tak však odhalí další karty lokací a spustí případná okamžitá akce a střetnutí se strážcem.

ČÍSLA PŮVODNÍCH LOKACÍ

Ve hře **Tainted Grail** se často setkáváte s tím, že se některá lokace v důsledku jednání hráčů promění. Někdy vaše hrdinské činy způsobí, že se karta lokace vymění za svou novou, změněnou variantu. Když se změní karta lokace, změní se i její číslo, aby mohla mít v Deníku výpravy svůj vlastní oddíl. Nová karta však stále udává i číslo původní lokace. Právě to se totiž používá při propojování směrových čísel!

Příklad: Vstoupíte do lokace, jež na svém pravém okraji nese směrové číslo „190“. Hledáte lokaci 190, ta již však ve hře není přístupná. Poté, co zkontrolujete čísla původních lokací, zjistíte, že lokace 195 obsahuje také číslo původní lokace „190“. Lokaci 195 umístíte ke směrovému číslu „190“.



Ve stručnosti: Když během hry navštívíte kteroukoli z lokací, odhalíte další, sousedící lokace za předpokladu, že jsou: a) propojené s odpovídajícím směrovým číslem, b) v dosahu menhiru. Jestliže karta lokace s číslem, na které směrové číslo odkazuje, již není ve hře, hledejte namísto toho v číslech původní lokace!

MENHIRY A DIVNOTA

Jakmile v krajích Avalonu vyhasne některý z menhirů, propadne se částí země zpět do prapůvodní moci Divnoty – až na malé, izolované ostrůvky reality v okolí vyhaslých menhirů a jiných mocných relikvií. Hra toto ilustruje tak, že vás vyzve, abyste na začátku každého dne odstranili všechny lokace, jež se dostaly mimo dosah některého aktivního menhiru.

Všechny postavy, jež se nachází na odstraňované kartě lokace, ihned ztrácí 2 [2], utrhá 2 [2] a jsou přesunuty na nejbližší zbývající kartu lokace (je-li stejně vzdálených lokací více, zvolí se ta s nejnižším číslem). Toto se nepovažuje za akci cestování!

Aktivace menhirů se provádí s pomocí akce uvedené na zadní straně lokace nebo v Deníku výpravy v oddíle věnovaném této lokaci. Text akce popisuje jak cenu akce, tak přípravu menhiru. Mějte prosím na paměti, že aktivovat menhiry lze pouze v lokacích, jež mají u svého názvu emblém menhiru [1].

Postavy také mohou **prodloužit zbývající čas aktivních menhirů** tím, že je jednoduše znovu aktivují. Veškerá zbývající „síla“ na minci menhiru je v okamžiku nové aktivace ztracena. Pokud prodloužíte aktivitu menhiru, nepřidávejte do lokace další figurku menhiru!

Pokud vyhasne **poslední menhir** na mapě, neodstraňujte poslední zbylé karty lokací. Postavy mohou v těchto lokacích nadále hrát, během každého začátku dne však ztrácejí 2 [2] a utrhá 2 [2] až do chvíle, kdy zemřou či aktivují jeden z menhirů.

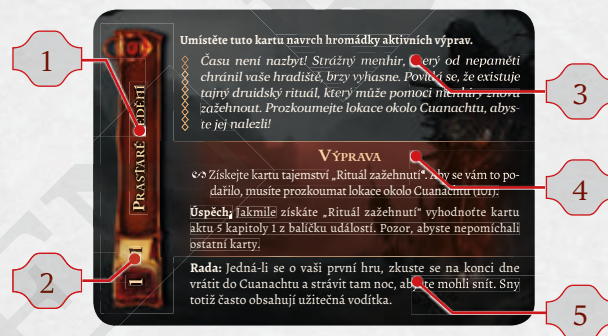
UDÁLOSTI, VÝPRAVY A ÚKOLY

Vaše první karta události, již odhalíte na začátku hry, vás vyše na první výpravu. Výprava tvoří ve hře **Tainted Grail** osu příběhu. Představují rozsáhlé, důležité úkoly, jejichž rozuzlení přichází s koncem každé kapitoly a jež vás posouvají příběhem kampaně.

Výpravy se vždy objevují na kartách událostí nebo tajemství. Vyznačují se zvláštním rozvržením (viz příklad) a symbolem [2] v rohu karty. Kdykoli táhnete kartu s výpravou, měli byste ji přečíst a položit na hromádku aktivních výprav vedle balíčku událostí.

Příklad: Úplně první událost, již si během hry vytáhnete, obsahuje výpravu s tímto textem „Ziskejte kartu tajemství **Rituál zažehnutí**“.

Rada: V případě, že nevíte kam se vydat nebo co dělat, obraťte se vždy nejprve k textu aktivní výpravy.



Příklad příběhové karty události s výpravou.

1. **Název**
2. **Kapitola a akt** – pomáhají se správným seřazením balíčku událostí.
3. **Příběhové pozadí** – popis události předcházejících výprav.
4. **Výprava** – objasňuje cíl vaší výpravy, jež musíte splnit, abyste postupili v příběhu.
5. **Rada** – užitečný střípek informace, jež by vám mohl pomoci splnit cíl výpravy.

DŮLEŽITÉ: Pokud vás k tomu hra jasně nevyzve, nikdy neodstraňujte žádné karty s výpravou!

Kromě hlavních výprav se vaše družina setká s množstvím menších **úkolů**. Jde o drobné vedlejší mise nebo stopy, za kterými se můžete vydat. Plnění úkolů často slibuje zisk odměny a může rozšířit vaše znalosti světa Avalonu. Nicméně je technicky možné hru dohrát, aniž byste kterýkoli z nich splnili. Úkoly nemají své vlastní karty a žádné podmínky splnění. Jde v podstatě o ukazatele naznačující cestu k zajímavým místům a příběhům. Na rozdíl od výprav nejsou součástí žádné konkrétní kapitoly a můžete je tedy splnit kdykoli v průběhu hry. Pokud tedy svými činy nezpůsobíte trvalou změnu lokace, na které jsou psané.

Příklad: Při návštěvě Schodů obrů (lokace 115) hráči zjistí, že poustevníci a žebráci, kteří žili v nedalekých jeskyních, zmizeli. V Deníku výpravy je u této lokace uvedeno: „Nový úkol: Zjistěte, co se stalo s poustevníky“. Jestliže se hráči rozhodnou vydat po stopách záhady, nakonec v jedné z přilehlých lokací rozluští tajemství jejich zmizení.

DŮLEŽITÉ: Zvažte, zda si nové úkoly nepoznamenávat na kus papíru. Zatímco informace o výpravách jsou ve hře k dispozici stále (ve formě jejich karet), obsah všech úkolů, na které jste narazili, může být těžké si pamatovat.

DŮLEŽITÉ: Chcete-li popohnat příběh kampaně, zaměřte se na plnění výprav. Úkoly jsou rovněž důležité, a mohou být výnosné, ale nedovedou vás ke konci aktuální kapitoly.

ŽETONY VÝPRAV

Mnoho výprav a úkolů využívá ke sledování svého průběhu žetony výprav. Je nutné poznamenat, že jakékoliv mince s žetony výpravy navrchu (nazývané mince výpravy) se na začátku dne nesnižují (viz Průběh dne). Toto automatické snížení platí pouze pro mince času.

DRUŽINY A JEJICH AKCE

Ve hře **Tainted Grail**, mohou hráči dle libosti tvořit družiny nebo se rozcházet! Můžete cestovat, bojovat a vyjednávat jako jedna skupina, poté se rozejít a po čase se opět spojit jen v několika postavách kvůli vyřešení nějaké nebezpečné situace.

Kdykoli libovolná postava provádí libovolnou akci, mohou se k ní ostatní postavy ve stejné lokaci připojit. Jestliže postava vykonávající akci souhlasí, vytvoří postavy družinu a provedou tuto akci společně dle pravidel té které akce.

Všechny postavy v družině označujeme za členy družiny.

V družině: Členové družiny mohou kdykoli směňovat **pokrmu, cennosti, předměty** a tajemství, pokud se právě neúčastní některé akce. Navíc můžete za jiné postavy utratit svou [2] nebo **čáry!** Takto lze za všechny ostatní členy družiny uhradit i celou cenu akce. Platí zde však jedna výjimka: při provádění osobní akce na desce postavy musí aktivní postava vždy zaplatit alespoň 1 bod [2].

Rada: Cestování v družině je bezpečnější. Pokud vás však tlačí čas, je dobré se rozdělit. Stihnete tak více věcí, prozkoumáte více lokací a získáte více odměn!

DŮLEŽITÉ: K akci je možné se přidat pouze před jejím zahájením. Jakmile akce začne, postavy již nemohou družinu vytvořit nebo ji rozpustit, pokud jim to nedovolí určité karty či pravidla.

OPUŠTĚNÍ ČI ROZPUŠTĚNÍ DRUŽINY

Každou akci družiny musí odsouhlasit a provést všichni členové družiny. Jestliže postava nechce některou akci v družině provést, musí družinu opustit před zahájením této akce. Uprostřed akce nelze družinu opustit. Družinu je možné opustit, kdykoliv nevyhodnocuje akci.

Jedinou výjimku představuje situace, kdy některá postava v družině není schopna zaplatit cenu akce požadovanou po každém členu družiny. V takovém případě vypadne každá postava, která nezaplatí, z družiny. Zbývající postavy pokračují v akci.

Příklad: Text v Deníku výpravy požaduje, aby každý člen družiny zaplatil 2 [2]. Hráči A a B tak učiní, hráč C však nemůže. Hráči A a B se nedohodnou na pokrytí nákladů za hráče C. Hráč C ihned vypadává z akce průzkumu, zatímco hráči A a B společně pokračují dál.

Členové družiny mohou odejít během boje a diplomacie, pouze pokud ze střetnutí uprchnou (viz Úprk z boje / diplomacie) nebo jsou vyloučeni efektem karty „Umíráš!“.

STAVY A UKLÁDACÍ LIST

Během cestování, podnikání výprav a plnění úkolů vás hra často vyzve, abyste si na ukládacím listu zaškrtnli určitý stav (případně jeho číslovanou část).

Stavy slouží jako spouštěče pro různé větve příběhu a odrážejí tak vaše působení na herní svět. Nejde o osobní stavy. Jestliže je na ukládacím listu zatrženy některý stav, platí pro všechny postavy. Pro osobní změny týkající se jednotlivých postav (například nemoc či přítomnost magické aury) se využívají osobní karty tajemství.

Kláster objeven	<input type="checkbox"/>
Konec jedné cesty	<input type="checkbox"/>
Konec vznešenosti	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 3 4 5 6 7 8

DENÍK VÝPRAVY

Většina akcí průzkumu vás zavede na stránky Deníku výpravy – objemné knihy plné příběhů a interakcí, jež na vaše postavy čekají. Než s ním začnete hrát, přečtěte si kapitolu „Jak používat Deník výpravy“ v úvodu Deníku!

STŘETNUTÍ

Hra má pro vás připravené čtyři druhy střetnutí:



ZELENÝ balíček se většinou používá pro setkání v divočině a obsahuje nástrahy přírody, jako jsou divoká zvířata nebo bájné bytosti. V mnoha z těchto střetnutí můžete získat **pokrmu**.

ŠEDÝ balíček představuje nebezpečí ze světa lidí, jako jsou bandité, zpustlí rytíři nebo lidé, kteří přišli o rozum. V mnoha z těchto střetnutí můžete získat předměty.

FIALOVÝ balíček obsahuje tajemné a nadpřirozené hrozby. Jeho obsah budete muset odhalit sami.

MODRÝ balíček představuje setkání, jež se neřeší bojem. Použijete jej většinou při návštěvě nepřátelských sídel. Obsahuje nebezpečné situace, ale i osobní a diplomatické výzvy.

Karty ve všech čtyřech balíčcích jsou rozděleny do čtyř úrovní obtížnosti tak, aby byla hra v průběhu času čím dál těžší.

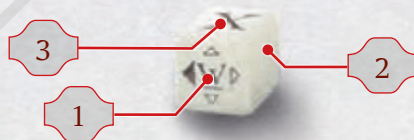
Po tažení střetnutí se vy a vaše družina ihned ocitáte v bojové či diplomatické situaci, podle toho, o jakou kartu střetnutí se jedná (viz kapitoly Boj a Diplomacie v těchto pravidlech).

