Trials of Tempus

*Na Mečovém pobřeží se šíří zvěsti. Už několik let, dvacátého dne Kythornu, o letním slunovratu, se objevil obrovský ohnivý meč před jedním z měst. Vznáší se ve vzduchu, zůstane jen na chvíli, pak zmizí, aby se znovu objevil na jiném místě v následujícím roce. Luskan byl první. Další je Neverwinter. Letos hoří před Baldur's Gate.*

*A volá tě... Ti, kdo se k meči přiblíží, jsou unášeni, nikdo neví kam. Ale když se vrátí, vyprávějí si příběhy o strastiplných zkouškách plných konfliktů, tajemných hádanek a děsivých příběhů. A radost... Radost z výzvy, ušlechtilého úsilí a úspěchu. A tak se to šíří.*

*Vyznavači Tempa, boha války, jehož symbolem je skutečně plamenný meč, pojmenovali "Tempovy zkoušky", a to se ujalo. Už se výzva roznesla široko daleko, a tak se dav a soutěž rozrůstá a s ní i podívaná a zábava a sláva. Právě mě na cestě míjela další skupina hledačů Zkoušek.*

*Sama jsem od Baldurovy brány vzdálena pouhý den a budu muset zažít tyto Zkoušky na vlastní kůži. I když jdu*

*sama, nemám strach, protože tam jistě najdu mnoho lidí, kteří se ke mně přidají. V centru města jsou již k dispozici věštírny, které přitahují bezpochyby docela slušný dav.*

*Jsem připravena a naplněna zvláštní radostí!*

*-Bonnie, výjimečná bardka z Koleje Znalostí.*

# ÚVOD

Dungeons & Dragons: Zkoušky Tempa je kooperativní hra pro 2-8 hráčů, ve které soupeřící strany hrdinských dobrodruhů bojují, aby prokázali svou hodnotu v neustále se měnících bitevních říších Tempa, Boha války!

Vyberte si svého hrdinu moudře, protože dovednosti a spojence, které máte, potřebujete ke zdolání každé Zkoušky, nejsou nikdy stejní a Strážce, který na vás všechny čeká na konci, jistě prověří hranice vaší odvahy... nebo snad lstivosti? Zkouška ukáže.

# CÍL HRY

Chcete-li vyhrát, musíte se svou partou spolupracovat, abyste získali více vítězných bodů než vaši soupeři tím, že dokončíte všechny úkoly a sbíráním kořisti! Nakonec musíte porazit Strážce zkoušky. Která strana získá nejvíce bodů vítězství, když Strážce zkoušky padne, vyhrává Zkoušku!

# NASTAVENÍ

## Odhalení Zkoušky!

**Vyberte Bojiště pro zkoušku.**

♦ Základní hra obsahuje devět oboustranných desek Bojišť, které tvoří dvě Bojiště o rozměrech 30x30 palců.

♦ Uspořádejte devět destiček podle doporučeného uspořádání pro dané Bojiště (strany 9-10).

**Zamíchejte karty úkolů a vylosujte tři.**

♦ Umístěte vylosované karty úkolů tak, aby byly snadno viditelné pro všechny hráče, lícem nahoru. Jedinečná kombinace těchto tří Questů představuje tuto konkrétní Zkoušku.

♦ Místo náhodných Úkolů si můžete vybrat jednu z našich doporučených sestav úkolů, abyste získali zážitek na míru (viz příloha, strana 23).

**Zamíchejte karty Strážců zkoušek a jednu si vylosujte.**

♦ Tento Strážce zkoušky je "Poslední šéf" a přijde k vám do hry, jakmile družina dosáhne 10 VP. Prozatím položte vylosovaného Strážce zkoušky lícem nahoru poblíž.

**Vyplňte mapu.**

♦ Podívejte se na doporučené nastavení pro konkrétní

Bojiště (strany 9-10), abyste zajistili vyvážené rozložení všech komponent.

♦ Umístěte komponenty cíle úkolu, které požaduje

každý ze tří úkolů (např. úkol "Odčerpej sílu!" říká: "Umístěte do hry místo moci").

♦ Umístěte 3 truhly a 4 tábory na určená políčka.

♦ Každý ze tří táborů bude mít 4 Miniony (skřety,

Koboldi, Bugbears) a jeden tábor bude mít 1 Elitu (zlobr). Umístěte nestvůry rovnoměrně kolem jejich

Tábora, přičemž nestvůra "A" musí být nejblíže středu

Bojiště. Do táborů Minionů umístěte nestvůry "B", "C" a "D" ve směru hodinových ručiček. Umístěte jejich karty příšer po stranách hrací desky.

**Zamíchejte balíček kořisti a balíček událostí.**

♦ Umístěte oba balíčky na dosah.

### Družina a hrdinové!

#### Vytvořit družinu

Všichni hráči v družině vyhrávají nebo prohrávají společně! Hráči se rozdělí do dvou stejných stran. Pokud hrajete s lichým počtem hráčů nebo s méně než čtyřmi hráči, doporučujeme, aby jeden z hráčů vystupoval jako "dva hráči" a ovládal druhého hrdinu, aby strany byly sudé s minimálním počtem čtyř hrdinů ve hře.

#### Vytváření balíčků hrdinů

Nyní, když už všichni víte, s jakou zkouškou se utkáte, je čas přelstít své soupeře tím, že vytvoříte tu nejlepší stranu Hrdinů! Každý hráč ovládá jednoho hrdinu (pokud nehrajete se dvěma různými hrdiny). Každý Hrdina má svou miniaturu a balíček hrdinů, který představuje jedinečné schopnosti daného hrdiny.

Synergie a spolupráce v rámci vaší družiny jsou důležitou součástí vítězství!

Váš balíček hrdinů je kombinací Povolání, Oboru a Charakteru postavy, kterou jste si vybrali.

Vyložte všechny možnosti balíčku hrdinů na stůl po třech oddělených částech:

1. 8 karet Povolání a 8 balíčků Povolání.

2. 16 Oborů (2 na každé Povolání).

3. 8 Charakterů.

Každá strana hodí dvacetistěnnou kostkou (D20), aby určila, která strana si vybere jako první.

