

Deník družiny

Družina vznikne ve chvíli, kdy se nová skupina hráčů rozhodne společně zahrát Gloomhaven. Vezměte si nový deník družiny a запиšte do něj jméno nově vzniklé družiny. Do deníku budete postupně zapisovat i její úspěchy, reputaci a další potřebné poznámky.

Jedna družina může sehrát více scénářů a partií a je tvořena hráči, zatímco samotní hrdinové se mohou v průběhu hry měnit: staří budou odcházet na odpočinek a nahradí je nové tváře. Ani změna hráče však nevyžaduje vytvoření nové družiny, pokud se na tom spolu domluvíte. Novou družinu lze založit kdykoliv, měla by však být složena z nově vytvořených hrdinů.

DENÍK DRUŽINY OBSAHUJE:

- Pole pro jméno družiny **a**. Každá správná družina se musí nějak jmenovat; vymyslete něco pěkného!
- Pole, do kterého si запиšete aktuální lokaci své družiny **b**. To se hodí především při plnění propojených scénářů (viz Cestování a události na cestách na s. 41–42).
- Pole pro poznámky **c**. Cokoli si potřebujete poznamenat, запиšte sem.
- Pole pro zapisování dosažených úspěchů družiny **d**. Kdykoli družina dosáhne nějakého úspěchu, запиšte jej sem (viz Úspěchy na s. 40).
- Stupnici reputace **e**. Na tomto místě budete zaznamenávat reputaci svojí družiny, která bude v průběhu hry růst či klesat (viz Reputaci na s. 42). Napravo od této stupnice naleznete změny cen **f** u městského obchodníka, které jsou dány právě reputací družiny.

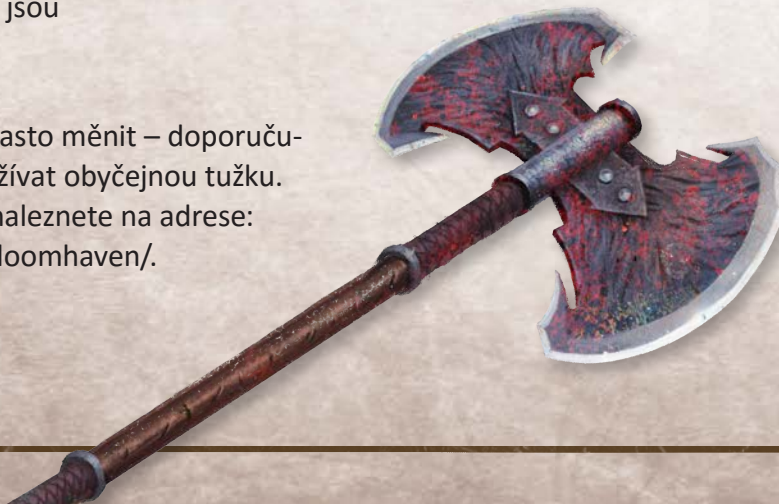
Deník družiny		e	f
		Reputace	Změna cen obchodníků
a	Název:	+20	
		+19	-5
		+18	
		+17	-4
		+16	
b	Ložnice:	+15	
		+14	
		+13	-3
		+12	
c	Poznámky:	+11	
		+10	
		+9	-2
		+8	
		+7	
		+6	
		+5	-1
		+4	
		+3	
		+2	
		+1	
		0	Žádná
		-1	
		-2	
		-3	
		-4	+1
		-5	
		-6	
		-7	
		-8	+2
		-9	
		-10	
		-11	
		-12	+3
		-13	
		-14	
		-15	
		-16	+4
		-17	
		-18	
		-19	+5
		-20	

d Dosažené úspěchy:

Poznámka: Údaje v deníku budete často měnit – doporučujeme proto pro jejich vpisování používat obyčejnou tužku.

Prázdné deníkové archy ke stažení naleznete na adrese:

<https://www.albi.cz/hry-a-zabava/gloomhaven/>.



Deník hrdiny

Kdykoli vytvoříte nového hrdinu, vezměte si příslušný prázdný deník hrdiny. V průběhu hry do něj budete zapisovat všechny hrdinovy zkušenosti, zlaťáky a talenty.

DENÍK HRDINY OBSAHUJE:

- Pole pro hrdinovo jméno **a**. Každý správný hrdina se musí nějak jmenovat, dejte si s tím trochu práce.
- Pole, kam zapíšete aktuální úroveň hrdiny **b**. Když hrdina získá dostatek zkušeností, jeho úroveň se zvýší (viz Zvýšení úrovně na s. 44–45). Naleznete zde, i kolik zkušeností je pro postup na danou úroveň potřeba **c**.
- Pole pro zaznamenání aktuálního počtu zlaťáků **d** a zkušeností **e** hrdiny.
- Pole, kam si budete zapisovat všechny předměty **f**, které váš hrdina v danou chvíli vlastní.
- Seznam talentů, které může daný hrdina získat **g**. Kdykoli hrdina získá talent (viz Nové talenty na s. 44), zaškrtněte jej v tomto seznamu.
- Pole pro poznámky **h**. Do tohoto pole můžete zaznamenávat např. pokroky hrdinů při plnění úkolů. Navíc se sem zapisují i **i** ✓ za splněné malé úkoly.