Hráči s poruchou barvocitu mohou balíčky rozlišit pomocí čtvrtkruhových výsečí v rozích rubových stran karet: levý dolní – šedá, pravý dolní – zelená, pravý horní – fialová, levý horní – modrá.

STRÁŽCI

Tito obávaní nepřátelé se budou potulovat po kraji i poté, co ze střetnutí s nimi uprchnete (viz Úprk z boje). Nepodaří-li se vám při

střetnutí se strážcem zvítězit, položte jeho kartu do lokace, ve které ke střetu došlo. Na začátku každého dne hodte kostkou strážce:



- 1. Směr** – přesuňte strážce daným směrem.
- 2. Nic** – strážce se nepohne.
- 3. Odstranění** – odstraňte strážce ze hry a vraťte jeho kartu do spod příslušného balíčku střetnutí.

● Pokud by se strážce měl přesunout do neodhalené nebo nepropojené lokace, přesuňte ho místo toho do propojené lokace s nejvyšším číslem.

● Zůstane-li strážce ve stejné lokaci, ve které se zároveň nacházejí postavy, ihned zahajte střetnutí (všechny postavy v této lokaci musí bojovat společně).

● Vstoupí-li strážce do lokace s postavou, dochází ihned ke střetnutí. Jakmile je strážce přemožen, vraťte jeho kartu do spod příslušného balíčku.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem, dojde okamžitě ke střetnutí. Nastane-li situace, kdy se v lokaci nachází více strážců, mohou si hráči vybrat, které ze střetnutí nastane jako první.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem a okamžitou akcí (označenou symbolem blesku), dojde nejprve ke střetnutí se strážcem a až poté se vyhodnocují pravidla na kartě lokace.

Rozšíření Monsters of Avalon přináší pro každé střetnutí se strážcem jedinečnou figurku. Dojde-li k výjimečné situaci, kdy se na plánu vyskytne více střetnutí jednoho druhu, než kolik je k dispozici figurek, použijte pro přebývající střetnutí karty.

PŘEDMĚTY A VYBAVENÍ

Některé karty předmětů ve hře **Tainted Grail** jsou označeny jedním z těchto klíčových slov:

- **zbraň**
- **zbroj**
- **štít**
- **společník**
- **relikvie**

Vlastnit můžete libovolný počet předmětů, nikdy však v jednu chvíli nesmíte používat více než **jeden předmět nebo tajemství** se stejným klíčovým slovem. Máte-li na začátku dne více předmětů či tajemství s určitým klíčovým slovem, rozhodněte se, který použijete a ostatní otočte lícem dolů. To samé provedte pokaždé, když získáte nový předmět či tajemství s klíčovým slovem, které již nese některý z vašich předmětů či tajemství vyložených lícem nahoru. Tak budete mít v každém okamžiku aktivní nejvýše jednu zbraň, jeden štít, jednu zbroj, jednoho společníka a jednu relikvii.

Některé předměty jsou také označeny symbolem „C“ – jde o vyrobitelné předměty. Tyto jediné si může postava vyrobit. Pokud vás akce výroby či odměna za střetnutí vyzve, abyste táhli vyrobitelný předmět, tahejte karty z balíčku předmětů tak dlouho, dokud nenajdete první předmět se symbolem „C“. Vezměte si jej a balíček předmětů zamíchejte. Stejný postup použijte, máte-li si táhnout „společníka“, „zbraň“ atd.

Postavy ve stejné lokaci si mezi sebou mohou dle libosti **směňovat předměty**, pokud se zrovna neúčastní akce či střetnutí.

OTÁČENÍ KARET

Některé předměty vás během diplomacie či boje vyzvou, abyste jejich kartu **otočili** na znamení toho, že jste je použili. V takovém případě je jednoduše otočte lícem dolů. Po skončení boje nebo diplomatického jednání si na ně vzpomeňte a otočte je zpět!

TAJEMSTVÍ

Tajemství představují číslované předměty a schopnosti související s příběhem, jež by nikdy neměly být v běžném balíčku předmětů. **Nelze o ně přijít a nelze je prodat**, pokud to výslovně nezmiňuje některé pravidlo. Také na ně nepůsobí pravidla omezující počet předmětů (jako například karta „Umíráš!“).

Vyzve-li vás některý efekt k odhození karet předmětů, vynechte případná tajemství, i když používají klíčové slovo vztahující se k předmětům.

Příklad: Beztělný hlad sežere dva z vašich předmětů a vy máte pouze jeden běžný předmět a jednu kartu tajemství (která je rovněž zbrani). V takovém případě odhodte pouze kartu běžného předmětu.

Hráči ve stejné lokaci si mohou dle libosti **vyměňovat karty tajemství**, pokud se zrovna neúčastní akce. Jedinou výjimku představují karty obsahující klíčové slovo „**osobní**“. Tyto karty není možné za žádných okolností předat jiné postavě!

ROZVOJ POSTAVY

Hlavním prostředek vylepšování vaší postavy představují body zkušenosti (**zk.**). Na konci každého dne je můžete použít ke zlepšení svých vlastností, k pořízení dalších karet boje či diplomacie nebo získání dovedností.

VYLEPŠENÍ BALÍČKŮ BOJE ČI DIPLOMACIE

Zaplaťte **2 zk.** Vezměte si tři karty z vrchu svého balíčku rozvoje postavy. Jednu z nich si vyberte a přidejte do svého balíčku. Zbývající dvě karty zamíchejte zpět do svého balíčku rozvoje postavy.

Vaše balíčky boje a diplomacie by vždy měly obsahovat každých alespoň 15 karet.

Karty, jež vlastníte, můžete na konci každého dne zařazovat či vyřazovat ze svého balíčku. Karty, jež zrovna nemáte v balíčku, NEVRACEJTE do balíčku rozvoje postavy. Odložte si je vedle své desky nebo do ukládací přihrádky vaší postavy.

VYLEPŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ




Cena za vylepšení vlastnosti se odvíjí od celkové hodnoty páru vlastností (více o párových vlastnostech viz Vlastnosti postavy).

- 2 zk.:** 1. bod v páru protikladných vlastností
- 4 zk.:** 2. bod v páru protikladných vlastností
- 6 zk.:** 3. bod v páru protikladných vlastností
- 8 zk.:** 4. bod v páru protikladných vlastností
- 10 zk.:** 5. a všechny další body v páru protikladných vlastností

Příklad: Je-li vaše 2 a vaše 0, zvýšení vaší na 1 vás bude stát 6 zk. (celková hodnota tohoto páru vlastností by byla 3). Jestliže je vaše 2 a vaše 2, zvýšení vaší na 3 vás bude stát 10 zk. (celková hodnota tohoto páru vlastností by byla 5).


POŘIZOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Kdykoliv získáte 3. (nebo některý další) bod jedné z vlastností, vezměte si všechny dostupné karty dovedností příslušející dané vlastnosti, z nich jednu vyberte a připojte ji k odpovídající hraně své desky. Karty dovedností jsou oboustranné a nabízejí dvě navzájem se vylučující dovednosti. Kdykoli získáte nějakou dovednost, musíte si vybrat jednu ze stran a vzdát se té druhé. Každá ze 72 dovedností, jež hra nabízí, je jedinečná. Doporučujeme proto vylepšení vaší postavy prodiskutovat s ostatními hráči tak, aby byla co největším přínosem pro celou skupinu.

Pamatujte na to, že každá karta dovednosti má na sobě vytištěný bod své vlastnosti. Máte-li tedy na své desce na pozicích  dva ukazatele a navíc dvě karty dovedností s , má vaše celková  hodnotu 4.

SMRT A ŠILENSTVÍ

NA PRAHU SMRTI

Kdykoli během hry klesne vaše  na 0, připojte ke své desce kartu „Umíráš!“, okamžitě uprchněte z případného probíhajícího střetnutí a vyhodnoťte všechna dodatečná pravidla na kartě „Umíráš!“. Od tohoto okamžiku se kterákoli z vašich akcí může stát tou poslední! Stav „Umíráš!“ dá vaši postavě čas na zotavení, ale při překročení určité hranice vás čeká smrt.

SMRT

Hrajete-li sami, hra ve chvíli, kdy postava zemře, skončí. Proto je karta „Umíráš!“ pro sólový režim mírnější a dává větší šanci na zotavení.

Při hře více hráčů hra smrtí vaši postavy nekončí. Místo toho proveďte následující kroky:

- Obsahuje-li krabice nějakou nevyužitou postavu, můžete ji použít, provést standardní přípravu postavy a umístit její figurku do odhalené lokace s nejnižším číslem.



- Všechny předměty, jež po sobě mrtvá postava zanechala, umístěte do lokace, v níž zemřela. Dokud tato lokace nezmizí, může si kterýkoli z ostatních hráčů tyto věci vyzvednout.

- Veškerá tajemství patřící mrtvé postavě se rozdělí mezi ostatní postavy – majitel mrtvé postavy rozhodne jak. Platí však jedna výjimka. Některá neobvyklá tajemství s klíčovým slovem „osobní“ (viz Tajemství) po smrti svého majitele navždy zmizí!

Jsou-li v okamžiku smrti postavy všechny ostatní postavy právě využívané nebo mrtvé, končí hra nezdarem pro všechny postavy, i ty, jež jsou stále naživu. Hráči tak mají o důvod víc ze všech sil chránit životy ostatních členů výpravy!

Skončí-li vaše hra neúspěchem, můžete ještě požádat Pramatku o milosrdenství, a celý podnik tak zachránit (viz níže).

ŠILENSTVÍ

Dosáhne-li vaše  dvou červeně zbarvených pozic na horním konci stupnice , připojte ke své desce kartu „Propadáš šilenství“ a vyhodnoťte pokyny na ní uvedené. Místo snů budete vystaveni ničivým nočním mŕmám a průzkum či cestování pro vás budou obtížnější a riskantnější.

MILOST PRAMATKY

Pokud celá vaše družina zahyne a nechcete začínat od znova, můžete se dohodnout, že jste byli spaseni díky zásahu samotné Pramatky. V takovém případě si do ukládacího listu poznačte stav „Záchrana z milosti Pramatky“ a otevřete si Knihu tajemství na verši 500. Octnete se tak na počátku kapitoly s předem určenými zdroji a budete moci pokračovat ve hře.

DŮLEŽITÉ: Spoléhání se na záchranu vyšší mocí nepředstavuje ideální způsob, jak hrát tuto hru! Jestliže musíte opakovaně využívat milosti Pramatky, zvažte začít novou hru v příběhovém režimu (viz Alternativní režimy a Dodatky).

ULOŽENÍ HRY

Doporučujeme, abyste hru ukládali a odcházeli od ní až po dokončení kapitoly, jakmile vám tuto možnost nabídne Deník či karta události. V opačném případě se může stát, že zapomenete různé podrobnosti výpravy nebo některé nedokončené interakce a akce typu „jednou za den“ se mohou obnovit častěji, než bylo zamýšleno. V případě nutnosti si však hru můžete uložit v libovolném okamžiku. Pokud tak chcete učinit, stačí vyhodnotit níže uvedené pokyny:

I) Každý hráč si uloží stav desky své postavy:

- 1) Na ukládacím listu si vyberte jedno ze schémat desky postavy. Vepište do něj jméno své postavy. Poté si ve schématu tužkou poznamenejte své vlastnosti, počty zdrojů a stav vašich stupnic přežití.

- 2) Máte-li nějaké dovednosti, poznamenejte si vedle vlastnosti, které se týkají, jejich jedinečná čísla.

- 3) Zapište si jakékoli další informace, jež považujete za důležité, například stav mincí výprav nebo mincí karet tajemství (vlastníte-li nějaké).

- 4) Odstraňte všechny ukazatele z desky své postavy a uložte je do krabice.

- 5) Uložte všechny své předměty a tajemství do jedné ze čtyř ukládacích přihrádek v krabici.

- 6) Dejte k sobě všechny své diplomatické a bojové karty. Navrch svých balíčků rozvoje boje a diplomacie položte oddělovací karty „Balíček rozvoje postavy“ a dejte je k sobě. Oba balíčky odložte do své ukládací přihrádky.

II) Kronikář nebo všichni hráči spolu uloží stav herního světa:

- 1) Do ukládacího listu si poznamenejte aktuální lokaci všech figurek postav, strážců, menhirů a zvláštních mincí spolu s aktuální hodnotou každé mince.