♦ Ten, kdo hodí více, bude vybírat jako první z Povolání a Balíčku Oborů (viz níže).

♦ Nižší hod vybere jako první z balíčků Charakteru a umístí svůj vstupní portál jako první.

1. Povolání: Když si vyberete Povolání, vezměte si odpovídající balíček Povolání a podložku Povolání a všechny související žetony uvedené na seznamu na podložce Povolání. Jeden člen z první družiny si vybere Povolání, následován jedním členem druhé strany. Pokračujte střídavě mezi jednotlivými stranami, dokud si všichni hráči nevyberou Povolání.

♦ Pokud chcete v tomto okamžiku přejít rovnou k akci,

postupujte podle "Doporučené sestavy" pro každé vybrané Povolání a přeskočte zbytek kroků sestavování balíčku hrdinů.

2. Obory: Každé Povolání má dva Obory. Když je Obor vybrán, vezměte si žeton DR (štít) a umístěte jej na tabulku DR svého Povolání, abyste ukázali své počáteční DR (a kdykoli viděli svou aktuální DR).

Postupujte stejně tam a zpět jako při výběru Povolání, dokud všichni hráči nemají Obor.

3. Postavy: Začněte s družinou, která si nevybírala

Povolání a Obor jako první a použije stejný postup.

Postavy nemají žádná omezení týkající se Povolání. Vaše postava také určuje, kterou miniaturu hrdiny ovládáte!

## Sestavení balíčku hrdinů

Všichni hrdinové by nyní měli mít Povolání, Obor a Charaker. Karty ze všech tří vybraných balíčků tvoří váš balíček hrdinů! Rozdělte balíček hrdinů na

následující tři části:

♦ Základní karty (symbol Hvězda) - někteří hrdinové budou mít více primárních karet než jiní. Tyto karty umístěte před sebe na stůl. Představují vaše jádro

schopnosti a nikdy neopouštějí hru. Primární útočné karty jsou umístěny stranou "I" nahoru.

♦ 6 karet 2. úrovně ("2" v levém dolním rohu) - obě vaše karty Povolání i Oboru mají karty úrovně 2. Ty prozatím odložte stranou. Představují váš postup ve hře a přijdou na řadu později.

♦ 12 karet 1. úrovně - zamíchejte tyto karty, abyste vytvořili svůj počáteční dobírací balíček.

Každý hrdina začíná s 30 zásahovými body (HP), které se sledují pomocí HP žetonů HP. Z žetonů HP si vezměte žetony HP v hodnotě 30 HP. (2x HP10, 1x HP5, 5x HP1).

## Umístěte svůj vstupní portál

Strana, která si vybrala své postavy jako první, nyní získá možnost umístit svůj vstupní portál jako první! Umístěte svůj vstupní portál do jednoho ze čtyř rohů Battlerealmu. Zde se nachází místo, kde bude družina začínat a kde se každý člen vaší družiny v případě porážky zformuje. Soupeřící strana umístí svůj Vstupní portál do protějšího rohu. Myslete na Cíle úkolu a terén Bojiště při výběru rohu!

### Nastavení značek zkoušek

♦ Umístěte sledovač iniciativy každého hrdiny k iniciativě/kola a umístěte sledovač iniciativy nestvůry na pozici iniciativy 10.

♦ Umístěte sledovač kola na kolo 1.

♦ Umístěte žeton strany z každé strany na 0 vítězných bodů (VP).

## Vstupte do Battlerealmu!

Hráči umístí miniaturu svého hrdiny na vstupní portál své strany a zahájí 1. kolo.

# PRŮBĚH HRY

Hra se hraje v několika kolech. V každém kole, si dobíráte karty, řešíte událost, házíte si na iniciativu a pak se postupně střídáte. Na konci každého kola hráči odhodí nad 5 karet v ruce, pak se přesunou na další kolo.

Ve svém tahu máte k dispozici dvě akce, které můžete využít ke hraní různých akčních karet, a to buď z ruky, nebo ze svých primárních karet. Výsledek většiny vašich Akcí se rozhoduje hodem dvacetistěnnou kostkou (D20) a zahranou kartou (kartami).

## Vítězství

Abyste vyhráli, musíte mít více vítězných bodů (VP), než druhá strana na konci hry. Hra končí, když je poražen Strážce zkoušky.

Vaše strana získává VP třemi způsoby (strana 20):

♦ splněním úkolů na několika úrovních

♦ sbíráním karet kořisti

♦ Určité události.

Celkový počet VP každé družiny se sleduje pomocí žetonu na VP sledovači na straně hrací desky (na obrázku v nastavení). Zkouška Strážce se zrodí uprostřed Battlerealmu, když jedna strana ukončí kolo s 10 nebo více VP, což signalizuje začátek konce hry. Hra končí okamžitě, když je Strážce zkoušky poražen a kterákoli strana má v tu chvíli více VP, vyhrává hru!

## Kostky osudu

Úspěch nebo neúspěch většiny věcí, které se snažíte udělat ve Zkouškách, určuje hod dvacetistěnnou kostkou (D20) a porovnáním výsledku s kartou, která k tomu vyzývá, po přičtení případných modifikátorů.

Karta s rozsahem různých výsledků, jako na kartě útoku, může říkat:

1-5: Minutí.

6-12: 5 Zranění

13+: 11 Zranění

V tomto případě jakýkoli výsledek 1-5 znamená žádný účinek. 6-12 znamená, že jste zasáhli a způsobili

5 Zranění, a 13 nebo více je nejlepší výsledek, který způsobí 11 Zranění. Pokud tedy padla 15, udělíte 11 Zranění. Takto funguje většina karet.

Některé karty jsou buď úspěšné, nebo neúspěšné a

jednoduše udávají cílové číslo, jako například na kartě dovednosti:

*Atletika 12+*

*Znalosti 8+*

*Důvtip 7+*

Pokud se pokusíte udělat něco, co vyžaduje hod na atletiku, musíš hodit 12 nebo více, abys uspěl. Nižší číslo na kartách znamená vyšší šanci na úspěch při hodu! Ve výše uvedeném příkladu, "Důvtip" je jejich nejlepší dovedností, protože jim stačí hodit 7 nebo více, aby uspěl.