Inoxský surovec	
a Jméno:	
b Úroveň: c ZK ✱:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 45 95 150 210 275 345 420 500
d Zkušenosti:	
e Zlaťáky:	
f Předměty:	
g Talenty:	<input type="checkbox"/> Odstraň dvě karty (-1). <input type="checkbox"/> Vyměň jednu kartu (-1) za jednu kartu (+1). <input type="checkbox"/> Přidej dvě karty (+1). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3). <input type="checkbox"/> Přidej tři karty (+3) odstrčení (1). <input type="checkbox"/> Přidej dvě karty (+3) průraznost (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) omráčení (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) odzbrojení (3) a jednu kartu (+3) zmatení (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) přidat cíl (3). <input type="checkbox"/> Přidej jednu kartu (+3) obrana (1, sebe). <input type="checkbox"/> Ignoruj negativní efekty předmětů a přidej jednu kartu (+1).
h Poznámky:	<input type="checkbox"/> ✓: □□□ ✓: □□□ ✓: □□□ <input type="checkbox"/> ✓: □□□ ✓: □□□ ✓: □□□
i	

Poznámka: Údaje v deníku budete často měnit – doporučujeme proto pro jejich vpisování používat obyčejnou tužku. Prázdné deníkové archy ke stažení naleznete na adrese:
<https://www.albi.cz/hry-a-zabava/gloomhaven/>

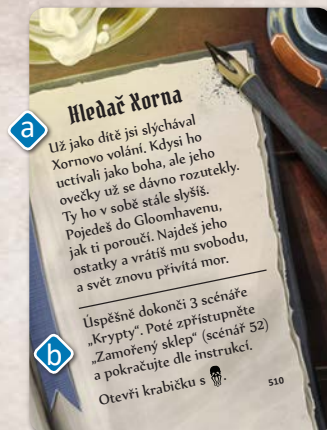


Karty velkých úkolů

Jakmile vytvoříte nového hrdinu, okamžitě táhněte dvě náhodné karty velkých úkolů. Jednu z nich si vyberte a ponechte a druhou zamíchejte zpět do balíčku. Velký úkol představuje motivaci, proč se hrdina přidal k družině.

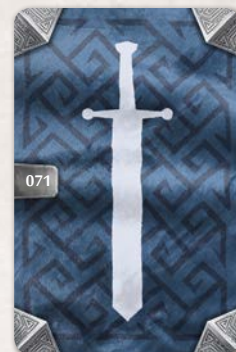
KARTA VELKÉHO ÚKOLU OBSAHUJE:

- Příběhové pozadí úkolu **a**.
- Konkrétní požadavky úkolu a odměny za jeho splnění **b**. Jakmile je tento úkol splněn, hrdina odejde na odpočinek (viz Odchod na odpočinek na s. 48).



Karty náhodných nákresů předmětů

Kdykoli je jako odměna za ukořistění pokladu uveden „náhodný nákres předmětu“, táhněte náhodnou kartu z balíčku náhodných nákresů předmětů. Tyto karty mají – na rozdíl od ostatních předmětů – modrý rub. V balíčku nedostupných předmětů vyhledejte také druhou kopii tohoto předmětu (se stejným referenčním číslem) a obě karty přidejte do zásob městského obchodníka. Balíček náhodných nákresů předmětů je možné zcela vyčerpat, v takovém případě získání další karty nemá žádný efekt.



Karty náhodných vedlejších scénářů

Kdykoli je jako odměna za ukořistění pokladu uveden „náhodný vedlejší scénář“, vytáhněte náhodnou kartu z balíčku náhodných vedlejších scénářů. Tažený scénář je okamžitě zpřístupněn – na mapu světa nalepte patřičnou samolepku. Taženou kartu poté odstraňte ze hry. Balíček náhodných vedlejších scénářů lze zcela vyčerpat, v takovém případě získání další karty nemá žádný efekt.



Karty událostí ve městě a na cestách

Hrdinové budou mít v průběhu kampaně mnoho příležitostí zažít události ve městě i na cestách. Kdykoli hrdinové zažijí událost, vytáhněte vrchní kartu z patřičného balíčku a přečtěte nahlas text na její lícové straně **a**. Na rub **b** se zatím nedívejte. Karty událostí ve městě a na cestách mají jiný vzhled, platí pro ně však stejná pravidla.

KARTA UDÁLOSTÍ OBSAHUJE:

- Úvod do příběhu události **c**. Nejdříve přečtěte právě ten.
- **Rozhodnutí d**. Družina se musí shodnout na jedné ze dvou nabídnutých možností. Teprve když se všichni shodnete, smíte si přečíst **důsledek** svého rozhodnutí na rubu karty.
- Referenční číslo karty události **e**. Tato čísla jsou nezbytná, když vám dá hra pokyn nějaké karty události přidat do balíčků událostí.
- Příběh rozhodnutí **f**. Přečtěte si příběh varianty, pro kterou jste se rozhodli. Vyvarujte se čtení druhé varianty – jenom byste si zkazili zážitek!
- **Důsledek** daného rozhodnutí pro hru **g**. Jedno rozhodnutí může mít více vzájemně se vylučujících důsledků daných různými okolnostmi (viz Vyhodnocení událostí na stranách 41–42).
- Symboly, které specifikují, jestli má být daná událost po svém vyhodnocení odstraněna ze hry **h**, nebo vrácena dospodu daného balíčku **i**.



Karta událostí ve městě



Karta událostí na cestách



Ve chvíli, kdy poprvé otevřete krabici a zahájíte novou kampaň, sestavte balíčky událostí pouze z karet s čísly 01–30. Další karty do nich přidejte (či je odeberte) až ve chvíli, kdy to hra přikáže – v tu chvíli celý balíček **zamíchejte**. **Nemíchejte** však balíček poté, co dospod umístíte právě vyhodnocenou kartu událostí.

Zapečetěné krabičky a obálky

V krabici můžete nalézt několik zapečetěných krabiček a obálek označených různými symboly. Hra vám sama dá pokyn, kdy danou obálku či krabičku otevřít. Pokud krabička či obálka obsahuje nového hrdinu, je tento hrdina od chvíle jejího otevření k dispozici pro kohokoli, kdo bude vytvářet nového hrdinu. Pokud obálka či krabička obsahuje cokoliv jiného, bude v ní jasně specifikováno, jak s daným obsahem naložit.

Krabičky nebo obálky budete otvírat ve chvíli, kdy splníte velký úkol nebo jakékoli další podmínky specifikované hrou. Tyto podmínky naleznete na s. 49.


Městská kronika

V krabici můžete nalézt i malou knížečku nazvanou „Městská kronika“. Tu otevřete až ve chvíli, kdy první hrdina odejde na odpočinek. Jednotlivé kapitoly poté můžete číst po splnění podmínek, které naleznete přímo v kronice.