- 2) Odstraňte všechny figurky, mince a žetony a uložte je do krabice.

- 3) Všechny odkryté lokace poskládejte na hromádku a navrch položte oddělovací kartu „Odhalené lokace“. Poté na tuto hromádku položte opačně orientované karty neodhalených lokací. Všechny karty lokací uložte do přihrádky pro velké karty v krabici.

DŮLEŽITÉ: Dejte pozor, abyste lokace, jež jste odstranili ze hry, uložili odděleně od ostatních – do druhé, menší přihrádky!

- 4) Uložte všechny čtyři aktuální balíčky střetnutí do krabice, za oddělovací kartu „Uložená střetnutí“.

- 5) Uložte svůj balíček událostí a všechny případné aktivní výpravy do krabice, za oddělovací kartu „Uložené události“.

- 6) Všechny zbylé karty (nepoužitá tajemství, předměty, střetnutí či události) uložte do krabice.

Až budete chtít v uložené hře pokračovat, postupujte podle těchto kroků v opačném pořadí.

PŘIDÁNÍ ČI ODEBRÁNÍ HRÁČŮ

Kdykoli usedáte k nové partii hry, můžete dle libosti přidat či odebrat hráče a postavy (s přihlédnutím k omezení v počtu postav na 1–4).

Nezapomeňte rozdělit případné karty tajemství odebraných postav mezi postavy, jež pokračují ve hře. Tajemství byste nikdy neměli z rozehrané kampaně odebrat, pokud k tomu nejste přímo vyzváni.

Všechny postavy nováčků umístěte do lokace, v níž se nachází jedna z ostrhovaných postav. Představují posily, jež vám poslali z Cuanachtu, a začínají hru s obvyklými výchozími zdroji a balíčky.

ODHAZOVÁNÍ A ODSTRAŇOVÁNÍ KARET ZE HRY

Většina karet ve hře Tainted Grail nemá vlastní odhazovací hromádku. Kdykoli vás hra vyzve, abyste odhodili lokaci, náhodnou událost, střetnutí, tajemství či kartu předmětu, vložte danou kartu zpět do spodku jejího balíčku.

Karty boje a diplomacie odhozené či zničené během střetnutí zamíchejte zpět do svých balíčků boje či diplomacie ihned po ukončení střetnutí.

Balíček událostí však má svou vlastní odhazovací hromádku, jež pomáhá měřit čas a zajišťuje správné použití balíčku.

ODSTRANĚNÍ ZE HRY

Čas od času vás hra vyzve, abyste kartu namísto odhození odstranili ze hry. V takovém případě tuto kartu uložte zpět do krabice mimo ukládací přihrádky. V této kampani se s ní již nebude počítat, neměla by se tedy vrátit do žádného z balíčků, pokud k tomu nebudete výslovně vyzváni.

OBECNÉ RADY PRO VAŠE PRVNÍ HRY

- Prozkoumávejte své okolí. Většina cenných nálezů a mnohé dějové linie příběhu objevíte jen prostřednictvím průzkumu. Může se stát, že bude třeba prozkoumat stejné místo vícekrát.

- Snažte se u sebe mít vždy dost **pokrmů** a dalších zdrojů pro nejbližší dny.

- Prozkoumejte všechny menhiry v odhalených lokacích a včas sestavte plán na aktivaci dalšího menhiru. Každé nepodařené střetnutí či špatné rozhodnutí vás může připravit o den či dva času!

- Společný postup vám může v případě střetnutí či průzkumu nebezpečných lokací zajistit značnou výhodu. Na druhou stranu, čím více vás je, tím rychleji musíte postupovat! Čas od času možná bude nutné se rozdělit, abyste došli dál.

- Pamatujte, že si postavy ve stejné lokaci mohou vypomáhat s placením nákladů.

BOJ

Tento oddíl pravidel nalistujte, kdykoliv si nebudete vědět rady v některém bojovém střetnutí. Pokud jste si boj ve hře Tainted Grail ještě nevyzkoušeli, doporučujeme začít kartou střetnutí nazvanou „Tvoje první střetnutí“.

STRUČNÉ SHRNUTÍ BOJE

Hra Tainted Grail boj zpracovává jako tahový konflikt mezi postavou (či družinou postav) a protivníkem představovaným kartou střetnutí. Postavy společnými silami stavějí dlouhou řadu (sled) karet tak, aby pro bojovou bilanci střetu získali dostatečný počet kostiček ukazatelů, a tak zvítězili. Tyto ukazatele představují celkový pokrok, jehož hráči v boji s protivníkem dosáhli – jejich taktickou výhodou, způsobená zranění a vyčerpání protivníka.

Všechna pravidla potřebná pro boj naleznete dále v této kapitole, ve zkratce však lze říci, že většina bojových střetnutí probíhá následovně:

- Všichni členové družiny si do ruky doberou své počáteční karty (viz Zahájení boje).
- Členové družiny zvolí postavu, jež se aktivuje jako první (Bojový tah, fáze I).
- Aktivní postava může vyložit jednu bojovou kartu, kterou přidá na konec sledu (Bojový tah, fáze II, krok 2).
- Aktivní postava může vyložit tolik dalších bojových karet, kolik jí dovolují pravidla (Bojový tah, fáze II, krok 2).
- Protivník provede útok proti aktivní postavě (Bojový tah, fáze II, krok 3).
- Zůstávají-li nějaké postavy, jež tento tah nebyly aktivní, jedna z nich se aktivuje (Bojový tah, fáze II, krok 4). Pokud ne, tento tah končí a začíná nový tah.

Rada: Na svých cestách zažijete mnoho různých střetnutí. Buďte při jejich řešení opatrní. Některá z nich mohou přesahovat síly vaší postavy. Nastane-li taková situace, můžete ze střetnutí vždy uprchnout (viz Úprk z boje).



PŘÍKLAD BOJOVÉHO SLEDU

Sled se skládá z bojových karet, jež během bojového střetnutí společně vyložili všichni členové družiny. Každá z postav hraje se svými kartami a přidává je do jediného, společného bojového sledu. Karty za všech okolností tvoří jedinou přímou řadu. Spodní zámek jsou vždy spojené a žádný ze zámků není nikdy zakrytý.

ÚPRK Z BOJE

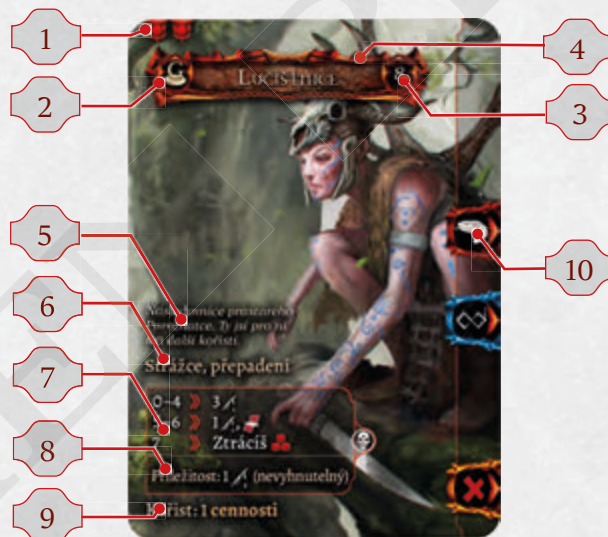
Hráč může uprchnout kdykoliv během své aktivace – ztrácí 1 a spustí příležitostný útok uvedený na kartě střetnutí. Poté kartu střetnutí vrátí dospod příslušného balíčku, zamíchá svůj balíček boje a odloží ho stranou.

V družině: Rozhodne-li se aktivní postava uprchnout z boje, spustí příležitostný útok a opustí boj, tak jak bylo popsáno v před-

chozím případě. Zbytek družiny pokračuje ve střetnutí a přejde ke kroku 4 – Kontrola pohotovosti. Když uprchnou všichni hráči, vraťte kartu střetnutí dospod příslušného balíčku.

STAŽENÍ Z BOJE

Z boje nemusí nutně utíkat jen postavy. Některá stvoření mají zvláštní útok „Stažení z boje“. Jakmile se spustí, ukončete ihned střetnutí a vraťte kartu střetnutí dospod příslušného balíčku. Postavy nezískají žádnou kořist ani odměnu. Pro uplatňování jiných pravidel platí, že donutíte-li protivníka stáhnout se z boje, nepovažuje se vaše střetnutí za vyhrané.



KARTA STŘETNUTÍ

Tyto karty představují protivníka, se kterým se budou postavy během celého bojového střetnutí bit. Karta obsahuje tyto části:

- 1 - **Obtížnost střetnutí.** Každé střetnutí spadá do jedné ze čtyř kategorií obtížnosti.
- 2 - **Symbol strážce.** Viz odstavec Strážce v oddíle Různé povahy bojového střetnutí.
- 3 - **Hodnota střetnutí.** Houževnatost protivníka. Chcete-li zvítězit, musí počet ukazatelů v bojové bilanci dosáhnout tohoto čísla.
- 4 - **Název karty.**
- 5 - **Doprovodný text.**
- 6 - **Povaha střetnutí.** Zvláštní modifikátory aktivní během tohoto střetnutí (viz Různé povahy bojového střetnutí).
- 7 - **Bojová tabulka.** Určuje, který z útoků protivník provede v závislosti na počtu ukazatelů v bojové bilanci.
- 8 - **Příležitost.** Popisuje, co se stane, použije-li protivník svůj příležitostný útok.
- 9 - **Odměna a kořist.** To, co získáte po porážce protivníka. Odměny se týkají každého hráče, zatímco o kořist se členové družiny musí podělit.
- 10 - **Zámky vlastností.** Máte-li požadovanou úroveň dané vlastnosti, získáte propojením těchto zámků různé bonusy.

ZAHÁJENÍ BOJE

Boj ve hře Tainted Grail začíná ve chvíli, kdy vás hra vyzve, abyste si vytáhli či vybrali kartu z šedého, zeleného či fialového balíčku střetnutí a tažená karta má u pravého okraje alespoň jeden otevřený zámek.

Po tažení kartu střetnutí položte na herní plochu tak, aby napravo zůstal dostatek místa pro vykládání karet bojového sledu.

Zmiňuje-li karta povahu střetnutí, podívejte se, zda se náhodou nespouští v tomto kroku (viz Různé povahy bojového střetnutí).

Poté se všichni členové družiny ujistí, že nepoužívají více než jeden předmět od každého z následujících klíčových slov: zbraň, štít, zbroj, společník, relikvie (viz Předměty a Tajemství). Členové družiny se také mohou rozhodnout některé své předměty v tomto střetnutí nepoužít. Tyto nepoužité předměty odložte po dobu trvání tohoto boje stranou. Jakmile zahájíte boj, není možné si přidávat žádné další předměty!

Po kontrole vybavení každý člen družiny táhne několik karet ze svého bojového balíčku:

- 3 karty, účastní-li se boje 1–3 postavy,
- 2 karty, účastní-li se boje 4 postavy.

Pokud by se vám vaše počáteční karty nelíbily, můžete je odhodit a táhnout znovu, tentokrát však o jednu kartu méně. Toto můžete opakovat až do chvíle, kdy vám v ruce zůstane jediná karta.

Když mají všichni členové družiny své počáteční karty, přejděte k fázi I bojového tahu popsaného na následující straně.



BOJOVÁ KARTA

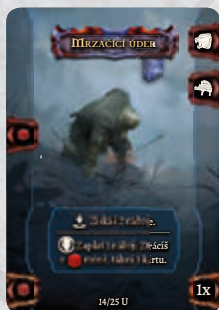
Toto je příklad bojové karty.

- 1 - **Zámky vlastností.** Každý z těchto zámků je otevřený a může se propojit s jedním zámek s bonusem na následující kartě sledu. Symboly vyobrazené na zámčích vlastností odpovídají vlastnostem na desce postav. Nemáte-li danou vlastnost na požadované úrovni, zámek této vlastnosti se nepropojí!
- 2 - **Zámky s bonusem.** Každý z těchto zámků může být propojen s jedním zámek vlastností na předchozí kartě sledu.
- 3 - **Zámek čar.** Tento zámek se propojí, pokud se setká jeho levá a pravá část A ZÁROVEŇ zaplatíte 1 čary.