Modifikátory k hodům jsou velmi užitečné, pokud je můžete získat!

## Obecná pravidla

### Karty vs. obecná pravidla

Pokud se zdá, že karta porušuje některá z obecných pravidel, karta má vždy přednost.

### Výhody a nevýhody

Některé karty poskytují výhodu nebo nevýhodu pro

hodu. V takovém případě hoďte dvěma D20 místo jednoho.

Pokud má hod výhodu (nejčastěji), platí vyšší z obou hodů. Pokud má hod nevýhodu, platí nižší z obou hodů. Pokud má hod výhodu i nevýhodu, hoďte pouze jednou kostkou.

**Poznámka:** Karty a efekty, které poskytují výhodu nebo

nevýhodu, musí být zahrány před hodem!

### Sousedství a diagonály

Mnoho karet a pravidel bude odkazovat na něco, co

je "sousední". Všech osm políček obklopujících dané políčko je považováno za sousední, včetně úhlopříček, pokud se nejedná o blokování neprůchodným terénem, jako jsou zdi, stromy, voda, a další překážky s širokým černým obrysem. Při určování vzdáleností nebo pohybu se úhlopříčky počítají pouze jako jedno pole.

### Spojenci a protivníci

Všichni hráči ve vaší skupině, včetně vás a všech nestvůr, které jsou "spojenci" vaší družiny, se považují za "spojence". Všichni ostatní jsou protivníci. Pojem "nestvůra-creature" se vztahuje na všechny hrdiny a nestvůry.

## Pořadí hry

Každé kolo je rozděleno do následujících 5 fází v tomto pořadí:

**1. Losování. Všichni hráči si dobírají dvě karty.**

♦ 1. kolo - místo toho si vylosujte čtyři karty.

**2. Událost. Táhněte si kartu události.**

♦ Vyřešte kartu události. Pokud událost vyžaduje hodit na iniciativu, učiňte tak nyní a položte žeton události vedle hozeného čísla na ukazateli iniciativy.

**3. Iniciativa. Házejte na iniciativu!**

♦ Umístěte žeton každého hrdiny na sledovač iniciativy vedle čísla, které pro něj bylo hozeno. Toto je pořadí tahu pro dané kolo, počínaje nejvyšší iniciativou po nejnižší. Pokud dojde k remíze, hráči s nerozhodným výsledkem hází znovu, aby zjistili, kdo půjde první.

Příšery jdou vždy automaticky na iniciativu 10 a ztrácí remízu.

**4. Tah. Střídejte se v pořadí podle iniciativy.**

♦ Každý hrdina má ve svém tahu dvě akce. Příšery

hrají své tahy podle scénáře (viz kapitola Příšery

v části "Fáze tahu").

**5. Konec kola: Když všichni hrdinové a nestvůry**

**odehráli svůj tah:**

♦ Jsou vyřešeny efekty konce kola (Události > Úkoly > Ostatní).

♦ Hráči odhodí tolik karet, aby měl max. 5 v ruce.

♦ Posuňte sledovač kola dopředu.

♦ "Obnovit" na konci každého 5. kola:

● Vynulujte truhly (otočte žetony).

● Obnovte poražené tábory.

♦ Když má strana poprvé 10 nebo více VP, Strážce se zrodí uprostřed Battlerealmu!

# 1. FÁZE LOSOVÁNÍ

V této fázi by hráč neměl mít v ruce více než 5 karet. (Primární karty nejsou "v ruce“).

Každý hráč si dobere vrchní 2 karty ze svého dobíracího balíčku.

Pokud se jedná o první kolo hry, každý hráč si místo toho dobere 4 karty.

Pokud některý hráč hraje postavu "Ivar", dobere si tento hráč v prvním kole další 2 karty (celkem tedy 6).

## Cyklování balíčku

Nakonec vám dojdou karty k dobírání. Jakmile

potřebujete dobrat z prázdného balíčku, musíte okamžitě "zacyklit" svůj balíček. Cyklování balíčku

představuje postup vašeho hrdiny ve hře. Postupujte podle níže uvedených kroků a pak si podle potřeby doberte karty:

**Když dojde první dobírací balíček:**

♦ Vyberte si 2 karty z odhazovací hromádky a přidejte je k šesti kartám 2. úrovně, které jste si odložili během přípravy.

Těchto 8 karet je váš nový dobírací balíček. Zamíchejte.

♦ Karty, které jste si nevybrali, zůstanou ve vašem balíčku Hromádka odhozených karet.

♦ Otočte jednu z karet primárního útoku na její "II".

stranu.

**Když dojdou následné dobírací balíčky:**

♦ Vyberte si libovolných 8 karet z odhazovací hromádky. To je váš nový balíček. Zamíchejte.

♦ Všechny karty, které jste si nevybrali, zůstanou v odhazovacím balíčku.

♦ Otočte kartu primárního útoku na stranu "II", pokud je nějaká karta primárního útoku ještě neotočená.

# 2. FÁZE UDÁLOSTI

Z vrchní části balíčku událostí si vezměte jednu kartu.

Balíček událostí představuje nepředvídatelnou povahu

Battlerealmu a nutí hráče přizpůsobit se novým okolnostem v každém kole. Ty mohou být jak dobré, tak

špatné, a správná (nebo špatná) Událost ve správný (nebo špatný) okamžik může výrazně ovlivnit výsledek Zkoušky.

Vylosovaná Událost je buď vyřešena okamžitě a

odhozena X na odhazovací hromádku událostí (lícem nahoru vedle balíčku událostí), nebo má účinky, které trvají po zbytek kola, nebo dokud není splněna některá z podmínek uvedených na Události.

Některé události způsobují poškození "(kolo)". To se týká aktuálního kola hry a způsobuje poškození rovnající se číslu, na kterém se právě nachází sledovač kola. Tyto události jsou v průběhu hry stále nebezpečnější.

S žetony událostí se interaguje tak, jak je uvedeno v části Událost, obvykle obsazením stejného místa jako žeton.