Úspěchy

Úspěchy jsou důležité milníky dosažené v průběhu kampaně. Bez jejich dosažení nelze hrát některé scénáře. Existují dva typy úspěchů: globální úspěchy a úspěchy družiny.

Globální úspěchy vypovídají o stavu celého světa nehledě na to, která družina zrovna hraje. Jsou zaznamenávány na mapě světa  pomocí samolepek. Některé úspěchy mají specifikovaný typ (psaný vždy před dvojtečkou, např. „Vládnoucí režim: Armáda“). Pouze jediný úspěch daného typu smí být v jednu chvíli aktivní. Pokud dosáhnete úspěchu stejného typu jako jiný už dosažený úspěch, nový úspěch přebije ten starý (a novou samolepku nalepíte přes tu původní). V jednu chvíli smí být aktivních více podobných globálních úspěchů, pokud nejsou vysloveně stejného typu.



Úspěchy družiny jsou spojeny s konkrétní družinou a využijete je především pro určení, jaké scénáře může tato družina hrát.

	-3	
	-4	+1
	-5	
	-6	
	-7	
	-8	+2
	-9	
	-10	
	-11	
	-12	+3
	-13	
	-14	
	-15	
	-16	+4
	-17	
	-18	
	-19	+5
	-20	

Cestování a události na cestách

Po každém dohraném scénáři, ať už skončil úspěšně, nebo ne, se musíte rozhodnout, jestli se hrdinové vrátí do Gloomhavenu, nebo jestli vyrazí prožít nový scénář.

Pokud hrdinové vyrazí na nový scénář, **musí** zažít událost na cestách ještě před tím, než tento scénář začnete hrát. Pokud však scénář opakujete nebo hrajete scénář, který přímo navazuje na scénář předchozí, žádnou událost **nezažijí**. Jestli na sebe scénáře navazují, se můžete dočíst v knize příběhů na straně scénáře vpravo nahoře **a**. Událost na cestách nevyhodnocujte ani v případě, když scénář **nehrajete** v rámci kampaně.

#1 6-10 Černá mohyla

a Návaznosti: Mohylové doupě – #2

Pokud se rozhodnete vrátit do Gloomhavenu (viz Pobyť v Gloomhavenu na s. 42–48), musí hrdinové zažít událost na cestách ve chvíli, kdy se rozhodnou město opustit a vyrazí na nový scénář. Pokud však tento scénář navazuje na Gloomhaven, žádnou událost nevyhodnocujte.

Příklad: Hráči úspěšně splnili scénář Černá mohyla, a odemkli tak scénář Mohylové doupě. Tyto dva scénáře na sebe navazují, hráči proto mohou začít hrát Mohylové doupě, aniž by vyhodnotili událost na cestách. Pokud by se však rozhodli vyrazit do Gloomhavenu, třeba kvůli nákupu vybavení, museli by vyhodnotit událost na cestách ve chvíli, kdy by se vydali zpět vstříc dobrodružství v Mohylovém doupěti, protože Mohylové doupě na Gloomhaven nenavazuje.

vyhodnocení události na cestách

Událost na cestách vyhodnoťte tak, že vytáhnete vrchní kartu z balíčku karet událostí na cestách a nahlas přečtete úvodní text na jejím líci. Následně společně vyberte jednu z možností. Teprve poté kartu otočte a nahlas si přečtete dopad vaší volby. Jakmile si přečtete text na rubu dané karty, **nesmíte** už měnit své rozhodnutí a **musíte** danou variantu vyhodnotit.

V závislosti na reputaci či složení družiny může mít dané rozhodnutí různé dopady, vyhodnocujte však (v pořadí shora dolů) vždy jen ty, pro které vaše družina splňuje podmínky.

Daný dopad může mít jednu z následujících podmínek:

- Symbol povolání hrdiny. Jakmile je alespoň jeden z hrdinů, jejichž symbolem je daný dopad označen, v danou chvíli členem družiny, pro niž setkání vyhodnocujete, vyhodnoťte tento dopad.
- Rozsah reputace. Pokud reputace dané družiny odpovídá tomuto rozsahu, vyhodnoťte tento dopad.
- Hodnota společného jmění. Pokud má družina dohromady dané nebo vyšší množství zlaťáků, odhoďte dané množství zlaťáků, libovolně rozdělené mezi hrdiny, a vyhodnoťte tento dopad.
- Slovo „Jinak“. Pokud nesplňujete podmínku pro vyhodnocení žádného z předcházejících dopadů, vyhodnoťte právě tento dopad.

⚙️: Během chvilky přijedete na to, v čem je háček. Část vedení byla zkratovaná, stačilo ho jen vyměnit. Na majitele to udělalo mocný

REPUTACE > -5: Pustíte se do hraní, ale po několika kolech vaše nadšení opadne. Šňůra šťastných hodů, které předvede, vám přijde

ZAPLAŤTE SPOLEČNĚ 10 ZLAŤÁKŮ: Podáte mu zlato a vezmete si od něj tu jeho ušmudlanou věc. Mezi znepokojivými hnědými šmouhami najdete spoustu

JINAK: Neohroženě se zařízením chvíli zápasíte, ale nakonec vám nezbude než přiznat, že vůbec nevíte, co děláte. Majitel se zatváří

Ne všechna rozhodnutí mohou mít více dopadů. Nemá-li dopad žádnou podmínku, zkrátka jej vyhodnoťte.

„Společné“ odměny nebo postihy rozdělte mezi hrdiny podle své volby a dohody. „Každý“ se týká každého hrdiny v družině. Pokud hrdina nemá dostatek některé komodity, kterou byste měli odhodit (např. zlaťáků nebo ✓), přijde o všechny jednotky dané komodity. Následně pokračujte ve vyhodnocování události. Hrdina nemůže ztratit ✓ nebo zkušenosti ve chvíli, kdy by díky tomu přišel o již získaný talent nebo dosaženou úroveň, a nemůže mít méně než 0 zlaťáků. Blahobyt Gloomhavenu nikdy nemůže klesnout pod hodnotu danou současnou úrovní blahobytu.