4 – Volný zámek. Tento zámek se vždy zdarma propojí a poskytnete vám bonus určený druhou polovinou zámku. Každý z bonusů je podrobně popsán v rámečku Bojové bonusy. Je-li druhá polovina tohoto zámku prázdná, neobdržíte nic.

5 – Schopnost. Textová část karty uvádějí zvláštní pravidla, jež mohou mít různé načasování. Za aktivní se považují pouze schopnosti, jež jsou viditelné (a nejsou zakryté dalšími kartami sledu). Pasivní karty (viz níže) nejsou nikdy zakryté, takže jejich schopnosti zůstávají ve hře po celou dobu střetnutí.

6 – Číslo karty. Pro snadnější hledání karet a stavění balíčků je každá karta boje a diplomacie opatřena svým vlastním číslem. Písmeno za číslem označuje balíček a barvu, k níž karta náleží (U - modrá, G - zelená, B - hnědá, Y - šedá).



PASIVNÍ BOJOVÉ KARTY

Schopnosti pasivních bojových karet musí být, na rozdíl od běžných bojových karet, ve sledu vždy viditelné. Z tohoto důvodu se jejich zámky nacházejí na opačných okrajích karty.

Náboj: Text na některých kartách říká, že získáváte náboj – použijte univerzální ukazatele a položte je na kartu. Schopnosti „Zaplat x nábojů“ můžete využít kdykoliv (pokud je jejich text neomezuje pouze na některou fázi).

V družině: Náboje na kartách smí využít pouze aktivní postava, musí mít však souhlas majitele karty.

BOJOVÝ TAH

Boj obvykle probíhá v několika bojových tazích. Každý z těchto tahů prochází následujícími fázemi:

I. VÝBĚR AKTIVNÍ POSTAVY

Členové družiny se dohodnou, která postava se aktivuje jako další. Mohou si vybrat kteroukoli postavu, jež ještě nebyla tento bojový tah aktivována (na její desce neleží žádný žeton času). V případě, že se členové družiny nedokážou jednohlasně shodnout, aktivní se stane postava s nejnižším číslem postavy.

Na desku postavy, která se právě stala aktivní, položte žeton času. Budete si tak pamatovat, že tuto postavu nesmíte v tomto tahu znovu aktivovat.

Pamatujte, že všechny herní efekty (, utržení , účinky schopností karet), jež nastanou během fáze Aktivace postavy, se týkají pouze této aktivní postavy!

II. AKTIVACE POSTAVY

1. ZPOŽDĚNÉ SCHOPNOSTI

Z každé bojové karty sledu, na níž leží žeton času, jeden žeton času odstraňte. Pokud jste z karty odstranili poslední žeton času, vyhodnoťte ihned její schopnost označenou spouštěčem s žetonem času (viz Spouštěče a symboly na bojových kartách). Tyto schopnosti se spustí pouze jednou!

2. VYKLÁDÁNÍ KARET

Nyní nastává okamžik realizace vašeho plánu – budete vykládat karty z ruky a přidávat je do bojového sledu. Pokud se vám nepodaří vyložit ani jednu kartu, využije protivník vaši nečinnosti

(viz Příležitost). Pokud se nacházíte ve stavu paniky (viz Panika), může se také stát, že budete k vyložení karty donuceni.

Při provádění tohoto kroku boje se řiďte následujícím seznamem:

a) Vyložte jednu bojovou kartu. Při vykládání úplně první bojové karty vaší aktivace **nemusíte splňovat žádné zvláštní požadavky!** Tato karta nemusí propojovat žádné zámky. Musí být pouze řádně zarovnaná s předcházející kartou sledu (viz Příklad bojového sledu), tak aby se její spodní zámek setkal se spodním zámekem předcházející karty. Po vyložení karty:

- Zkontrolujte, zda jsou některé ze zámků vlastností propojené se zámekem s bonusem. Využijte těchto bonusů. Pamatujte na to, že k propojení těchto zámků potřebujete mít danou vlastnost na úrovni, kterou udává zámek.

- Jestliže se setkají obě části zámku čar, můžete jej propojit zaplacením 1 čar, a získat tak jeho bonus.

- Propojte spodní, volný zámek a získajte jeho bonus.

- Zkontrolujte schopnost na kartě, a pokud se spouští nyní, vyhodnoťte ji (viz Spouštěče a symboly na bojových kartách).

b) Vyložte další bojové karty. Každá bojová karta vyložená v daném tahu následně po první kartě, **MUSÍ BÝT propojena zámekem s** . Nemáte-li žádnou kartu se zámekem s tímto bonusem nebo jste nenalezli žádný způsob, jak ji propojit, nemůžete vykládat žádné další karty! Všechny případné další karty se vyhodnocují tak, jak bylo popsáno výše.

Pamatujte prosím, že: Symbol musí být vyznačen na kartě, již hodláte vyložit (ne na předcházející kartě), a musí být možné jej propojit.

c) Zkontrolujte příležitostný útok. Jestliže jste během této aktivace nevyložili jedinou kartu, provede protivník ihned příležitostný útok (viz Příležitost). Poté si doberte jednu kartu.

d) Proveďte kontrolu vítězství. Podrobnosti najdete v rámečku Kontrola vítězství.

KONTROLA VÍTĚZSTVÍ

Spočítejte množství ukazatelů v bojové bilanci. Je-li jejich počet rovný cílové hodnotě uvedené na kartě střetnutí nebo vyšší, vyhráli jste! Vezměte si případné odměny, podělte se o případnou kořist a vraťte kartu střetnutí zpět do spod jejího balíčku. Zamíchejte svůj balíček boje (i se všemi vyloženými a odhozenými kartami) a odložte ho stranou. V opačném případě přejděte k následujícímu kroku.

3. ÚTOK PROTIVNÍKA

- Na kartě střetnutí najdete útok odpovídající počtu ukazatelů v bojové bilanci. Uplatněte výsledek tohoto útoku na aktivní postavu.

- Pokud útok protivníka odebrá ukazatele z bojové bilance, avšak v bilanci není dostatek ukazatelů pro pokrytí jejich ztráty, přečtěte si oddíl Záporná bojová bilance.

- Po vykonání změn v bojové bilanci proveďte kontrolu vítězství (viz rámeček Kontrola vítězství).

4. KONTROLA PŘIPRAVENOSTI

- Zkontrolujte, zda byli v tomto tahu aktivováni všichni členové družiny (a mají tedy na svých deskách žeton času). Nezbývá-li již žádná postava k aktivaci, přejděte k fázi Konec tahu (III).

- Zbývá-li ještě nějaká postava, jež nebyla dosud aktivována, vraťte se zpět k fázi Výběr aktivní postavy (I).

PŘI VYLOŽENÍ – tuto schopnost vyhodnoťte po umístění dané karty do sledu.

ZPOŽDĚNÁ – po vyložení karty na ni položte žeton času. Tato schopnost se spustí, až když z této karty odstraníte úplně poslední žeton času. Tato schopnost se spustí pouze jednou – po spuštění na ni žeton času nevracíte ani ji v následujících tazích nevyhodnocujete znovu.

Pokud na kartu s žetonem času položíte jinou kartu a zakryjete tím její schopnost, žeton času je ztracen a schopnost se nespustí.

PŘI ÚTOKU PROTIVNÍKA – tato schopnost zůstává aktivní v průběhu celého kroku 3 vaší aktivace a obvykle modifikuje útok nepřítele.

ZÁSAB – tento symbol říká vaší postavě, aby si o uvedené hodnotu snížila své .

PROPOJENÝ ZÁMEK VLASTNOSTI – tento symbol zastupuje počet propojených zámků vlastnosti tohoto konkrétního druhu v celém sledu.

III. KONEC TAHU

● **Odhod'te karty.** Odhod'te karty tak, aby vám v ruce zůstaly pouze 3.




● **Doberte kartu.** Všichni členové družiny si doberou 1 kartu ze svého balíčku. Pokud vaše postava propadla panice, žádnou kartu si nedobírejte (viz Panika). Nemáte-li žádné karty k obráně, přečtete si odstavec Prázdný balíček.

● **Vynulujte aktivace.** Odstraňte všechny žetony času na deskách postav. Toto se netýká žádných žetonů času, jež zůstaly ležet na bojových kartách!











● **Začněte nový tah.** Vraťte se zpět na počátek fáze I (Výběr aktivní postavy)!

PROPOJENÉ ZÁMKY

Abyste mohli kterýkoli ze zámků propojit, musí se obě jeho poloviny fyzicky setkat. Navíc:




-  - Vaše postava musí disponovat patřičnou úrovní dané vlastnosti.
-  - K propojení tohoto zámku musíte utratit 1 čar. Položte ukazatel ze své zásoby čar na daný zámek čar, aby bylo zřejmé, že je aktivní. Pokud kartu s propojeným zámkem čar musíte odhodit, ukazatel použitý k jeho propojení také odhazujete.
-  - Tento zámek se propojí vždy! Volné zámky často obsahují násobitel, díky němuž jsou ještě silnější!

BOJOVÉ BONUSY

-  - Položte zobrazený počet ukazatelů do bojové bilance.
-  - Doberte si jednu kartu.
-  - Zámek s tímto bonusem vám dovolí v kroku 2 vaší aktivace vykládat další bojové karty (viz Vykládání karet). Vykládáte-li první bojovou kartu své aktivace, tohoto zámku si nevěšmejte. Tento bonus se nenásobí - nachází-li se vedle násobitele, násobitel se neuplatní.
-  - Odhod'te poslední kartu sledu.
-  - Násobí vedlejší symbol.
Příklad:  +  znamená zisk 2 ukazatelů.
-  - Ruší vedlejší symbol.
Příklad:  +  znamená, že si nedobíráte kartu.

DALŠÍ PRAVIDLA BOJE

PANIKA

Panika nastupuje vždy, když se vaše  dostane výš než vaše aktuální  (ukazatel  se nachází nad křídly omezovače ve tvaru písmene T). V případě paniky:

● Místo toho, abyste v kroku 2 své aktivace (Vykládání karet) vyložili první kartu daného tahu z ruky, vyložte vrchní kartu svého bojového balíčku. Poté můžete případně vykládat další karty ze své ruky podle běžných pravidel.

● Na konci tahu si nedobírejte novou kartu. Veškeré bonusové či zvláštní karty získané díky zámkům s bonusem, dovednostem či schopnostem karet si nadále dobíráte dle běžných pravidel.


PŘÍLEŽITOST

Jestliže během kroku 2 své aktivace (Vykládání karet) nevyložíte žádnou kartu, provede váš protivník okamžitě příležitostný útok uvedený na své kartě a vy si doberete 1 kartu. Poté přejděte ke kroku 3.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Kdykoli si vaše postava má dobrat bojové karty, avšak nemá ve svém balíčku požadovaný počet karet, je donucena uprchnout. Řiďte se obvyklými pravidly úprku z boje.

UMÍRÁŠ!

Kdykoli vaši postavě klesne úroveň  na 0, obdrží kartu „Umíráš!“. Tato karta vaši postavu, kromě jiného, okamžitě vyloučí z aktuálního střetnutí. Podrobnější pravidla naleznete v textu zmíněné karty.

ODHAZOVÁNÍ Z PRÁZDNÉ RUKY

Kdykoliv máte odhodit kartu z ruky, avšak nadržíte žádné karty, odhod'te horní kartu ze svého bojového balíčku.

ZÁPORNÁ BOJOVÁ BILANCE


Bojová bilance nemůže dosáhnout záporných hodnot. Kdykoliv vás útok protivníka či jiný efekt vyzve k odstranění ukazatele z bojové bilance, v níž není dostatečný počet ukazatelů, odhodí místo toho hráč ovládající aktivní postavu ze své ruky jednu kartu za každý chybějící ukazatel. Nemá-li v ruce žádné karty k odhození, viz „Odhazování z prázdné ruky“ výše.

Příklad: Bojová bilance obsahuje 2 ukazatele a hráč v ruce drží 1 kartu. Útok způsobí ztrátu 4 ukazatelů. Hráč odhodí 2 ukazatele z bojové bilance, jednu kartu ze své ruky a jednu kartu z vrchu svého balíčku.




RŮZNÉ POVAHY BOJOVÉHO STŘETNUTÍ

Přepadení – první postava aktivovaná v tomto boji odhodí ihned po aktivaci všechny karty z ruky až na jedinou.