## Náhodná iniciativa

Některé události se vyřeší nebo objeví při náhodné iniciativě v tahu, ve kterém jsou vylosovány. Hodem D20 určíte, kdy v pořadí iniciativy se událost vyřeší. Použijte odpovídající žeton události, abyste označili její místo v iniciativě. Události vyhrávají všechny remízy v iniciativě.

## Náhodné lokace

V mnoha událostech je třeba hodit náhodná místa,

buď při losování, nebo v rámci iniciativy události. Když dojde na náhodné lokace, mějte na paměti, že každý Battlerealm ve hře Trials of Tempus je označen čísly 1-20 po stranách buď modře, nebo červeně. Stačí hodit D20 pro každou stranu, modrou pro modrou a červenou pro červenou, a pak obě strany zakreslete na hozené řádky, dokud se neprotnou na Battlerealmu, a

a máte svou polohu!

Pokud má událost oblast účinku, je hozená lokace cílový prostor. Pokud událost vyžaduje umístění žetonu na Battlerealmu, a v hozené lokaci není prostor, který hráči mohou obsadit (na jakémkoli neprůchodném terénu nebo vodě), je výchozím místem nejbližší platné místo, které je nejblíže středu Battlerealmu, včetně úhlopříček.

# 3. FÁZE INICIATIVY

Pořadí, v jakém se hráči střídají, se v každém kole mění.

Toto pořadí je často rozhodující pro výsledek hry a

je určeno hodem na iniciativu!

Všichni hráči hodí jednou kostkou D20 a umístí svůj žeton hrdiny na žeton iniciativy vedle čísla, které hodili.

Nejvyšší číslo se dostává na řadu jako první. Pokud dojde k remíze hráči hází znovu, aby zjistili, kdo bude první na tahu, neboli "Roll-off".

Karty, které ovlivňují iniciativu, lze zahrát pouze okamžitě poté, co všichni hráči hodili na iniciativu, ale ještě předtím, než je proveden první tah.

## Tahy nestvůr

Nestvůry se dostávají na řadu při iniciativě 10, přičemž ztrácejí všechny remízy.

Každá miniatura nestvůry má na svém podstavci identifikátor, který odpovídá její kartě nestvůry a označuje její pořadí v tahu.

**Pořadí tahu nestvůr: Zkušební strážce > Elity č. 1-3 >**

**Minioni #1(A-D), 2(A-D), 3(A-D).**

Nestvůra je jakákoli bytost, která není hrdinou. Nestvůry začínají v okolí svých táborů neaktivní. V tomto ohledu jsou neutrální a neberou ohled ani na strany, ani na ostatní nestvůry, spojence ani protivníky. Všechny nestvůry ze stejného tábora se ve svém tahu aktivují jako jednotka, cokoliv, co jedna nestvůra z tábora vidí, mohou vidět všechny.

**Aktivace:** Tábor příšer se aktivuje a provede své akce ve svém tahu, pokud:

♦ Hrdina je viditelný ve vzdálenosti do 2 políček od kterékoli z nestvůr v táboře v tahu tohoto tábora.

♦ Kterákoli nestvůra v táboře utrpěla od okamžiku, kdy se objevila, jakékoli poškození v posledním tahu tábora.

♦ Byly aktivovány jiným způsobem (např. Událost).

Pokud není splněna žádná z výše uvedených podmínek, Tábor nestvůr zůstává pro tento tah neaktivní a hra pokračuje dalším táborem nebo hráčem v pořadí iniciativy.

Jak příšery provedou svůj tah a co udělají, bude popsáno v části "4. Fáze tahu".

# 4. FÁZE TAHU

V každém tahu má každý hráč k dispozici dvě akce, které může vynaložit na zahrání různé akční karty, a to buď z ruky, nebo ze svých primárních karet na stole před sebou. Každá akce může být upravena pomocí specifické akce řetězovou kartou.

Volné karty může zahrát kdykoli kdokoli a interakce mohou být zahrány v tazích ostatních hráčů pomocí hrdiny z jejich družiny.

V této části se budeme věnovat kartám, boji, úkolům a kořisti a nestvůrám. Vše, co potřebujete k solidnímu tahu ve Zkouškách!

Karty se hrají lícem nahoru na stůl, aby je všichni viděli, a po zahrání se chovají jinak.

♦ **Základní karty (hvězda)** všechny začínají hru ve hře, nikdy nejsou odhozeny a zůstávají ve hře po celou dobu hry.

Lze je hrát opakovaně, a to i ve stejném tahu.

Karty primárních útočných akcí začínají jako karty 1. úrovně a lze je později ve hře vylepšit (otočit) na úroveň 2.

♦ **Karty probíhajících akcí (hodiny)** zůstávají ve hře, jakmile jsou jednou zahrány, a zůstávají ve hře, dokud neskončí jejich efekt, dokud nejsou vyřazeny nebo dokud nejsou poraženy, v tom okamžiku jsou odhozeny. Určité

probíhající karty uvádějí, že můžete utratit akci na

svých následujících tazích, abyste je udrželi, pokud tak neučiníte, jsou odhozeny.

♦ **Odhozené karty (křížek)** a karty, které jsou jinak vyřazeny, jdou na konci každého kola na vaši odhazovací hromádku.

## Akce

V každém tahu máte k dispozici dvě akce a ve hře jsou tři různé typy akcí: Akce pohybu, útočné akce a obecné akce. Můžete zahrát Akci z ruky nebo ze svých primárních akcí. Můžete zahrát libovolné dvě akce v libovolném pořadí ve svém tahu, včetně dvou stejných primárních akcí.

**Akce přesunu (noha)** vám říkají, kolik polí na hrací desce můžete v průběhu svého tahu posunout, když provedete tuto akci. Můžete se pohnout o libovolný počet políček, před, mezi, nebo po jiných akcích, maximálně však o toto maximum. Některé Akce přesunu mohou mít přísnější pravidla týkající se toho, kdy a jak se můžete přesunout.