REPUTACE

Každá družina má nějakou reputaci – její aktuální hodnotu budete zaznamenávat do deníku družiny. Každá nová družina začíná s reputací 0 a reputaci může skrze události či plnění scénářů získávat nebo ztrácet. Reputace družiny se může pohybovat v rozmezí -20 až 20.







Reputace družiny má několik důsledků:



- Na reputaci družiny závisí dopady některých událostí.
- Při nákupu předmětů mohou dostat hrdinové slevu nebo přirážku podle toho, jakou má družina reputaci. Příslušné úpravy cen naleznete napravo od stupnice reputace v deníku družiny.
- Některé zapečetěné obálky otevřete ve chvíli, kdy družina dosáhne určité reputace, ať už pozitivní či negativní.

Pobyt v Gloomhavenu

Kdykoli se družina vrátí do Gloomhavenu, smíte vyhodnotit libovolné z následujících možností: založit nového hrdinu, zažít událost ve městě, koupit a prodat předměty, zvýšit úroveň svého hrdiny, přispět Svatyni, vylepšit karty schopností a ohlásit odchod na odpočinek. Pobyt v Gloomhavenu lze uskutečnit po každém ukončení scénáře v průběhu kampaně.

TVORBA NOVÉHO HRDINY

Nového hrdinu musíte vytvořit na začátku kampaně, kdykoli váš hrdina odejde na odpočinek nebo kdykoli jindy, když budete chtít radikálně změnit svůj zážitek ze hry. Když krabici Gloomhavenu poprvé otevřete, máte k dispozici pouze tuto šestici hrdinů: surovce , kutila , čarovníci , ničemníci , prasklivce  a zlodějku myslí .

Vytvořením nového hrdiny získáte přístup k jeho desce a všem kartám úrovně  a . Vyplňte deník patřičného hrdiny a táhněte dvě náhodné karty velkých úkolů. Jednu z nich dle svého výběru si ponechte, druhou zamíchejte zpátky do balíčku.

Můžete vytvořit hrdinu na jakékoli úrovni, která je rovna úrovni blahobytu Gloomhavenu nebo nižší (viz Blahobyt Gloomhavenu na s. 48). Pokud se rozhodnete vytvořit hrdinu na vyšší než 1. úrovni, vyhodnoťte všechny kroky popsané na s. 44 za každou „získanou“ úroveň až do požadované úrovně. Zároveň každý hrdina získá tolik zlaťáků, kolik činí $15 \times (\text{ÚH} + 1)$. Hrdina začíná s tolika zkušenostmi, kolik je nejmenší počet potřebný pro získání dané úrovně.

VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI VE MĚSTĚ

Během každého pobytu v Gloomhavenu smí družina zažít jednu událost ve městě. Události ve městě se vyhodnocují stejně jako události na cestách, obecně však mají daleko příznivější důsledky.

NÁKUP A PRODEJ PŘEDMĚTŮ

Během pobytu v Gloomhavenu mohou hrdinové za příslušné ceny předměty nakupovat a za **polovinu** jejich ceny zaokrouhlenou dolů je prodávat. Prodaný předmět se stává součástí nabídky městského obchodníka. Hrdinové mohou vlastnit libovolné množství **různých** předmětů, vybavit se však mohou jenom některými z nich (podle pravidel na s. 8). Hrdinové si mezi sebou nesmí předávat zlaťáky ani předměty.



Při zahájení kampaně má městský obchodník v nabídce všechny předměty označené čísly od 001 do 014. V průběhu kampaně do nabídky přidávejte nové předměty podle následujících pravidel:

- Kdykoli hrdina získá **nákres** předmětu, přidejte do nabídky městského obchodníka všechny kopie tohoto předmětu.
- Kdykoli se zvýší úroveň blahobytu města (viz Blahobyt Gloomhavenu na s. 48), přidejte do nabídky městského obchodníka patřičné předměty. Seznam nově přidaných předmětů pro každou úroveň naleznete v tabulce vpravo.
- Kdykoli hrdina odejde na odpočinek, přesuňte všechny jeho předměty do nabídky městského obchodníka.

Blahobyt Karty předmětů

1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Družina nemůže nakoupit více kopií jednoho předmětu, než kolik jich je přítomno v nabídce obchodníka. Jeden hrdina nesmí vlastnit týž předmět vícekrát. Pokud hrajete hru za jinou družinu s jinými hrdiny, předměty, které vlastní **nehrající hrdinové**, považujte za přítomné v nabídce obchodníka. Nezapomeňte si do deníku svého hrdiny pečlivě zapisovat, které předměty vlastní.







ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ



Kdykoli hrdina získá tolik zkušeností, kolik je uvedeno v tabulce vpravo, musí zvýšit svou úroveň. **Zvyšovat úroveň hrdiny smíte pouze ve městě.**

Když hrdina získá novou úroveň, okamžitě přidejte **jednu novou kartu schopností** do jeho zásoby odemčených karet. Tato karta musí být stejné nebo nižší úrovně než právě dosažená úroveň hrdiny.

Zároveň vyberte a označte jeden nový talent, který váš hrdina získá, a okamžitě proveďte všechny patřičné změny balíčku modifikátorů za využití karet modifikátorů z krabičky daného hrdiny. Pokud má u sebe talent více čtverečků, smí být získán a vyhodnocen opakovaně.


Úroveň	Zkušenost
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Příklad: Hráč surovce si zaškrtně „Vyměň jednu  kartu za jednu  kartu“, a proto ze svého balíčku odstraní jednu  kartu a přidá místo ní jednu  kartu ze své krabičky.

Vyměň jednu kartu  za jednu kartu .