Nápor – první postava aktivovaná v tomto boji utrhá ihned po aktivaci 2 .

Defenzivní – každá první bojová karta vyložená během kroku 2 tvé aktivace (Vykládání karet) přidává do bojové bilance o 1 ukazatel méně.

Rychlý – každá postava může vyložit nejvýše 2 bojové karty za aktivaci.


Lest – libovolnému  způsobenému během kroku 3 (Útok protivníka) nelze nijak předejít (je tzv. nevyhnutelné).

Strážce – pokud ve střetnutí s tímto tvorem nevíte, bude se potulovat po mapě (viz oddíl Strážci v těchto pravidlech hry).

Horda – během každého kroku Útok protivníka, odhodí aktivní postava 2 bojové karty z vrchu svého bojového balíčku.

Opportunista – pokud postava během kroku 2 nevyloží alespoň 2 bojové karty, spustí se příležitostný útok.

Zuřivost – během tohoto střetnutí vyhodnocujte krok 3 (Útok protivníka) dvakrát.

Lupič – pokud během tohoto střetnutí klesne  všech členů družiny na 1 či méně, přichází o všechny své **cennosti** a odhodí všechny své předměty. Poté toto střetnutí ukončíte a vraťte ho do spod příslušného balíčku.

Drtivý – po skončení tohoto střetnutí odhodí všichni členové družiny všechny předměty (nikoli tajemství) označené klíčovým slovem „zbraň“, jež v tomto střetnutí použili.

Pomalý – na začátku boje si každý člen družiny dobere jednu bojovou kartu navíc. Během fáze Konec tahu si každý člen družiny dobere jednu bojovou kartu navíc.



UKÁZKA BOJE

Beor si táhne šedé střetnutí – je to „Tulák“. Toto střetnutí má povahu *rychlý* – znamená to, že hráč může vyložit maximálně dvě bojové karty za tah.





TAH 1

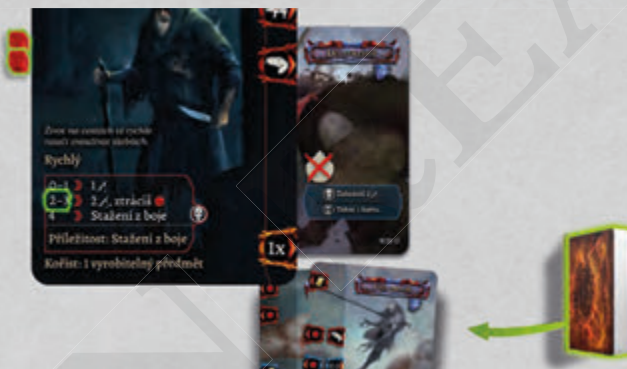
Hráč ovládající Beora si ze svého balíčku boje dobere 3 karty a vyloží kartu „Útok“.



Beor má 2 , takže se zámek s  propojí s bonusem, který přidá 1 ukazatel do bojové bilance. Volný zámek se rovněž propojí – hráč do bojové bilance umístí další ukazatel.



Jelikož si je vědom, že může vyložit pouze dvě karty (kvůli povaze střetnutí karty tuláka – *rychlý*), vyloží hráč kartu „Do střehu!“ a propojí její zámek čar zaplacením 1 bodu **čar**. Propojením tohoto zámku čar aktivuje bonus (), jenž je podmínkou při vykládání dalších karet.



Na kartě se rovněž nachází symbol , hráč na ni tedy položí žeton času. Nyní nastal čas protivníkovu útoku.





Hráč se podívá do bojové tabulky karty střetnutí. Aktuální hodnota bojové bilance je 2. To znamená, že protivník způsobí 2  a odstraní 1 ukazatel z bojové bilance. Karta „Do střehu!“ však útok upraví: sníží  o 2. Nakonec tedy útok Tuláka dosáhne pouze odstranění 1 ukazatele z bilance boje.

Hráč si dobere 1 kartu.




TAH 2

Hráč z karty „Do střehu!“ odstraní  a dobere si 1 kartu. Poté hráč vyloží kartu „Vrh zbraní“. Jde o první kartu tohoto tahu, hráč tedy nepotřebuje bonus .



Zámek s  a volný zámek se propojí (hráč si chce ušetřit **čary**, takže nepropojí zámek čar). Karta přidá celkem 3 ukazatele do bojové bilance: 1 díky zámku s  a 2 díky volnému zámku (s násobitelem 2×). Schopnost karty umožňuje hráči vrhnout Beorovu zbraň či štít, Beor však ani jedno z toho nevlastní.



Následně hráč vyloží kartu „Zuřivost“, zaplatí 1 bod **čar**, aby propojil zámek čar. Jeho bonus potřeboval, aby mohl tuto dodatečnou kartu vyložit. Žádné další zámky nejsou propojené. Díky schopnosti této karty, jež se spustí ihned po vyložení (), ztratí Beor 1  a přidá do bojové bilance 1 ukazatel za každý propojený zámek s . V celém bojovém sledu se nachází 2 propojené zámky uvedeného typu, hráč tedy do bojové bilance umístí další 2 ukazatele. Bojová bilance tedy nyní obsahuje 6 ukazatelů, což přesahuje hodnotu tohoto střetnutí. Beor vítězí!

Hráč získává kořist a odměnu uvedenou na kartě střetnutí a vrátí kartu do spod balíčku šedých střetnutí. Veškeré bojové karty použité či odhozené v boji se vrací do balíčku boje. Hráč poté balíček zamíchá a odloží zpět nalevo od Beorovy desky.



DIPLOMACIE

Tuto kapitolu nalistujte, kdykoliv si nebudete vědět rady v některém diplomatickém střetnutí. Pokud jste si diplomacii ve hře Tainted Grail ještě nevyzkoušeli, doporučujeme začít kartou střetnutí nazvanou „Tvoje první střetnutí“.

Ve hře Tainted Grail nekončí všechna setkání bojem. K dispozici v ní máte také samostatný modrý balíček střetnutí obsahující diplomatické výzvy a společenské konfrontace, se kterými si bude muset vaše postava poradit. Tato setkání fungují podobně jako boj. Víte-li tedy, jak probíhají bojová střetnutí, zvládnout diplomacii pro vás bude snadné.



STRUČNÉ SHRNUŤÍ DIPLOMACIE

Hra Tainted Grail diplomacii zpracovává jako tahový konflikt mezi postavou (či družinou postav) a protivníkem představovaným kartou střetnutí. Postavy společnými silami stavějí dlouhou řadu (sled) karet tak, aby posunuly ukazatel na stupnici náklonnosti dané karty střetnutí úplně nahoru. Protivník však bude ukazatel tlačít opačným směrem a bude různými způsoby reagovat.

Všechna pravidla potřebná pro diplomacii naleznete dále v této kapitole, ve zkratce však lze říci, že většina diplomatických střetnutí probíhá následovně:

- Všichni členové družiny táhnou do ruky své počáteční karty (viz Zahájení diplomacie).
- Členové družiny zvolí postavu, jež se aktivuje jako první (Diplomatický tah, fáze I).
- Aktivní postava může vyložit jednu kartu diplomacie, kterou přidá na konec sledu (Diplomatický tah, fáze II, krok 2).
- Aktivní postava může vyložit tolik dalších karet diplomacie, kolik jí dovolují pravidla (Diplomatický tah, fáze II, krok 2).
- Protivník reaguje na aktivní postavu (Diplomatický tah, fáze II, krok 3).
- Zůstávají-li ještě postavy, jež tento tah nebyly aktivní, jedna z nich se aktivuje. Pokud ne, tento tah končí a začíná nový tah.

Některá diplomatická střetnutí umožňují dva alternativní přístupy či probíhají v několika číslovaných etapách, jimiž musíte postupně projít. Je tedy možné, že budete muset minihru se stupnicí náklonnosti „vyhrát“ ještě jednou (či dokonce dvakrát), pokaždé s jinými podmínkami.

Příklad: Při střetnutí, kdy vás obklíčí rozlíčený dav vinící vás z vraždy, jej možná budete nejprve muset zklidnit pomocí své  a poté dokázat nevinu svou .

Rada: Kromě toho, že z diplomatických střetnutí můžete uprchnout, máte také někdy možnost vyhnout se jim úplně, máte-li dostatečnou **pověst** či **zdroje** (viz Úprk či vyhnutí se diplomacii).



Příklad diplomatického sledu

Sled se skládá z karet diplomacie, jež během diplomatického střetnutí společně vyložili všichni členové družiny. Každá z postav hraje se svými kartami a přidává je do jediného, společného diplomatického sledu. Karty za všech okolností tvoří jedinou příomou řadu. Zámky jsou vždy zarovnané tak, aby nebyl žádný zámek zakrytý.

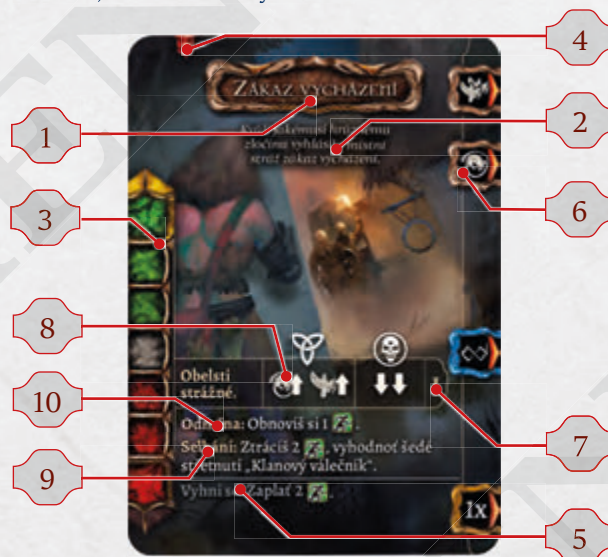
ÚPRK ČI VYHNUTÍ SE DIPLOMACII

Družina má vždy možnost z diplomatického střetnutí uprchnout – stačí pro každého člena družiny uplatnit postih uvedený na kartě v části „Selhání“.

Nachází-li se dole na kartě část „Vyhni se“, můžete se rozhodnout střetnutí obejít. V takovém případě musíte uhradit všechny náklady a splnit všechny požadavky uvedené v části „Vyhni se“. Poté tuto kartu střetnutí vraťte dospod balíčku modrých střetnutí a pokračujte ve hře.

Střetnutí se lze vyhnout pouze před jeho započítím! Jakmile diplomacie začne, nesmíte vyhnutí použít.

V družině: Při vyhodnocování vyhnutí vždy posuzujete nejvyšší úroveň **pověsti** či **vlastností** (nesčítejte je). Cena za vyhnutí či selhání se uplatňuje pro každého člena družiny odděleně. Pokud se členové družiny na vyhnutí či selhání nedohodnou jednohlasně, musí střetnutí vyhodnotit.



KARTA STŘETNUTÍ

Tato karta představuje typické diplomatické střetnutí. Obsahuje tyto části:

- 1 - **Název karty.**
- 2 - **Doprovodný text.**
- 3 - **Stupnice náklonnosti.** Mnohé efekty mohou posunout ukazatel na této stupnici nahoru či dolů. Některé schopnosti také sledují, zda se ukazatel právě nenachází na zelené či červené pozici.
- 4 - **Obtížnost střetnutí.** Každé diplomatické střetnutí spadá do jedné ze čtyř kategorií obtížnosti, od nejtěžší po nejtěžší.
- 5 - **Vyhnutí se.** Cena a požadavky vyhnutí se některým střetnutím (viz Úprk či vyhnutí se diplomacii).
- 6 - **Zámky vlastností.** Máte-li požadovanou úroveň dané vlastnosti, získáte propojením těchto zámků různé bonusy.

7 - Etapy. V každé etapě budete muset „zvíťzit“ v přetahované na stupnici náklonnosti podle specifických pravidel.

8 - Tabulka diplomacie. Zde zjistíte, jak protivník zareaguje v kroku „Reakce protivníka“.

9 - Selhání. Cena za prohru ve střetnutí. Uplatní se pro každého člena družiny.

10 - Odměna. Odměna za vítězství ve střetnutí. Každý člen družiny získává uvedenou odměnu (není třeba se dělit).