Nepřekročitelný terén a bytosti, které s vámi nejsou spojenci, vás blokují, zatímco žetony, jako jsou tábory a oltáře, ne. Můžete se pohybovat přes prostor spojence, přičemž se pole počítají normálně, ale nesmíte ukončit svůj tah nebo provést akci, když se nacházíte v jeho prostoru. Můžete se přesunout do jakéhokoli otevřeného prostoru, který s vámi sousedí.

Neprůchodný terén je označen silnějším černým obrysem, jako jsou stromy, zdi, spadlé stavby a další překážky.

Vodní prostory blokují pohyb, nikoli však přímý výhled. Podívejte se v případě pochybností na "legendu" každého bitevního prostoru (stránky 9-10).

**Útočné akce (meč)** jsou akce, které způsobují poškození nebo jsou jinak považovány za agresivní. Útoky mají mnoho podob. Obecně jsou buď na dálku, nebo na blízko, zbraní nebo útoky kouzly, jak je uvedeno na kartě. Každý útok vyžaduje cíl (nebo cílové místo), který je vysvětlen v části o útoku (strana 16).

**Obecné akce (šipka)** zahrnují všechny ostatní akce, jako např. kouzla a schopnosti, které nejsou přímo útočné, interakce s cíli úkolu a používání dovedností.

Dovednosti jsou obecné akce, které dávají na úspěch nebo neúspěch podmínku, obvykle ve vztahu k cíli úkolu. Všechny Hrdinové mají kartu dovednostní akce, na které je uvedena jejich šance na splnění úkolu s dovednostmi Atletika, Znalosti a Důvtip.

## Řetězy

**Karty řetězů (kruh řetězu)**, známé jako řetězy, se hrají za účelem úpravy nebo vylepšení akce. Na jednu akci lze zahrát jeden řetěz a jejich zahrání nestojí žádné další akce. Některé řetězce lze zahrát pouze tehdy, když jsou splněny určité podmínky a některé řetězce (libovolné) lze zahrát s jakýmkoli typem akcí. Útoky, pohyb a další efekty podobné akcím, které nestojí výslovně akci, nelze upravit řetězci (jako jsou karty zdarma, interakce nebo některé Oborové vlastnosti).

Karty Řetězce poškození (drápy) jsou typem karet Řetězce, které lze zahrát pouze tehdy, když je zasažena útočná akce, která způsobuje poškození (i když je poškození zmírněno). Poškození Řetězová karta může být zahrána až po hodu na útok, aby změnila poškození nebo efekt zásahu.

## Zdarma

Kdykoli můžete zahrát libovolný počet karet Zdarma (blesk) pokud na nich není uvedena spouštěcí podmínka, např. ne ve vašem tahu. Nabývají účinku okamžitě po zahrání.

## Interakce

Každé Povolání ve hře má jedinečnou schopnost interakce, která jim dává další způsob, jak utratit své karty. Tuto Interakční schopnost najdete na podložce Povolání. Během tahu jiného spojence můžete odhodit kartu z ruky a zahrát na tohoto spojence schopnost Interakce.

**PŘÍKLAD:** *Ivar chce přečíst runy (cíl úkolu) pomocí "Outlander" (jeho karta primární dovednosti). Naštěstí pro něj, Bonnie je v jeho družině a má kartu, kterou nepotřebuje. Když Ivar prohlásí, že použije akci, aby se pokusil přečíst runy, Bonnie odhodí jednu ze svých karet a zahraje svou kartu Interakce. Schopnost, která dává spojenci, který je na tahu (Ivar), výhodu na hod na dovednost! Musí to udělat dříve, než Ivar hodí, protože výhoda musí být použita vždy před hodem kostkou.*

## Combat

Bojům se ve hře Trials of Tempus nevyhnete. Všechny balíčky hrdinů mají jedinečné a zajímavé zbraně, schopnosti a/nebo kouzla, která ovlivňují způsob boje.

## Útoky a poškození

Útokem může být mocné máchnutí sekerou, odvádějící pozornost nebo mohutná ohnivá koule, která se řítí směrem k cíli. Chcete-li zaútočit, musíte zahrát akci Útok, kterou chcete použít, musíte vidět svůj cíl a váš cíl musí být v dosahu. Útoky se řeší hodem D20 a odkazem na kartu s výsledkem. Úspěšný útok může způsobit poškození a/nebo způsobit nějaký jiný negativní účinek na cíl(e).

**Cílení:** Všechny útoky a jiné efekty, které vyžadují "cíl", musí mít cíl, který vidíte a který je v dosahu útoku nebo efektu.

♦ Chcete-li provést útok zblízka, váš cíl musí sousedit s vámi, včetně diagonálně.

♦ Útoky na dálku nesmíte provádět proti sousedním

cílům.

♦ Útoky na dálku mají svůj dosah uveden jako maximální počet políček, který může být cíl od vás vzdálen.

♦ Abyste mohli cíl vidět, musíte na něj mít výhled. To znamená, že musíš být schopen nakreslit přímku z libovolné části prostoru, na kterém se nacházíte, do libovolné části prostoru vašeho cíle, aniž byste museli překonávat překážky terénu nebo efektů, které by bránily výhledu (jako je například ohnivá zeď) protínající tuto linii.

## Oblast účinku

♦ Pokud má útok oblast účinku (Area), můžete místo toho cílit na prostor, který vidíte (i když je obsazený),

a útok se zaměří na vše v dané oblasti, včetně spojenců a sebe. "Oblast 3" znamená 3x3 polí s cílovým prostorem uprostřed. Hoďte jednou za každý cíl v oblasti.

♦ Pokud má útok na oblast dosah 1, musí oblast zahrnovat prostor, který s vámi sousedí, a nemůže zahrnovat vás.

♦ Oblasti účinku procházejí "za roh", pokud je celá cesta k tomu potřebná uvnitř oblasti kouzla. Pokud neprůchodný terén, například zeď, zcela odřízne oblast, cíle na druhé straně nejsou kouzlem zasaženy, ledaže je na kartě uvedeno jinak.

## Řešení útoků

Jakmile je vybrán platný cíl, útok se vyřeší následovně:

♦ Efekty, které poskytují výhodu nebo nevýhodu, nebo které určují, že musí být zahrány při vyhlášení útoku,

musí být zahrány před provedením hodu na útok.