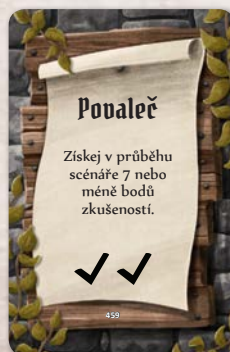
Symbol balíčku surovce














Zvýšením úrovně se navíc hrdinovi zvýší i jeho maximální hodnota zdraví , kterou můžete najít v tabulce na jeho desce. Zvýšení úrovně nikdy nezvyšuje limit karet v ruce. Tento limit je pro každé povolání neměnný.









NOVÉ TALENTY




Kdykoli hrdina splní svůj malý úkol a zároveň skončí daný scénář úspěšně, obdrží tolik , kolik je napsáno na dané kartě. Za každé tři  pak získá nový talent. Nový talent zaškrtněte v deníku hrdiny a okamžitě proveďte všechny patřičné změny balíčku modifikátorů. „Přebytečné“ , které zbyly po získání talentu, můžete využít pro získání dalšího. Tímto způsobem může váš hrdina získat až šest talentů.



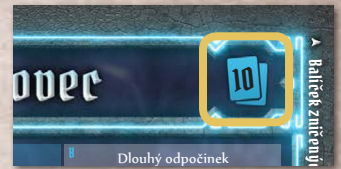
- Přidej dvě karty  průraznost  3.
- Přidej jednu kartu  omráčení .
- Přidej jednu kartu  odzbrojení  a jednu kartu  zmatení .
- Přidej jednu kartu  přidat cíl .
- Přidej jednu kartu  obrana  1, sebe.
- Ignoruj negativní efekty předmětů a přidej jednu kartu .

Poznámky:
: : :
: : :

SESTAVENÍ KARET V RUCE

Pro první hru za kteréhokoli hrdinu doporučujeme použít pouze karty úrovně 1 (označené symbolem ). Všichni hrdinové však mají od začátku odemčené i tři karty označené , které nabízejí komplexnější efekty. Jakmile se však se schopnostmi daného hrdiny lépe seznámíte, doporučujeme zapojit i  karty s tím, abyste vždy dodrželi daný limit karet v ruce. Po přidání každé jedné karty proto musíte jednu kartu z balíčku odebrat.

Se získáváním nových úrovní se hrdinovi odemykají i nové karty schopností, limit karet v ruce však zůstává stejný. Ze začátku každého scénáře si proto vyberte ze své celkové zásoby odemčených karet (viz Zvýšení úrovně na s. 44–45) do ruky tolik karet, kolik činí limit vašeho hrdiny. Pouze tyto karty pak smíte používat v průběhu scénáře.




Limit karet v ruce


NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI SCÉNÁŘE

Zvyšováním úrovně hrdinů se zvyšuje i doporučená úroveň scénářů, jak už bylo popsáno na s. 15. Tím vzrůstá úroveň nestvůr, zranění způsobené pastmi, zisk zlaťáků za jednu minci a bonusové zkušenosti za úspěšně dokončený scénář.

PŘÍSPĚVKY SVATYNI

Jednou během každého pobytu v Gloomhavenu může každý hrdina přispět 10 zlaťáky Svatyni Velkého dubu, městskému chrámu a špitálu. Jako odměnu si hráč tohoto hrdiny může přidat pro následující scénář do svého balíčku modifikátorů 2 karty požehnání .

VYLEPŠOVÁNÍ KARET SCHOPNOSTÍ

Od té chvíle, co dosáhnete **globálního úspěchu „Síla vylepšení“**, si budete za patřičnou sumu smět vylepšovat karty schopností svého hrdiny. Při vylepšování vyhledejte patřičnou samolepku na archu vylepšení a nalepte ji na vyhrazené místo  na zvolené kartě schopností. Vylepšení schopnosti má trvalý a nevratný efekt.



Pro karty schopností můžete použít celou řadu vylepšení, každé však stojí odpovídající sumu, kterou musí zaplatit vždy ten hrdina, jehož karta je vylepšována.

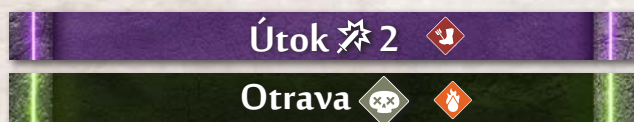
Ne všechny typy vylepšení mohou být nalepeny na stejné pozice na kartách schopností. Některé budete lepit k samotné **akci** (napsané větším fontem), zatímco jiné k **doplňujícím efektům akce** (napsaným menším fontem pod samotnou akci):



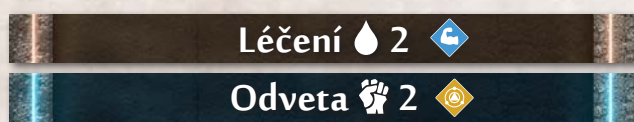
Tyto samolepky mohou být nalepeny jak k akci, tak k doplňujícímu efektu akce, které mají nějakou číselnou hodnotu. Vylepšením zvýšíte tuto základní hodnotu o 1.



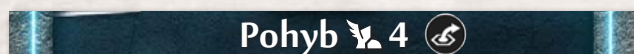
Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci (nikoli doplňujícímu efektu akce), která cílí na nepřítele. Použití takové akce pak s sebou nese též udělení daného stavu všem jejím cílům.



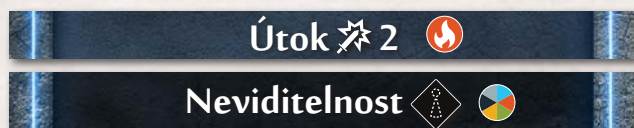
Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci (nikoli doplňujícímu efektu akce), která ovlivňuje spojence nebo hrdinu samotného. Použití takové akce pak s sebou nese též udělení daného stavu všem ovlivněným cílům. Akce „Pohyb“ se mezi akce tohoto typu **nepočítá**.



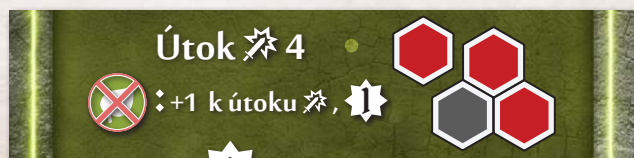
Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci „Pohyb“. Takto vylepšený pohyb je považován za skok.



Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterékoli akci (nikoli doplňujícímu efektu). Daný živel bude vyvolán, kdykoli je tato schopnost použita. V případě vyvolání živel hráč podle běžných pravidel.



Tyto samolepky mohou být nalepeny ke kterémukoli útoku s plošným efektem. Nově přidané pole zvětšuje cílovou oblast schopnosti.



Základní cena každého vylepšení závisí na typu vylepšení a konkrétní vylepšované schopnosti. Tato cena je dvojnásobná (s výjimkou přidání nového pole), pokud má zlepšovaná schopnost plošný efekt. Další zvyšování ceny pak závisí na počtu samolepek již přítomných na vylepšované schopnosti (horní či dolní) dané karty a také na úrovni příslušné karty schopnosti.

Počet všech vylepšených karet v balíčku hrdiny nesmí být vyšší než úroveň blahobytu Gloomhavenu. Jednou nalepenou samolepkou už nelze odlepit.

Vylepšení jsou trvalá a platná i poté, co daný hrdina odešel na odpočinek.



Základní cena vylepšení +1		Základní cena dalších efektů	Úroveň karty schopnosti		
Pohyb	30 Zl	Otrava	75 Zl	1/X + 0 Zl	
Útok	50 Zl	Krvácení	75 Zl	2 + 25 Zl	
Dosah	30 Zl	Zmatení	50 Zl	3 + 50 Zl	
Obrana	100 Zl	Znehybnění	100 Zl	4 + 75 Zl	
Odstrčení	30 Zl	Odzbrojení	150 Zl	5 + 100 Zl	
Přitažení	30 Zl	Prokletí	75 Zl	6 + 125 Zl	
Průraznost	30 Zl	Posílení	50 Zl	7 + 150 Zl	
Odveta	100 Zl	Požehnání	50 Zl	8 + 175 Zl	
Léčení	30 Zl	Skok	50 Zl	9 + 200 Zl	
Přidat cíl	50 Zl	Konkrétní živel	100 Zl	Počet předchozích vylepšení dané schopnosti	
(pro pomocníky)		Libovolný živel	150 Zl		0 + 0 Zl
Pohyblivost	100 Zl				1 + 75 Zl
Útok	100 Zl			2 + 150 Zl	
Dosah	50 Zl			3 + 225 Zl	
BZ	50 Zl				
Pro všechny schopnosti s plošným efektem základní cenu zdvojnásobte.					
Pole plošného útoku	200 Zl děleno počtem polí, na které schopnost před daným vylepšením cílí.				



Příklad: Hráč surovce se rozhodl vylepšit akci „Útok“ horní schopnosti samolepkou +1 **a**. Základní cena tohoto vylepšení je 50 zlaťáků, v tomto případě je však dvojnásobná, protože se jedná o útok plošný. Navíc se jedná o kartu třetí úrovně **b**, cena se proto zvýší ještě o 50 Zl na výsledných 150 Zl. K tomu chce hráč surovce přidat i nové útočné pole **c**. To by normálně stálo 66 Zl (200 Zl děleno třemi poli zaokrouhlo dolů), nicméně se stále jedná o kartu 3. úrovně, cena proto bude o 50 Zl vyšší. Navíc je nyní potřeba připlatit i 75 Zl za to, že tato konkrétní karta schopnosti už jedno vylepšení obsahuje. Toto vylepšení tedy bude celkem stát 191 Zl.

ODCHOD NA ODPOČINEK

Pokud hrdina splní všechny podmínky svého velkého úkolu, musí při své příští návštěvě Gloomhavenu ohlásit odchod na odpočinek. Ještě před tím smí využít všechny ostatní možnosti, které pobyt v Gloomhavenu skýtá, nesmí už ho však opustit. Daný hrdina splnil všechny své cíle, kvůli kterým se na dobrodružství vydal, a nemá nadále motivaci v něm pokračovat. Všechny komponenty, které mu přísluší, vraťte do patřičných krabiček, předměty získá městský obchodník a nevyužité zlaťáky budou ztraceny. Gloomhaven navíc získá 1 bod blahobytu.

Splněním velkého úkolu hráči vždy odemknou nový obsah hry skrytý v odpovídajících krabičkách či obálcích; většinou se jedná o nového hrdinu. Kdykoli byste měli otevřít krabičku, která už byla otevřena dříve, získáte místo toho nový **nákres náhodného předmětu** a také **náhodný vedlejší scénář** (viz s. 38). Splněnou kartu velkého úkolu odstraňte ze hry.


Kdykoli odejde nějakému hráči hrdina na odpočinek, získá tento hráč **bonusový talent** pro všechny své budoucí hrdiny. Tento efekt je kumulativní, za dva hrdiny na odpočinku proto získá hráč dva bonusové talenty pro svého třetího hrdinu. Přestože se tento bonus týká hráčů, ovládá-li hráč více hrdinů najednou (např. při hře v jednom hráči), uvažujte pro tento účel, jako by každého hrdinu ovládal jiný hráč.

Když nějaký hrdina poprvé odejde na odpočinek, zpravidla přidáte do příslušných balíčků nové karty událostí. Jejich referenční čísla naleznete na rubu desky daného hrdiny vpravo dole (**číslo nejvíce vpravo**). Nové karty událostí budete též přidávat ve chvíli, kdy skrze splnění velkého úkolu odemknete nového hrdinu. Čísla takto přidávaných karet naleznete též na rubu desky daného hrdiny, v tomto případě však **nejvíce vlevo**. Každé referenční číslo odpovídá jak jedné kartě událostí ve městě, tak jedné kartě událostí na cestách.