ZAHÁJENÍ DIPLOMACIE

Diplomacie ve hře Tainted Grail začíná ve chvíli, kdy jste vyzváni, abyste si vytáhli či vybrali kartu z balíčku modrých střetnutí a tažená karta má u pravého okraje alespoň jeden otevřený zámek.

Po tažení kartu střetnutí položte na herní plochu tak, aby napravo zůstal dostatek místa pro vykládání karet diplomatického sledu.

Poté se všichni členové družiny ujistí, že nepoužívají víc než jeden předmět od každého z následujících klíčových slov: zbraň, štít, zbroj, společník, relikvie (viz Předměty a Tajemství). Členové družiny se také mohou rozhodnout některé své předměty při tomto střetnutí nepoužít. Tyto nepoužité předměty odložte po dobu trvání tohoto střetnutí stranou. Jakmile zahájíte diplomacii, není možné si přidávat žádné další předměty!

Po kontrole svého vybavení každý člen družiny táhne několik karet ze svého balíčku diplomacie:

- 3 karty, účastní-li se střetnutí 1–3 postavy,
- 2 karty, účastní-li se střetnutí 4 postavy.

Pokud by se vám vaše počáteční karty nelíbily, můžete je odhodit a táhnout znovu, tentokrát však o jednu kartu méně. Toto můžete opakovat až do chvíle, kdy vám v ruce zůstane jediná karta.

Když mají všichni členové družiny své počáteční karty, zahájí se diplomacie – na šedou pozici stupnice náklonnosti položte ukazatel a přejděte k fázi I diplomatického tahu popsané na následující straně.



KARTA DIPLOMACIE

Toto je příklad karty diplomacie, jež vám pomůže zvíťzit v diplomatickém střetu s protivníkem.

1 – Zámky vlastností. Každý z těchto zámků je otevřený a může se propojit s jedním zámek s bonusem na následující kartě sledu. Symboly vyobrazené na zámcích vlastností odpovídají vlastnostem na desce postavy. Nemáte-li danou vlastnost na požadované úrovni, zámek této vlastnosti se nepropojí!

2 – Zámky s bonusy. Každý z těchto zámků může být propojen s jedním zámek vlastnosti na předchozí kartě sledu.

3 – Zámek čar. Tento zámek se propojí, pokud se setká jeho levá a pravá část A ZÁROVEŇ utratíte 1 bod čar.

4 – Volný zámek. Tento zámek se vždy zdarma propojí a poskytne vám bonus určený druhou polovinou zámku. Každý z bonusů je podrobně popsán v rámečku Diplomatie bonusy. Je-li druhá polovina tohoto zámku prázdná, neobdržíte nic.

5 – Schopnost. Textová část karty uvádějící zvláštní pravidla, jež mohou mít různé načasování. Za aktivní se považují pouze schopnosti, jež jsou viditelné (a nejsou zakryté dalšími kartami sledu). Pasivní karty (viz níže) nejsou nikdy zakryté, takže jejich schopnosti zůstávají ve hře po celou dobu střetnutí.

6 – Číslo karty. Pro snadnější hledání karet a stavění balíčků je každá karta boje a diplomacie opatřena svým vlastním číslem. Písmeno za číslem označuje balíček a barvu, k níž karta náleží (U – modrá, G – zelená, B – hnědá, Y – šedá).

PASIVNÍ KARTY DIPLOMACIE



Schopnosti pasivních karet diplomacie musí být, na rozdíl od běžných karet diplomacie, ve sledu vždy viditelné. Z tohoto důvodu se jejich zámky nacházejí na opačných okrajích karty.

Náboj: Text na některých kartách říká, že získáváte náboj – použijte univerzální ukazatele a položte je na kartu. Schopnost „Zaplať x nábojů“ můžete využít kdykoliv (pokud je jejich text neomezuje pouze na některou fázi).

V družině: Náboje na kartách smí využít pouze aktivní postava, musí k tomu však mít souhlas majitele karty.

DIPLOMATICKÝ TAH

Diplomatické střetnutí obvykle probíhá v několika tazích. Každý z těchto tahů prochází následujícími fázemi:

I. VÝBĚR AKTIVNÍ POSTAVY

Členové družiny se dohodnou, která postava se aktivuje jako další. Mohou si vybrat kteroukoli postavu, jež nebyla tento tah aktivována (na její desce není žádný žeton času). V případě, že se hráči nedokážou jednohlasně shodnout, aktivní se stane postava s nejnižším číslem postavy, jež ještě nebyla tento tah aktivována.

Na desku postavy, jež se právě stala aktivní, položte žeton času. Budete si tak pamatovat, že tuto postavu nesmíte v tomto tahu znovu aktivovat.

Pamatujte, že všechny herní efekty (/ , utržení , účinky schopností karet), jež nastanou během fáze Aktivace postavy, se týkají pouze této aktivní postavy!

II. AKTIVACE POSTAVY

1. ZPOŽDĚNÉ SCHOPNOSTI

Z každé karty diplomacie ve sledu, na níž leží žeton času, jeden žeton času odstraňte. Pokud jste z karty odstranili poslední žeton času, vyhodnoťte ihned její schopnost označenou spouštěčem s žetonem času (viz Spouštěče a symboly na kartách diplomacie). Tyto schopnosti se spouští pouze jednou!

Přejděte ke kroku 2.

2. VYKLÁDÁNÍ KARET

Nyní nastává okamžik uskutečnění vašeho plánu – budete vykládat karty z ruky a přidávat je do sledu. Pokud se nacházíte ve stavu paniky (viz Panika), může se také stát, že budete k vyložení karty donuceni.

Při provádění tohoto kroku se řiďte následujícím seznamem:

a) Vyložte jednu kartu diplomacie. Při vykládání úplně první karty diplomacie vaší aktivace **nemusíte splňovat žádné zvláštní požadavky!** Tato karta nemusí propojovat žádné bonusy ani zámky. Musí být pouze řádně zarovnaná s předcházející kartou sledu, tak aby se její spodní zámek setkal se spodním zámek předcházející karty. Po vyložení karty:

- Zkontrolujte, zda jsou některé ze zámků vlastností propojené se zámek s bonusem. Využijte těchto bonusů. Pamatujte na to, že k propojení těchto zámků potřebujete mít danou vlastnost na úrovni, kterou udává zámek.

- Jestliže se setkají obě části zámku čar, můžete jej propojit zaplacením 1 čar, a získat tak jeho bonus.

- Propojte spodní, volný zámek a získajte jeho bonus.

- Zkontrolujte schopnost. Pokud se spouští nyní, vyhodnoťte ji (viz Spouštěče a symboly na kartách diplomacie).

b) Vyložte další karty diplomacie. Každá karta diplomacie vyložená v daném tahu následně po první kartě, MUSÍ být propojena zámek s . Nemáte-li žádnou kartu se zámek s tímto bonusem nebo jste nenalezli žádný způsob, jak ji propojit, nemůžete vykládat žádné další karty! Všechny případné další karty se vyhodnocují tak, jak bylo popsáno výše.

Pamatujte prosím, že: Symbol musí být vyznačen na kartě, již hodláte vyložit (ne na předcházející kartě) a musí být možné jej propojit.

c) Proveďte kontrolu náklonnosti. Podrobnosti najdete v rámečku Kontrola náklonnosti. Poté přejděte ke kroku 3.

KONTROLA NÁKLONNOSTI

Zkontrolujte polohu ukazatele na stupnici náklonnosti.

- **Nachází-li se na nejnižší pozici, střetnutí jste prohráli:** Uplatněte u každého člena družiny pravidla pro selhání a vraťte střetnutí dospod jeho balíčku. Poté zamíchejte svůj balíček diplomacie.

- **Nachází-li se na nejvyšší pozici, zvítězili jste v této etapě střetnutí.** Pokud šlo o poslední etapu, zvítězili jste v celém střetnutí – získáte odměny, vraťte kartu střetnutí dospod příslušného balíčku a zamíchejte svůj balíček diplomacie. Nešlo-li o poslední etapu, začněte následující etapu: přesuňte ukazatel na šedou pozici stupnice náklonnosti, dalším ukazatelem označte splněnou etapu a přejděte ke kroku Kontrola pohotovosti.

3. REAKCE PROTIVNÍKA

Na kartě střetnutí vyhledejte reakci pro aktuální etapu tohoto střetnutí. Uplatněte tuto reakci na aktivní postavu. Poté proveďte kontrolu náklonnosti (viz rámeček Kontrola náklonnosti).

Přejděte ke kroku 4.

4. KONTROLA POGOTOVOSTI

- Zkontrolujte, zda byli v tomto tahu aktivováni všichni členové družiny (a mají tedy na svých deskách žeton času). Nezbývá-li již žádná postava k aktivaci, přejděte k fázi Konec tahu (III).

- Zbývá-li ještě nějaká postava, jež nebyla dosud aktivována, vraťte se zpět k fázi Výběr aktivní postavy (I).

III. KONEC TAHU

- **Odhodte karty.** Každý člen družiny odhodí karty tak, aby mu v ruce zůstaly pouze 3.

- **Doberte kartu.** Všichni členové družiny si doberou 1 kartu ze svého balíčku. Pokud vaše postava propadla panice, žádnou kartu si nedobírejte.

- **Vynulujte aktivace.** Odstraňte všechny žetony času na deskách postav. Toto se netýká žádných žetonů času, jež zůstaly ležet na diplomatických kartách!

- **Začněte nový tah.** Vraťte se zpět na počátek fáze I (Výběr aktivní postavy)!

PROPOJENÉ ZÁMKY

Abyste mohli kterýkoli ze zámků propojit, musí se obě jeho poloviny setkat.



Vaše postava musí disponovat patřičnou úrovní dané vlastnosti.




K propojení tohoto zámku musíte utratit 1 bod čar. Položte tento bod na daný zámek čar, aby bylo zřejmé, že je aktivní. Pokud kartu s propojeným zámek čar musíte odhodit, bod čar použitý k jeho propojení také odhazujete.




Tento zámek se propojí vždy! Volné zámky často obsahují násobitel, díky němuž jsou ještě silnější!


SPOUŠTĚČE A SYMBOLY NA KARTÁCH DIPLOMACIE



Většina karet diplomacie má nějakou schopnost. Ta je obvykle uvedena symbolem spouštěče, jenž jasně ukazuje, kdy se má daná schopnost vyhodnotit.


 **Při vyložení** – tuto schopnost vyhodnotte po umístění dané karty do sledu.

 **Zpožděná** – po vyložení karty na ni položte žeton času. Tato schopnost se spustí, až když z této karty odstraníte úplně poslední žeton času. Schopnost se spustí pouze jednou - po spuštění na ni žeton času nevracíte ani ji v následujících tazích nevyhodnocujete znovu.



Pokud na kartu s žetonem času položíte jinou kartu a zakryjete tím její schopnost, žeton času je ztracen a schopnost se nespustí.


 **Při reakci protivníka** tato schopnost zůstává aktivní v průběhu celého kroku 3 a obvykle upravuje reakci protivníka.


 **Zásah** – tento symbol říká vaší postavě, aby si o uvedené hodnotu snížila své .


 **Propojený zámek vlastnosti** – tento symbol zastupuje počet propojených zámků vlastnosti tohoto konkrétního druhu v celém sledu.


DIPLOMATICKÉ BONUSY

 /  – Přesuňte ukazatel na stupnici náklonnosti nahoru či dolů.


 – Tento bonus určuje karta střetnutí a vlastnost, ke které je připojen. Podívejte se na popis aktuální etapy na kartě střetnutí, zda obsahuje pravidlo pro vlastnost, k níž je tento bonus připojen.


Příklad: V etapě „Odhalte podvod“ by mohly zámky s  posunout ukazatel nahoru.



 – Doberte si jednu kartu.


 – Zámek s tímto bonusem vám dovolí v kroku 2 vaši aktivace vykládat další karty diplomacie (viz Vykládání karet). Vykládáte-li první kartu diplomacie své aktivace, tohoto zámku si nevšímejte.



Tento bonus se nenásobí – pokud je propojený s násobitelem, násobitel ignorujte.

 – Odhodte poslední kartu sledu.

 – Násobí vedlejší symbol.




Příklad:  +  znamená, že posunete ukazatel na stupnici náklonnosti dvakrát.

 – Ruší vedlejší symbol.

Příklad:  +  znamená, že ukazatel na stupnici náklonnosti neposunete.