♦ Provede se hod na útok (D20) a případné modifikátory se přičítají. Všechny modifikátory se sčítají dohromady, pokud má hráč více karet/efektů, které mu dávají modifikátory k jeho hodu na útok. Pokud by útok způsobil poškození a výsledek je 20+, útok je kritický zásah a způsobí +3 bodné poškození.

♦ Pokud je útok úspěšný a způsobil by poškození, karty

a efekty, které poškození zvyšují nebo zmírňují, může zahrát kdokoli.

♦ Od poškození se odečte DR (redukce poškození).

♦ Nakonec se zbývající poškození, které bylo způsobeno, odečte od Hit Points (HP) cíle.

♦ Pokud útočné řetězce nebo schopnosti umožňují další útoky, jsou řešeny samostatně, ale útok nebo poškození řetězce nemohou být zahrány jako součást žádného "dodatečného" útoku který nestojí akci.

**Snížení poškození (DR):** DR je měřítkem toho, jak silně jste obrněni. Pokaždé, když obdržíš zranění, snížíš si způsobené zranění o svůj celkový počet DR. Hráči začínají s DR v rozmezí 0-6. Magické předměty, kouzla a další efekty mohou změnit vaše DR. Všechny DR se sčítají, pokud má hráč více karet, které jim dávají bonusy. Vaše aktuální celková DR je sledována na vaší kartě Povolání a je vždy posledním efektem, který se aplikuje na poškození, které utrpíte.

Některé speciální funkce vám umožňují ignorovat poškození z "jakéhokoli zdroje". To zahrnuje oba typy poškození a z jakékoli karty, stavového efektu nebo útoku ve hře. Snížení poškození nebo ignorované tímto způsobem se vypočítá předtím, než se odečte vaše DR.

**Typy poškození:**

♦ Normální poškození (tři drápy), označované jen jako "poškození", je typ poškození, který je nejběžnější a je vždy sníženo o DR.

♦ Bodné poškození (borec s šípem v hrudi) ignoruje DR a je udělováno v hodnotách navíc k normálnímu poškození způsobené určitými druhy poškození prorážejícími brnění nebo velmi přesné útoky, některá kouzla a/nebo magické údery.

**PŘÍKLAD:** *Pokud je u útoku uveden jeho účinek 3 + 2, pak cíl utrpí zranění 3 (snížené, pokud má DR) a 2 bodné poškození (bez ohledu na DR), celkem tedy 5 ztracených HP, pokud není zmírněno.*

**Onemocnění a stavové efekty:** Další účinky jsou někdy způsobeny některými útoky. Hrdina nebo nestvůra, který utrpí popálení, jed nebo kořen, si přidá počet žetonů příslušné nemoci ke svému hrdinovi. Přidají se k tomu, co již mají. Všechny nemoci jsou odstraněny, když je hrdina poražen. Viz Rána pro Různé nemoci a jejich účinky!

Některá kouzla a efekty ve hře dávají specifické účinky na své cíle, například "Držení osoby" nebo "Lovecká značka". Ty jsou popsány jednotlivě a sledují se podle

kroužkových žetonů uvedených na kartě.

Při jednání s elitními nestvůrami a strážci, oddělte Onemocnění, která se na jednotlivé strany aplikují. Strana, která na nestvůru použije Onemocnění jako poslední, způsobí, že všechny její Zranění způsobené nestvůrou způsobí jako první (na konci tahu nestvůry). To má význam při určování, která strana dostane Poslední zásah na nestvůru zasaženou více Onemocněními! (Poslední zásahy jsou důležité pro některé úkoly).

Typy onemocnění

BURN se dává 1 bodné poškození na konci tahu cíle za každý žeton popálení, který má, pak se počet žetonů popálení sníží o jeden.

POISON způsobí na konci tahu 1 bodné poškození cíle za každý žeton jedu, který má. Jed zůstává, dokud cíl neobdrží léčení.

ROOT zabraňuje akcím pohyb. Na konci tahu cíle, počet žetonů kořene je snížen o jeden.

DAZE nutí cíl náhodně odhodit počet karet z ruky.

PUSH posune cíl o tento počet polí přímo od útočníka. Nepřekročitelný terén nebo jiná bytost ukončí Push.

## Zásahové body (HP)

Vaše HP představují, kolik poškození můžete přijmout, než budete poraženi. Všichni hrdinové začínají s 30 HP, ale některá kouzla, schopnosti a magické předměty mohou tento počet zvýšit.

Povolání, která jsou schopná vydržet větší zranění, mají

více způsobů, jak poškození zmírnit, snížit nebo dokonce ignorovat.

**Léčení:** Léčení po použití okamžitě obnovuje ztracené HP. Léčení také odstraňuje z cíle všechny žetony jedu. Nikdy nemůžete vyléčit více, než je vaše maximální hodnota HP, obvykle 30.

Z léčení mají prospěch také nestvůry, a to buď prostřednictvím událostí, nebo od hrdinů. Nemusí být spojeny s hrdinou, aby se jimi mohli léčit. Zranění přisluhovači, kteří dostávají léčení, již nejsou zranění.

# ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ (VP)

Abyste vyhráli, musí mít vaše strana více VP než vaši soupeři po poražení Strážce zkoušky! Získáváte a sbíráte VP tím, že postupujete v úkolech (1-3 VP), sbíráte kořisti (1 VP) a z některých událostí. VP z úkolů a událostí se obvykle neztrácejí, jakmile je získáte. VP z kořisti se však mohou ztratit, pokud je hrdina poražen. Poražený hrdina ztratí všechny své karty kořisti a sníží celkový počet VP své družiny o hodnotu odhozených karet kořisti.

Úkoly jsou hlavním způsobem, jak může vaše strana získávat VP a vyhrát hru! Mají mnoho podob, od jednoduchých "Porazit nestvůry" až po složitější úkoly, které se v průběhu plnění úkolu mění. Mnoho úkolů zahrnuje úspěšné používání dovedností, takže při boji je důležitým klíčem k vítězství ve Zkouškách také mít správné dovednosti!

