

LOV

Začátek lovu:

- Lovící hráč si dobere tolik bojových karet, kolik činí Moc ☼ jeho hrdiny.
- Hráč nestvůry si dobere 2 karty útoků nestvůr.

Kolo nestvůry:

- Zkontrolujte, zda není balíček karet útoků nestvůr prázdný.
- Hráč nestvůry zahraje jednu kartu útoku nestvůry a zbylé odhodí.
- Lovící hráč se může bránit – pokud neuspěje, vyhodnotí se útok nestvůry.
- Lovící hráč si dobere 1 bojovou kartu.
- Pokud je součet Moudrosti hrdiny lovicího hráče a celkové síly zahraničních bojových karet větší nebo rovný hodnotě slabin na kartě útoku nestvůry, dobere ještě 1 bojovou kartu.
- Hráč nestvůry si dobere nové karty útoků nestvůr.

Kolo hrdiny:

- Lovící hráč se může rozhodnout ukončit lov.
- Lovící hráč zahraje alespoň 1 bojovou kartu, aby způsobil nestvůře zranění.

Konec lovu:

- Úspěšný – Lovící hráč získává figurku nestvůry. Ostatní hráči mohou získat žeton zabijáka.
- Neúspěšný – Hrdina lovicího hráče utrhne 1 zranění.
- Zkontrolujte, zda lovicí hráč nezíská artefakt nestvůry.

LOV

Začátek lovu:

- Lovící hráč si dobere tolik bojových karet, kolik činí Moc ☼ jeho hrdiny.
- Hráč nestvůry si dobere 2 karty útoků nestvůr.

Kolo nestvůry:

- Zkontrolujte, zda není balíček karet útoků nestvůr prázdný.
- Hráč nestvůry zahraje jednu kartu útoku nestvůry a zbylé odhodí.
- Lovící hráč se může bránit – pokud neuspěje, vyhodnotí se útok nestvůry.
- Lovící hráč si dobere 1 bojovou kartu.
- Pokud je součet Moudrosti hrdiny lovicího hráče a celkové síly zahraničních bojových karet větší nebo rovný hodnotě slabin na kartě útoku nestvůry, dobere ještě 1 bojovou kartu.
- Hráč nestvůry si dobere nové karty útoků nestvůr.

Kolo hrdiny:

- Lovící hráč se může rozhodnout ukončit lov.
- Lovící hráč zahraje alespoň 1 bojovou kartu, aby způsobil nestvůře zranění.

Konec lovu:

- Úspěšný – Lovící hráč získává figurku nestvůry. Ostatní hráči mohou získat žeton zabijáka.
- Neúspěšný – Hrdina lovicího hráče utrhne 1 zranění.
- Zkontrolujte, zda lovicí hráč nezíská artefakt nestvůry.

Začátek lovu:

- Lovící hráč si dobere **tolik bojových karet**, kolik činí MOC jeho hrdiny.

Kolo nestvůry:

-Pokud je součet **Moudrosti** hrdiny lovicího hráče....

MONUMENT

Zvláštní akci Monument si můžeš zvolit pouze tehdy, pokud už máš na akčním kruhu alespoň jeden svůj žeton nadvlády.

1. Postav další úroveň vybraného monumentu.
2. Zkontroluj předzvěsti Ragnaröku.
3. Každý hráč:
 - Odstraní své kněze od všech monumentů.
 - Odstraní své ukazatele nadvlády z akčního kruhu.
 - Dobije své artefakty.
4. Obnov všechny kovárny na herním plánu.
5. Získáš 1 kněze za každý svůj region s chrámem a runy ze svých regionů s kovárnami.
6. Otoč a vyhodnoť kartu události.

MONUMENT

Zvláštní akci Monument si můžeš zvolit pouze tehdy, pokud už máš na akčním kruhu alespoň jeden svůj žeton nadvlády.

1. Postav další úroveň vybraného monumentu.
2. Zkontroluj předzvěsti Ragnaröku.
3. Každý hráč:
 - Odstraní své kněze od všech monumentů.
 - Odstraní své ukazatele nadvlády z akčního kruhu.
 - Dobije své artefakty.
4. Obnov všechny kovárny na herním plánu.
5. Získáš 1 kněze za každý svůj region s chrámem a runy ze svých regionů s kovárnami.
6. Otoč a vyhodnoť kartu události.

Každý hráč:

- Odstraní své ukazatele **nadvlády** z akčního kruhu



Přesuň svůj drakkar až o 3 moře nebo **umísti** jednu svou armádu do některého svého regionu.