DALŠÍ PRAVIDLA DIPLOMACIE

PANIKA

Panika nastupuje vždy, když se vaše  dostane výš než vaše aktuální  (ukazatel  se nachází nad křídly omezovače ve tvaru písmene T).

V případě paniky:


● Místo toho, abyste v kroku 2 (Vykládání karet) vyložili první kartu daného tahu z ruky, vyložte vrchní kartu svého diplomatického balíčku. Poté můžete případně vykládat další karty ze své ruky podle běžných pravidel.

● Na konci tahu si nedobírejte novou kartu. Veškeré bonusové či zvláštní karty získané díky zámkům s bonusem, dovednostem či schopnostem karet si nadále dobíráte dle běžných pravidel.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Kdykoli si vaše postava má dobrat karty diplomacie, avšak nemá ve svém balíčku požadovaný počet karet, střetnutí prohráváte. Uplatněte pravidla pro selhání na kartě střetnutí.

UMÍRÁŠ!

Kdykoli vám klesne úroveň  na 0, obdrží vaše postava kartu „Umíráš!“. Tato karta vás, kromě jiného, okamžitě vyloučí z aktuálního střetnutí. Podrobnější pravidla naleznete v textu zmíněné karty.

ODHAZOVÁNÍ Z PRÁZDNÉ RUKY

Kdykoliv máte odhodit kartu z ruky, avšak nedržíte žádné karty, odhodte místo toho horní kartu ze svého diplomatického balíčku.

UKÁZKA DIPLOMACIE

Arev si táhne modré střetnutí s názvem „Plačící sirotek“. Toto střetnutí má dvě etapy. Chce-li jej hráč vítězně projít, musí nejprve splnit etapu I a poté etapu II. Hráč umístí ukazatel na šedou pozici stupnice náklonnosti.



TAH 1

Jde o první tah střetnutí, takže si hráč ze svého diplomatického balíčku dobere 3 karty. Poté vyloží kartu „Prostá pravda“. Arev má 1 , takže získá bonus z propojeného zámku s – jde o symbol .

Hráč se na kartě střetnutí podívá na jeho význam – pro etapu I libovolný posune ukazatel náklonnosti o dvě pozice na stupnici směrem nahoru. Volný zámek karty Prostá pravda se rovněž propojí – obsahuje symbol , hráč tedy ukazatel posune o další pozici směrem nahoru.



Hráč nemá v ruce žádné karty se symbolem , takže nemůže vyložit nic dalšího a ukončí svůj tah.

Ukazatel ještě nedosáhl poslední pozice stupnice, takže přichází čas na reakci protivníka – ten posune ukazatel o 1 pozici dolů. Arev také utrhá 1 .

Hráč si dobere 1 kartu.



TAH 2

Hráč vyloží kartu „Falešný slib“ – chce získat bonus u zámku , utratí tedy 1 . Hráč také získává bonusy z propojeného zámku s a z volného zámku. Hráč si dobere kartu a posune ukazatel o dvě pozice stupnice náklonnosti nahoru. Dosáhl poslední pozice na stupnici, rozhodne se tedy ukončit svůj tah.

Během kroku Kontrola náklonnosti postoupí hráč do následující etapy střetnutí a přesune ukazatel na stupnici náklonnosti zpět na šedou pozici. Tím tah skončil, takže nenastává reakce protivníka. Hráč si dobere 1 kartu.



TAH 3

Hráč vyloží „Pochmurný vtíp“. Jde o první vyloženou kartu, takže hráč ignoruje symbol . Poté si dobere 1 kartu jako bonus za propojený zámek s . Nakonec zkontroluje . Náklonnost se nenachází v zelené pozici, takže hráč ztrácí 1 bod **pověsti**.

Poté hráč na kartu položí 2 náboje, jelikož Arev má 2 .



Nyní hráč utratí 2 náboje z karty „Pochmurný vtíp“, aby vyložil kartu „Smysl pro detail“, jako by byla propojena s . Zámek s se propojí a obsahuje symbol . Hráč se podívá do tabulky na kartě střetnutí a posune ukazatel o 1 pozici na stupnici náklonnosti nahoru.



Přišel čas na reakci protivníka. Arev ztrácí 1 a zničí poslední kartu sledu. Karta „Smysl pro detail“ je odhozena společně se svým žetonem času. Poslední kartou sledu se tak stala karta „Pochmurný vtíp“. Střetnutí pokračuje až do chvíle, kdy se Arevovi podaří ukazatel na stupnici náklonnosti posunout na nejvyšší pozici, a dokončí tak druhou etapu.



ALTERNATIVNÍ REŽIMY A DODÁTKY





V této kapitole pravidel naleznete nestandardní herní režimy, rejstřík a shrnutí pravidel.

PŘÍBĚHOVÝ REŽIM

Přežít v Avalonu není nic jednoduchého! Pokud si chcete s přáteli dopřát o něco uvolněnější zážitek a především si užít příběh hry, aniž byste se museli bát nezdaru, postupujte při přípravě hry a vyhodnocování všech událostí, jež reagují na počet hráčů, tak, jako byste měli v družině o jednu osobu méně.

Příklad: Tři hráči aktivují vyhaslý menhir a přečtou si text: „Nastavte minci na hodnotu 8 (-1 za každého hráče)“. Protože se dohodli, že budou hrát s nižší obtížností, nastaví minci na 6, namísto 5.

Jestliže časem zjistíte, že hru již dobře zvládáte, můžete s těmito úlevami kdykoli přestat.


Při sólovém hraní nelze snížit obtížnost manipulací s počtem hráčů. Místo toho odstraňte ze hry plastový omezovač  a značte si  pomocí běžného ukazatele. Vaše  již nebude omezovat vaši  a nebudete v boji nebo během diplomacie propadávat panice.


REŽIM PRO NÁROČNÉ

Hledá-li vaše skupina pořádnou výzvu a hru již dobře ovládá, můžete si obtížnost ještě zvýšit.

V takovém případě využijte změněná pravidla uvedená níže, jež vám připraví náročnější zážitek. Pamatujte: Hledáte-li o něco mírnější navýšení obtížnosti, můžete použít jen některé z nabízených změn!


PŘÍPRAVA

1) Každý hráč si převrátí plastový omezovač  vzhůru nahoru tak, aby horní část symbolu srdce směřovala dolů.

Všichni tak budete o něco náchylnější k panikaření a ztratíte  kvůli utrženým zraněním. Hra tak bude daleko realističtější. Omezíte tím také schopnost zotavení, kterou budete muset vynahradit lepší spoluprací a předvídáním rizik.

2) Vezměte si na začátku hry kartu tajemství č. 42. Lidé na ostrově vám nedůvěřují a diplomatické střety tak budou obtížnější.

ÚPRK Z BOJE

Můžete se pokusit uprchnout, avšak pouze jednou během aktivační své postavy. Při zahájení úprku ztratíte 1 . Poté budete čelit příležitostnému útoku a následně hodíte minci:

Lebka: Zůstáváte v boji!

Grál: Podařilo se vám prchnout z boje. Pokud byla vaše postava ve střetnutí poslední, vraťte kartu střetnutí zpět dopod příslušného balíčku a zamíchejte svůj bojový balíček včetně odhozených karet.

MENHIRY A UDÁLOSTI

1) Při aktivaci mají všechny menhiry o 1 den kratší dobu trvání.

Na průzkum a shromažďování zdrojů vám tak zbývá méně času!

2) Kdykoli vás hra vyzve k přidání karet náhodných událostí, přidejte o 1 méně, než pokyn udává. Negativní následky se tak dostaví rychleji.

ROZVOJ POSTAVY

Místo obvyklých hodnot zkušenostních bodů potřebných k vylepšení, použijte tuto tabulku hodnot:

5 zk.: Rozvoj balíčku boje či diplomacie (táhněte 2 karty, vyberte si 1).

5 zk.: 1. bod v páru protikladných vlastností.

10 zk.: 2. bod v páru protikladných vlastností.

15 zk.: 3. bod v páru protikladných vlastností.

20 zk.: 4. bod v páru protikladných vlastností.

25 zk.: 5. bod v páru protikladných vlastností.

30 zk.: 6. bod v páru protikladných vlastností.

Každý další bod v páru protikladných vlastností stojí o 5 zk. více, než ten předcházející.

ZDROJE A PŘEDMĚTY

1) Každý z vašich zdrojů je omezen maximálním počtem 20 (vyjma zkušeností).

2) Můžete u sebe mít nanejvýš 5 předmětů (tajemství se do tohoto omezení nepočítají).

MILOST PRAMÁTKY

Režim pro náročné nenabízí žádnou milost! Pokud zemřete, kampaň končí nezdarem.

VOLNÁ HRA

Hráči si smí na začátku hry zvolit libovolnou kombinaci desky a karty postavy, včetně postav, jež nebyly původně určené pro tuto kampaň. Každý hráč si také může vybrat libovolnou barvu balíčků boje a diplomacie.

Objeví tak mnoho nových, nečekaných kombinací a strategií budování balíčku.

DŮLEŽITÉ: Hráči, kteří si vyberou postavu z odlišného časového období/kampaně nebudou moci procházet osobním příběhem této postavy! Zvláštní schopnosti postav navržené pro určitou kampaň zároveň mohou ulehčovat některé části jiných kampaní, pro něž navržené nebyly.

Příklad: Při hraní příběhu Pád Avalonu jsou klíčové první kapitoly díky Duanině „Smlouvě s ďáblem“ snazší, protože přístup k mocnému „Léčení děsu“ blízko výchozí lokace snižuje riziko plynoucí z používání této schopnosti.