Každá Zkouška má jinou kombinaci úkolů, což znamená, že v každé Zkoušce budou vynikat různé kombinace balíčků hrdinů.

Většinu úkolů mohou splnit obě strany a Úkoly lze plnit libovolně v jakémkoli pořadí kterýmkoli Hrdinou. Každá karta úkolu obsahuje podrobné informace o požadavcích daného úkolu a případná zvláštní pravidla.

Každý úkol má tři úrovně postupu:

**Úroveň 1** má hodnotu **1 VP**.

**Úroveň 2** má hodnotu **2 VP**.

**Úroveň 3** má hodnotu **3 VP**.

VP pro každou úroveň získáte ihned po splnění podmínek a každá úroveň je postupně těžší a těžší splnit. Všechny úkoly se sčítají. To znamená, že se postup mezi jednotlivými úrovněmi "neresetuje" a že

po splnění všech úrovní úkolu vaše skupina získá celkem 6 VP.

Pokud si přejete kratší hru, dohodněte se na sníženém počtu VP, při které se objeví Strážce, a/nebo můžete přidat hodnotu VP limit na kolo.

**Družinové Žetony:** Žetony strany se používají ke sledování pokorku v Battlerealmu i v Questu na samotných kartách úkolů. Pokud družina splní cíl, který

nelze opakovat, umístěte na tento úkol žeton strany na Battlerealmu, abyste měli přehled. Každý úkol také sleduje pokrok jinak. Umístěte jeden žeton strany na kartu úkolu za každý dosažený bod pokroku a nezapomeňte posunout žeton strany na ukazateli VP na kartu VP, aby vždy odpovídal celkovému počtu VP strany.

## Kořist

Kořist je další způsob, jak získat VP a vyhrát hru! Každá

karta kořisti představuje magický předmět, který může váš hrdina získat a použít ihned po jeho získání. Karty kořisti mají vždy hodnotu 1 VP, dokud je vlastníte. Vy

Loot můžete získat čtyřmi způsoby:

♦ Otevřením truhly. Zaujměte "plný" žeton truhly, abyste ji otevřeli a poté si vezměte kartu z balíčku kořisti. Otočte truhlu na "prázdnou" stranu.

♦ Porážka táborů nestvůr. Poslední nestvůra, která bude poražena v každém táboře, odhodí žeton kořisti na místo, kde stála. Obsadíte-li toto místo, můžete si jej vyzvednout. Potáhněte si kartu z balíčku kořisti a odstraňte žeton lootu z hrací desky.

♦ Vezměte si to od konkurenčního hrdiny. Hrdinové odhodí veškerou kořist, když je poražen, označený odpovídajícím číslem žetonů kořisti na místě, kde se poražený hrdina nachází. Odhozené karty kořisti položte vedle Battlerealmu, nejblíže k místu, kde se nachází upuštěná kořist. Strana poraženého hrdiny sníží svůj celkový počet VP o počet odhozených karet kořisti. První Hrdina, který obsadí toto místo, okamžitě přebírá kontrolu a všechny odhozené karty kořisti a zvýší svůj celkový počet VP o počet získaných karet kořisti. Kořist může také ukrást hrdinové s určitými schopnostmi nebo magickými schopnostmi.

♦ Události. Určité události také přidávají do hry kořist,

jako například "balíček mnoha věcí" nebo "padlá čepel".

Karty kořisti dávají vašemu hrdinovi okamžité vylepšení nebo schopnost po celou dobu, kdy tuto kartu kořisti vlastníte. Získané karty kořisti musíte okamžitě umístit lícem nahoru nad své základní karty před sebou, abyste ukázali ostatním hráčům, které bonusy nyní máte, i když nemůžete z nich přímo těžit. Není omezen počet karet kořisti, které můžete mít, ale více karet kořisti vám umožňuje být větší cíl pro vaše soupeře!

Karty kořisti nelze dobrovolně odhodit, ale jednu kartu za tah můžete darovat mezi hrdiny ve stejné partě bez jakýchkoli nákladů, když se přesunete na políčko sousedící s někým z nich. Buď můžete darovat, nebo přijatou, ne obojí.

## Události

Některé karty událostí umožňují získat VP prostřednictvím více akcí kořisti, přidáním dalších úkolů nebo poskytnutím nových způsobů, jak získat VP.

"Zkouška šampiona" a "Tempus Ascendant" v kombinaci dokonce nabízejí zcela nové možnosti výhry!

# MONSTERS

Netvor je jakýkoli tvor, který není hrdinou. Jsou v Battlerealmu neustále přítomni a budou ovlivňovat váš proces mnoha způsoby, buď jako zdroj kořisti, nebo jako překážky, nebo jako součást jednoho či více úkolů. Každá nestvůra má odpovídající kartu nestvůry se svými statistikami (pohyb, útok atd.) a případnými speciálními akcemi (pokud jsou elitní).

Většina nestvůr začíná hru v okolí svého tábora. Ostatní se dostávají do hry prostřednictvím událostí nebo úkolů.

Příšery se vyskytují ve dvou typech:

♦ **Minioni** sdílejí stejné statistiky a každý Tábor má svou vlastní společnou kartu nestvůry. Minioni nemají HP. Pokud minion utrpí poškození, je mu přidán žeton zranění. Je umístěn na odpovídající políčko na kartě nestvůry. Při dalším poškození je poražena.

Pokud je však počáteční způsobené poškození 10+, Minion je okamžitě poražen. Poražené nestvůry jsou odstraněny z Battlerealmu a jsou vráceny zpět na svou kartu nestvůry.

♦ **Elity** jsou nebezpečnější nestvůry, často se speciálními pravidly. Hra začíná s jedním elitním táborem, zlobrem. Ankheg a Bulezau mohou přijít do hry při určitých událostech nebo úkolech. Strážci zkoušky jsou zvláštním typem elitních nestvůr. Elitní mají HP stejně jako hráči a mohou mít DR. Elitní nestvůry jsou poraženy, když mají 0 HP. Odstraňte elitní nestvůru z Battlerealmu a vraťte ji zpět na její kartu nestvůry.