Kdykoli váš hrdina odejde na odpočinek, můžete vytvořit nového hrdinu, táhnout dvě nové karty velkých úkolů, jednu si ponechat a druhou odhodit. Pokud chcete, můžete klidně vytvořit hrdinu stejného povolání, jako měl ten, který právě odešel na odpočinek, doporučujeme ale využít toho, že noví hrdinové přinášejí nové způsoby, jak Gloomhaven hrát. Úroveň nově vytvořeného hrdiny nesmí být vyšší než současná úroveň blahobytu Gloomhavenu.

Může se stát, že karty velkých úkolů dojdou; v takovém případě váš nový hrdina žádnou nezíská, a nemůže proto nikdy odejít na odpočinek. Můžete kdykoli založit nového hrdinu anebo hrát za jiné své hrdiny.

BLAHOBYT GLOOMHAVENU

Jak hrdinové nabývají na síle, **blahobyt** Gloomhavenu postupně roste. Blahobyt Gloomhavenu může růst jak skrze události, tak skrze určité scénáře. Body blahobytu budete značit na stupnici blahobytu na mapě světa , a kdykoli hodnota blahobytu dosáhne patřičných mezníků, úroveň blahobytu vzroste.



Kdykoli úroveň blahobytu Gloomhavenu vzroste, získáte dvě výhody:

- Do zásob městského obchodníka přidejte podle tabulky na s. 43 příslušné předměty.
- Nově vytvoření hrdinové smí začínat na takové úrovni, která je rovna aktuální úrovni blahobytu Gloomhavenu nebo nižší. Již aktivní hrdinové si navíc smí okamžitě zvýšit svou úroveň tak, aby byla rovna úrovni blahobytu Gloomhavenu. V obou případech postupujte podle pravidel popsanych na s. 44.

Splnění scénáře

Kdykoli scénář hraný v rámci kampaně skončí úspěšně, získá družina všechny odměny uvedené v knize scénářů u daného scénáře. Tyto odměny zahrnují globální úspěchy a úspěchy družiny, bonusové zlaťáky nebo zkušenosti, zvýšení blahobytu, odemčení nových scénářů, předmětů nebo nákresů předmětů. Jak je popsáno na s. 42, hrdinové nemohou v důsledku dokončení scénáře ztratit víc (např. reputace, bodů blahobytu apod.), než mají.

Nové lokace:


Gloomhavenské skladiště ⑧ (C-18),
Diamantový důl ⑨ (L-2)

Úspěch družiny:

Jekseřiny plány



Odměna:

15 zlatých pro každého
Blahobyt +1







Kdykoli zpřístupníte nový scénář, nalepte patřičnou samolepku na dané referenční číslo na mapě světa . Pozor: Čísla v kroužku v textu příběhu pouze odkazují na dané scénáře, neznamenají jejich zpřístupnění. Pokud je odměnou za splněný scénář předmět, získá ho libovolný z hrdinů, kteří scénář splnili. Pokud je odměnou nákres předmětu, přidejte všechny kopie daného předmětu do nabídky městského obchodníka.



Podmínky pro otevření obálek

- Získejte 5 globálních úspěchů „Starobylá technologie“ – otevřete obálku **A**.
- Získejte oba úspěchy družiny „Dračí záležitost“ a „Dračí poklad“ – přidejte do patřičných balíčků událost ve městě 75 a událost na cestách 66 a získejte globální úspěch „Pomoc drakovi“.
- Přispějte aspoň 100 zlaťáků Svatyni Velkého dubu – otevřete obálku **B**.
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
 - +10 Zl
- Dosáhněte reputace 10 a více – otevřete krabičku .
- Dosáhněte reputace 20 – do patřičných balíčků událost ve městě 76 a událost na cestách 67.
- Dosáhněte reputace -10 a méně – otevřete krabičku .
- Dosáhněte reputace -20 – přidejte do patřičných balíčků událost ve městě 77 a událost na cestách 68.
- První postava odejde na odpočinek – otevřete Městskou kroniku.

Varianta hry: Snížení vlivu náhody

Chcete-li snížit vliv náhody, považujte modifikátory „2x“  a Požehnání  za modifikátor +2 , a modifikátory „Minutí“  a Prokletí  za modifikátor -2 . Další pravidla platná pro tyto karty se nemění, po jejich tažení tedy patřičné balíčky modifikátorů zamíchejte.

Varianta hry: Trvalá smrt

Pokud máte rádi výzvu a napětí, můžete se rozhodnout pro variantu hry, při které váš hrdina nadobro zemře ve chvíli, kdy jeho zdraví klesne na nebo pod nulu. K vyčerpání hrdiny i nadále dochází, pokud hráč už nemůže hrát karty a zároveň hrdina není schopný odpočinku. Při hraní s trvalou smrtí však v takovém případě jeho figurka zůstane nadále na herním plánu a nestvůry na něj stále budou smět cílit a útočit. Hrdina už do konce scénáře nesmí provádět žádné akce a jeho iniciativa činí pro všechny účely 99. Pokud scénář skončí neúspěšně, hrdinové, kteří budou na konci posledního kola naživu, neumírají.

Když hrdina zemře, vraťte všechny jeho komponenty do příslušných krabiček, odhodte jeho zlaťáky, velký úkol zamíchejte zpět do balíčku a jeho deník vyřadte ze hry. Pokud váš hrdina zemřel, musíte si vytvořit nového hrdinu anebo hrát za jiného (aktivního) hrdinu vytvořeného dříve.

Varianta hry: Balíček náhodných výprav

Namísto toho, abyste hráli scénáře z knihy příběhů, můžete kdykoli odehrát náhodnou výpravu. Náhodné výpravy nijak neovlivňují příběh kampaně, hrdinové v nich však mohou získat zkušenosti i zlaťáky a plnit malé i velké úkoly.

Každá náhodná výprava se skládá ze tří náhodných místností a jejím cílem je zabít všechny nestvůry. Na začátku takové výpravy připravte pouze první místnost, další místnost přijde na řadu až ve chvíli, kdy je odhalena otevřením dveří. Každou místnost připravte podle tažené karty náhodné výpravy a náhodných nestvůr.