REJSTŘÍK

- Agresivita (strana 10)
Akce (strana 8)
 Cestování (strana 8)
 Místní akce (strana 8)
 Osobní akce (strana 9)
 Průzkum (strana 8)
 Průzkum menhiru (strana 9)
 Vzdát se tahu (strana 9)
Aktivace menhiru (strana 11)
Aktivní postava (strana 15 a 19)
Baliček rozvoje postavy (strana 6)
Boj (strana 14)
 Aktivní postava (strany 15 a 19)
 Bojová bilance (strany 14 a 16)
 Bojová karta (strana 14)
 Bonusy (strana 16 a 20)
 Kontrola vítězství (strana 15)
 Kořist (strany 14 a 15)
 Náboje (strana 15)
 Odhazování karet (strany 13, 16 a 20)
 Odměna (strany 14 a 15)
 Propojování zámek (strana 16)
 Příležitost (strana 16)
 Stažení z boje (strana 14)
 Úprk z boje (strany 14, 18 a 22)
 Útok protivníka (strana 15)
 Zranění (strana 15)
Bojová bilance (strany 14 a 16)
Bojová karta (strana 14)
Bonusy (strana 16 a 20)
Cennosti (strana 10)
Cestování (strana 8)
Čáry (strana 10)
Deník výpravy (strana 12)
Deska postavy (strana 6)
Diplomacie (strana 18)
 Aktivní postava (strany 15 a 19)
 Bonusy (strany 16 a 20)
 Karta diplomacie (strana 18)
 Kontrola náklonnosti (strana 19)
 Náboje (strana 19)
 Odhazování karet (strany 13, 16 a 20)
 Odměna (strana 18)
 Propojování zámek (strana 19)
 Reakce protivníka (strana 19)
 Úprk z boje (strany 14, 18 a 22)
 Vyhnutí se diplomacii (strana 18)
 Zranění (strana 15)
Dosah menhiru (strany 8 a 10)
Dovednost (strana 12)
Družina (strana 11)
Duchovnost (strana 10)
Emblémy lokace (strana 10)
Empatie (strana 10)
Herní komponenty (strany 5)
Hrůza (strana 10)
Karta diplomacie (strana 18)
Karta postavy (strana 6)
Karta události (strany 8 a 11)
Konec dne (strana 9)
Kontrola náklonnosti (strana 19)
Kontrola vítězství (strana 15)
Kořist (strany 14 a 15)
Kronikář (strana 7)
Lokace (strana 10)
 Dosah menhiru (strany 8 a 10)
 Emblémy lokace (strana 10)
 Místní akce (strana 8)
 Odstranění lokace (strana 13)
 Průzkum menhiru (strana 9)
 Sídlo (strana 10)
 Mapa ostrova (strana 7)
 Menhir (strany 8, 9 a 11)
 Aktivace menhirů (strana 11)
 Dosah menhiru (strany 8 a 10)
 Mince času (strana 8)
 Průzkum menhiru (strana 9)
Milost Pramatky (strana 13)
Mince času (strana 8)
Místní akce (strana 8)
Náboje (strana 15 a 19)
Odhazování karet (strany 13, 16 a 20)
Odměna (strany 14, 15 a 18)
Odpočinek (strana 9)
Odstranění lokace (strana 13)
Odvaha (strana 10)
Omezovač zdraví (strana 6)
Opatrnost (strana 10)
Osobní akce (strana 9)
Panika (strany 10, 16 a 20)
Pokrmy (strana 10)
Povaha střetnutí (strana 17)
Pověst/Pov. (strana 10)
Praktičnost (strana 10)
Prázdný baliček (strany 16 a 20)
Propojování zámek (strany 16 a 19)
Průběh dne (strana 8)
 Akce (strana 8)
 Konec dne (strana 9)
 Odpočinek (strana 9)
 Začátek dne (strana 8)
Průzkum (strana 8)
Průzkum menhiru (strana 9)
Předměty (strany 8 a 12)
Příběhový režim (strana 22)
Příležitost (strana 16)
Příprava hry (strany 6 a 7)
Reakce protivníka (strana 19)
Režim pro náročné (strana 22)
Rozvoj postavy (strany 9 a 12)
Sídlo (strana 10)
Sled (strany 14 a 18)
Smrt (strany 13, 16 a 20)
Sny a noční můry (strana 9)
Stav (strana 12)
Stažení z boje (strana 14)
Stupnice přežití (strany 6 a 10)
Strážce (strana 12)
Střetnutí / Karta střetnutí (strany 12, 14 a 18)
Šílenství (strana 13)
Tajemství / Karta tajemství (strana 12)
Ukládací list (strana 12)
Úkol (strana 11)
Uložení hry (strana 13)
Úprk z boje (strany 14, 18 a 22)
Útok (strana 15)
Útok protivníka (strana 15)
Volná hra (strana 22)
Vlastnosti (strany 10 a 12)
 Agresivita (strana 10)
 Duchovnost (strana 10)
 Empatie (strana 10)
 Opatrnost (strana 10)
 Odvaha (strana 10)
 Praktičnost (strana 10)
Vyčerpání (strana 9)
Vyhnutí se diplomacii (strana 18)
Výdrž (strana 10)
Výprava (strana 11)
Vzdát se tahu (strana 9)
Začátek dne (strana 8)
Základní bojové/diplomatické karty (strana 6)
Zámek (strany 14, 16, 17 a 18)
Záporná vlastnost (strana 6)
Zásah (strana 15)
Zdraví (strana 10)
Zdroje (strana 10)
 Cennosti (strana 10)
 Čáry (strana 10)
 Pokrmy (strana 10)
 Pověst/Pov. (strana 10)
 Zkušenosti/Zk. (strana 10)
Žeton výpravy (strana 11)

SHRNUTÍ PRAVIDEL

PRŮBĚH DNE


D ZAČÁTEK DNE

- Odstraňte vyhaslé menhiry. Nemá-li menhir minci, nyní jej odstraňte.
- Odstraňte lokace mimo dosah menhiru.



Dosah menhirů činí 1 kartu lokace. To znamená, že odstraníte každou lokaci, jež nesousedí (pravoúhle či diagonálně) s lokací s aktivním menhirem.

- Snižte hodnotu mincí u menhirů o 1.

Jestliže již mince ukazovala hodnotu 1, odstraňte místo toho celou minci (menhir nechte na místě!).

- Snižte hodnotu na mincích času a odstraňte .

Jestliže již mince ukazovala hodnotu 1, odstraňte místo toho celou minci.

Z každé karty lokace s  odstraňte 1 .


Nesnižujte hodnoty žádných mincí s žetony výprav!

- Táhněte a přečtěte novou kartu události.
- Přesuňte strážce.

Pro každého strážce na mapě hoďte kostkou strážce a přesuňte jej dle příslušných pravidel.






- Projednejte své plány.
- Jde koneckonců o kooperativní dobrodružství!
- Vybavte se na cestu.


II) BĚHEM DNE

Každý hráč provede jednu akci, pořadí hráčů je libovolné. Poté, co všichni hráči provedli jednu akci, může každý z nich znovu provést jednu akci. Skupina postav ve stejné lokaci se může dohodnout a provést akci společně jako družina. Akce takto pokračují, dokud se všichni hráči nevzdají tahu nebo nemají žádnou , kterou by mohli utratit.



III) KONEC DNE

- Odpočítejte si.

Snězte 1 **pokrm**. Pokud tak učiníte, obnovte si 1  a 1 . Pokud ne, snižte svou  na 0. Máte-li  již na 0, ztrácíte místo toho 1 .

- Obnovte svou  na plný počet.

Jste-li vyčerpání, obnovte místo toho 4 .

Nejste-li vyčerpání, umístěte ukazatel na nejvyšší dostupnou pozici stupnice , určenou omezovačem .



- Vylepšete svou postavu.

Máte-li nějaké body zkušenosti, nyní je můžete utratit.

- Přestavte balíčky své postavy.

Nyní můžete z balíčku boje/diplomacie odebrat nebo do něj přidat karty (minimální velikost balíčku: 15).

- Sněte.

Je-li lokace, ve které se nacházíte, označena , otevřete  a přečtěte sen.

Pokud „Propadáš šilenství“, přečti místo snu noční můru.

STRÁŽCI


Tito obávaní nepřátelé se budou potulovat po kraji i poté, co ze střetnutí s nimi uprchnete (viz Úprk z boje). Pokud jste ze střetnutí se strážcem uprchli, položte jeho kartu do lokace, ve které ke střetu došlo. Na začátku každého dne hoďte kostkou strážce a posuňte jej dle výsledku hodu.

● Pokud by se strážce měl přesunout do neodkryté nebo nepropojené lokace, přesuňte ho místo toho do propojené lokace s nejvyšším číslem.

● Zůstane-li strážce ve stejné lokaci, ve které se zároveň nacházejí postavy, ihned zahajte střetnutí (všechny postavy v této lokaci musí bojovat společně).

● Vstoupí-li strážce do lokace s postavou, dochází ihned ke střetnutí.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem, dojde okamžitě ke střetnutí. Nachází-li se v lokaci nachází více strážců, mohou si hráči vybrat, které ze střetnutí nastane jako první.

● Vstoupí-li postava či družina do lokace se strážcem a okamžitou akcí (označenou ) , dojde nejprve ke střetnutí se strážcem a až poté se vyhodnocují pravidla na kartě lokace.


Jakmile je strážce přemožen, vraťte jeho kartu dospod příslušného balíčku.

BOJ/DIPLOMACIE




ZAHÁJENÍ BOJE/DIPLOMACIE

- Táhněte kartu střetnutí.
- Zkontrolujte povahu tohoto střetnutí.
- Zkontrolujte své vybavení.
- Táhněte 3 karty z balíčku boje/diplomacie (1–3 postavy v družině) NEBO táhněte 2 karty z balíčku boje/diplomacie (4 postavy v družině). Poté můžete odhodit své karty a táhnout znovu, tentokrát však o 1 kartu méně.


BOJOVÝ/DIPLOMATICKÝ TAH

- Výběr aktivní postavy. Položte na kartu této postavy , abyste si pamatovali, že byla tento tah aktivována.

AKTIVACE POSTAVY

- Výběr aktivní postavy. Odstraňte 1  z každé karty boje/diplomacie v sledu. Pokud šlo o poslední  na kartě, vyhodnoťte její schopnost označenou spouštěčem .
- Schopnosti se vyhodnocují od první karty sledu (nalevo) po poslední (vpravo).


VYKLÁDÁNÍ KARET

- Vyložte jednu kartu boje/diplomacie.
 - Po této první kartě můžete vyložit další karty boje/diplomacie, jež však MUSÍ být propojené zámekem s .
 - Jste-li v boji, zkontrolujte příležitostný útok.
 - Proveďte kontrolu vítězství/náklonnosti.

ÚTOK/REAKCE PROTIVNÍKA

Uplatněte odpovídající  (podle stavu bojové bilance/etapy diplomatického střetnutí). Zkontrolujte vítězství/náklonnost.



KONTROLA POKHOŤOVOSTI

- Zkontrolujte, zda byly aktivovány všechny postavy (mají na své kartě ) a proveďte kontrolu vítězství/náklonnosti.
- Pokud byly aktivovány všechny postavy, pokračujte fází Konec tahu.
 - Zbývá-li ještě nějaká postava, jež nebyla dosud aktivována, vraťte se k fázi Výběr aktivní postavy.

KONEC TAHU

- **Odhoďte karty.** Odhoďte karty tak, aby vám v ruce zůstaly 3 karty.
- **Doberte kartu.** Všichni členové družiny si doberou 1 kartu ze svého balíčku. Pokud vaše postava propadla panice, žádnou

kartu si nedobírejte (viz Panika). Nemáte-li žádné karty k obráně, přečtěte si odstavec Prázdný balíček.

● **Vynulujte aktivace.** Odstraňte všechny  na deskách postav. To se netýká žádných , jež zůstaly ležet na bojových kartách!




KONTROLA VÍTĚZSTVÍ (BOJ)

Spočítejte množství ukazatelů v bojové bilanci. Je-li jejich počet vyšší než cílová hodnota uvedená na kartě střetnutí nebo vyšší, vyhráli jste! Vezměte si případné odměny, podělte se o případnou kořist a vraťte kartu střetnutí zpět dospod jejího balíčku. Zamíchejte svůj balíček boje (i se všemi odhozenými či vyloženými kartami).

KONTROLA NÁKLONNOSTI (DIPLOMACIE)

- Zkontrolujte polohu ukazatele na stupnici náklonnosti.
 - Nachází-li se na nejnižší pozici, střetnutí jste prohráli: uplatněte u každého člena družiny pravidla pro selhání a vraťte střetnutí dospod jeho balíčku. Poté zamíchejte svůj balíček diplomacie (včetně všech odhozených či vyložených karet).
 - Nachází-li se ukazatel na nejvyšší pozici stupnice náklonnosti, zvítězili jste v této etapě střetnutí.
 - Pokud šlo o poslední etapu, zvítězili jste v celém střetnutí: získáte odměnu, vraťte kartu střetnutí dospod jejího balíčku a zamíchejte svůj balíček diplomacie (včetně všech odhozených či vyložených karet).
 - Nešlo-li o poslední etapu, začněte následující etapu: Přesuňte ukazatel na šedou pozici stupnice náklonnosti, dalším ukazatelem označte splněnou etapu a přejděte ke kroku Kontrola pohotovosti.

PANIKA

Panika nastupuje vždy, když se vaše  dostane výš než vaše aktuální  (ukazatel na stupnici  se nachází nad křídly omezovače ve tvaru písmene T). V případě paniky:


● Místo toho, abyste v kroku 2 (Vykládání karet) vyložili kartu z ruky, vyložte vrchní kartu svého balíčku diplomacie/boje. Poté můžete vykládat další karty ze své ruky podle běžných pravidel.

● Na konci tahu si nedobírejte novou kartu. Veškeré bonusové či zvláštní karty získané díky zámekům s bonusem, dovedením či schopnostem karet si nadále dobíráte dle běžných pravidel.

PRÁZDNÝ BALÍČEK

Kdykoli si vaše postava má dobrat karty, avšak nemá ve svém balíčku boje/diplomacie požadovaný počet karet, jste donuceni uprchnout (boj) či selhat (diplomacie).

UMÍRÁŠ!

Kdykoli vaše  klesne na 0, připojte k desce své postavy kartu „Umíráš!“. Tato karta vás, kromě jiného, okamžitě vyloučí z aktuálního střetnutí. Podrobnější pravidla naleznete v textu karty.

ODHAZOVÁNÍ Z PRÁZDNÉ RUKY

Kdykoliv máte odhodit kartu z ruky, avšak nedržíte žádné karty, odhoďte místo toho horní kartu ze svého balíčku boje/diplomacie.

ZÁPORNÁ BOJOVÁ BILANCE

Kdykoliv byste měli odstranit ukazatel z bojové bilance, v níž není dostatečný počet ukazatelů, odhoďte místo toho ze své ruky jednu kartu za každý chybějící ukazatel.