## Akce příšer

Při tahu každé jednotlivé nestvůry (viz oddíl 3. Iniciativa

Fáze, strana 14), pokud je aktivní, nejprve určí svůj cíl, pak se k tomuto cíli přiblíží a zaútočí na něj, pokud je to možné.

**Cílení:** Nestvůry se vždy zaměřují na nejbližšího hrdinu nebo nepřátelskou nestvůru, kterou vidí. V případě nerozhodného výsledku je to ten, který má vyšší iniciativu v daném tahu. Ostatní nestvůry jsou považovány za nepřátelské pouze tehdy, pokud jsou výslovně spojeny s družinou. Nestvůry, které jsou spojenci družiny, necílí na hrdiny ani jiné spojence této strany, ani se nezaměřují na neaktivní nestvůry.

**Pohyb:** Strana, která nebyla cílem, pak přebírá kontrolu

pohybu nestvůry. Pohybují nestvůrou (o počet políček uvedený na kartě nestvůry) směrem k jejímu cíli a musí na něj zaútočit, pokud je to možné. Příšera, která nemůže dosáhnout svého cíle, zdvojnásobí svůj pohyb namísto útoku. Přesný způsob pohybu nestvůry závisí na straně, která je ovládá. Jakmile nestvůra zaútočí, nesmí se již dále pohybovat. Pokud nestvůra nemá žádný cíl, pohybuje se směrem ke středu Battlerealmu, ovládaná nejbližším hrdinou.

**Útok:** Pokud se nestvůra nachází v blízkosti svého cíle, může útočit. Strana, která ji ovládá, hodí na útok a výsledek se odkazuje na kartu nestvůry. Některé elitní nestvůry a Strážci mohou mít také útoky na dálku.

## Strážci Zkoušky

Strážci zkoušek jsou speciální elitní monstra, která označují začátek konce hry. Mají dodatečná pravidla a útoky podrobně popsané na jejich kartách.

Poprvé, když má strana na konci kola 10 VP objeví se Strážce zkoušky vybraný na začátku hry.

Tento Strážce přichází do hry aktivní, uprostřed Battlerealmu a zůstává aktivní, dokud není poražen. Strážce vždy zaujímá čtyři prostřední políčka, když je poražen a vytlačuje tvory v této oblasti z cesty. Pokud

je Strážce větší (3x3), obsadí plný počet políček až po svém prvním pohybu.

Strážci se chovají podle scénáře, který je podrobně popsán na jejich kartě nestvůry. Často mají speciální útoky, které spouštějí, pokud jsou splněny určité podmínky. Pokud jsou tyto podmínky splněny (například zasažení několika cílů najednou), musí provést útok (postupují od začátku ke konci svého scénáře).

Hra končí okamžitě, jakmile je strážce zkoušky poražen. Pokud k tomu dojde, když mají strany vyrovnaný počet VP, Poslední zásah Strážce tuto remízu zruší.

## Porážka

Když je hrdina nebo nestvůra oslabena na 0 HP, je okamžitě poražena a odstraněna z Battlerealmu.

Pokud je poražená nestvůra poslední ze svého tábora, odpadne Kořist na místě, kde stála, označená žetonem kořisti. První hrdina, který toto místo obsadí, si dobere kartu z balíčku kořisti, a položí ji do hry před sebe. Poslední zásah na libovolné nestvůře je poškození, které způsobilo, že nestvůra byla poražena, bez ohledu na předchozí poškození nebo zranění, která utrpěla.

Pokud utrpíte poškození, které sníží počet HP vašeho hrdiny na 0, je poražen. Odstraňte svou miniaturu hrdiny z Battlerealmu, zahoďte své karty a všechny aktivní probíhající efekty zahrané z balíčku hrdinů a odhoďte veškerou kořist na místě, kde jste stáli, označené žetony kořisti (viz kapitola "Kořist" - strana 20).

Chcete-li znovu oživit svého hrdinu, vyberte si jednu kartu ze své odhazovací hromádky a doberte si jednu kartu z dobíracího balíčku. Tyto dvě karty tvoří vaši novou ruku. Pokud jste byli poraženi poté, co jste byli na tahu, hoďte si hodem na iniciativu a vylosujte si karty normálně na začátku dalšího kola. Nemůžete zahrát schopnost Interakce, dokud je váš hrdina mimo Battlerealmu.

Ve svém dalším tahu, i když je to později ve stejném kole, kdy jste byli poraženi, se znovu objevíte tak, že umístíte svého hrdinu na svůj vstupní portál, nasbíráte žetony zdraví HP a normálně se dostanete do svého tahu. Tempus vás nenechá tak snadno odejít!

# 5. FÁZE KONCE KOLA

Když se všichni hráči a nestvůry dostanou na řadu, kolo končí. Proveďte následující kroky v následujícím pořadí:

♦ Efekty konce kola se řeší v tomto pořadí: Události

(v pořadí, v jakém byly vylosovány) > průběh úkolu >

Ostatní stavové efekty.

♦ Strážce Zkoušky - Když má družina poprvé 10 nebo více VP v tomto bodě, zrodí se Strážce zkoušky v oblasti

uprostřed Battlerealmu!

♦ Posuňte ukazatel kola o jedna nahoru. Kolo používá stejná čísla jako ukazatel iniciativy na straně Battlerealmu.

♦ Hráči odhodí nad 5 karet v ruce.

♦ "Obnovit" na konci každého 5. kola. (Viz níže)

## Obnovení

Na konci každého 5. kola hry se Battlerealm "obnoví", čímž se všem zpřístupní více VP k získání!

♦ Otevřené truhly se doplní kořistí. Otočte "Otevřít

truhly" na stranu "zavřené truhly".

♦ Poražené tábory nestvůr se znovu objeví.

Příšery se znovu objeví kolem svého žetonu tábora pouze tehdy, pokud byli poraženi všichni členové tábora. Respawnují se na stejných pozicích, na kterých začínaly hru. Pokud jsou jejich startovní políčka obsazena, nestvůry se místo toho spawnují na nejbližším volném místě sousedícím s žetonem tábora.

Pokud žádná taková políčka nejsou k dispozici, nestvůra se nevynoří toto Obnovení.