KARTA MÍSTNOSTI OBSAHUJE:

- Část názvu **a**. Název celé místnosti v náhodné výpravě je tvořen názvem karty nestvůr a karty místnosti.
- Obrázek použitého dílu plánu spolu s 12 čísly, které odpovídají polím, na kterých se mohou objevit nestvůry dané kartou nestvůr **b**, a případnými překryvnými dílky, které mají být na plán přidány. Může se stát, že v průběhu přípravy náhodné výpravy některé překryvné dílky dojdou, v takovém případě je nahradte co nejpodobnějšími dílky stejného typu.
- Pole, kterým hrdinové do místnosti vstoupí **c** a skrze které odejdou **d** a o jaké typy vchodů a východů se jedná (viz dále). Tato pole vždy navazují na patřičná pole předcházející místnosti. Pokud se jedná o první místnost výpravy, hrdinové začínají na kterémkoli poli do vzdálenosti dvou polí od pole vchodu. Pokud má první místnost více vchodů, domluvte se, u kterého vchodu hrdinové začnou.



- Typ vchodů, který je uveden i na rubu karty . Existují dva typy vchodů a východů – A a B, které na sebe musí navazovat: hrdina, který místnost opustí východem A, vstoupí do nové místnosti vchodem A. Totéž platí pro B. Pokud nelze místnost na právě tažené kartě napojit na právě opouštěnou místnost, táhněte další kartu místnosti, dokud nepůjde obě místnosti propojit.

Pokud má místnost dva východy, domluvte se, který z nich hrdinové použijí; nepoužitý východ považujte za zeď. Pokud má místnost dva vchody, použijte z nich ten, který lícuje s právě použitým východem.

- Postihy za odhalení místnosti . Kdykoli je odhalena nová místnost, utrpí hrdinové postih v závislosti na zvolené obtížnosti. Při střední obtížnosti neutrpí hrdinové žádný postih při odhalení první místnosti, utrpí „malý postih“ při odhalení druhé a „velký postih“ při odhalení třetí. Před hrou se domluvte, jaké postihy hrdinové při odhalení které místnosti utrpí, od žádných až po všechny velké. Pokud je v postihu první místnosti zmíněn hrdina otevírající dveře, vyberte libovolně, kterého hrdiny se postih dotkne. Pokud je v postihu první místnosti zmíněna předchozí místnost, nic se nestane.
- Konkrétní díl herního plánu použitý pro přípravu místnosti .

KARTA NESTVŮR OBSAHUJE:

- Část názvu . Název celé místnosti v rámci náhodné výpravy je tvořen názvem karty nestvůr a karty místnosti.
- Seznam nestvůr přiřazených k číslům napsaným na kartě místnosti . Nestvůry na plán umísťujte stejně jako u klasických scénářů podle počtu hráčů.
- Popis obsahu všech pokladů . Poklady v náhodné výpravě nikdy neobsahují předměty důležité pro kampaň, přesto v nich však najdete celou řadu užitečných bonusů.
- Popis typů pastí . Červený symbol zranění označuje, že se jedná o zraňující past.



Autoři

HERNÍ DESIGN A VÝVOJ: Isaac Childres

GRAFICKÝ DESIGN: Josh McDowell, Isaac Childres

ILUSTRACE: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

3D MODELÝ: James Van Schaik

EDITOŘI: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

NÁMĚT A SCÉNÁŘ: Isaac Childres

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

PŘÍSPĚVATELÉ NA KICKSTARTERU:

Moc rád bych poděkoval všem přispěvatelům, kteří podpořili Gloomhaven na KS; byla to dlouhá a strastiplná cesta, která by bez vaší pomoci nikdy nedosáhla svého cíle.

Moc vám všem děkuji za vaši podporu!

Obzvlášť bych chtěl poděkovat přispěvatelům, kteří v průběhu kampaně stvořili oficiální scénáře: Marcelu Cwertetschkovi, Timovi a Kim De Smet, Jaredovi Gillespiemu, Davidovi Isakovovi, Jeremymu Kaemmerovi, Mathewovi G. Somersovi.

ČESKÁ VERZE:

Vedení CZ překladu: David Rozsival

DTP CZ verze: Anežka Bělohoubková, Michal Peichl

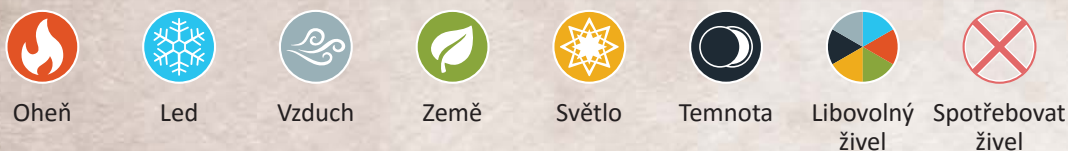
Překlad CZ verze: Jan Dvořák, Michal Kalaš, David Rozsival, Pavla Slaná, Pavel Tatíček

Úpravy CZ překladu: Jan Coufal, Vít Kučera, Petr Pelikán, Václav Pražák

Úseobecné symboly



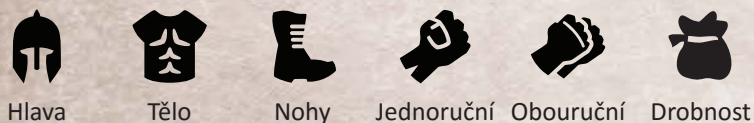
Symbyly živelů (s. 24)



Stavy a efekty (s. 22–23)



Pole pro vybavení (s. 8)



Úylepšení

Útok ✦ 3

s. 45–47

Úroveň scénáře (s. 15)

Průměrná úroveň / 2, zaokrouhlená nahoru

Obtížnost	Úroveň
Snadná	-1
Střední	+0
Náročná	+1
Pekelná	+2

Ú	N	Z	P	ZK
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Ú – úroveň scénáře
 N – úroveň nestvůr
 Z – přepočít zlaťáků
 P – zranění pastmi
 ZK – bonusové zkušenosti

Klíč k nestvůrám s. 13



Karty

