

MINI ROGUE

PRAVIDLA



PAOLO DI STEFANO A GABRIEL GENDRON

PODĚKOVÁNÍ

Autoři hry: Paolo Di Stefano a Gabriel Gendron

Vývoj hry: Yohann Hériot, Guillaume Sandance, Florent Coupeau, Scott Moore, Paolo Di Stefano, Gabriel Gendron

Grafika a ilustrace: Gabriel Gendron

Úprava grafiky: Paolo Di Stefano

Překlad CZ: Petr Šťastný

DTP CZ: Marek Jaroš

Korektury: Kateřina Brouk

Testeři: Rachel Bruner, Gabrielle Caron, Jérôme Cormier, Laurent Closier, Arnaud Delaunay, Tommy Di Stefano, Jean-Christian Goimard, Aaron Graff, Matt Grunstad, Jason Katke, Robert Menzies, Arnaud Moyon, Jean-Marc Prud'Homme, Toby Schreier, François Vaux a mnoho jiných začínaje rokem 2016.

Vy sami víte, o koho se jedná. Srdečné díky!

Děkujeme i všem 4 925 jedincům, bez jejichž finančního přispění a podpory by se tento projekt nemohl uskutečnit.



PUBLISHING

Nuts! Publishing
2 rue Castelmour
29000, Quimper
Francie

© 2021 Paolo Di Stefano a Gabriel Gendron

© 2021 Nuts! Publishing

Autoři symbolů: Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting a DarkZaitzev.

Ke stažení na <https://game-icons.net> pod licencí CC BY 3.0.



**Nechcete studovat
pravidla? Koukněte
se na video**



**Chcete si popovídat
nejen o našich hrách?
Navštivte naši skupinu
Hry nás baví na fb.**

MINI ROGUE

CÍL HRY

V této hře určené pro kooperativní nebo solitérní hraní na sebe vezmete roli dobrodruha, který postupuje do hlubin kobky, přechází z jedné místnosti do druhé a patro po patře pátrá po *Ogově krvi*, bájném tajemném artefaktu, jemuž pověsti přisoudily podobu drahocenného rubínu.

Karty místností vyložené do mřížky tvořené 3 × 3 kartami představují jednu z oblastí kobky. Pokaždé, když se ocitnete před dvěma místnostmi, si budete muset vybrat, kterou z nich prozkoumáte. Při vyhodnocení každého setkání pak budete házet kostkami a efektivně používat vámi nesenou výbavu, abyste mohli pokračovat ve svém dobrodružství.

V každé místnosti se můžete setkat s nestvůrou, najít poklad, objevit místo odpočinku, vyhnout se pastem nebo čelit jiným překvapivým situacím. Jako poslední vás na každém patře čeká setkání s mocným bossem, jehož budete muset porazit, pokud chcete postoupit do dalšího patra. Vítězem se stanete, podaří-li se vám dojít až do poslední místnosti kobky, kde po porážce závěrečného bossa získáte *Ogovu krev*.

HERNÍ MATERIÁL

Sešit pravidel	2 černé kostky kobky
5 karet bossů	6 bílých kostek postavy
4 karty postav	2 fialové kostky kleteb
2 karty způsobu boje	2 zelené kostky jedu
20 karet místností	1 deska kobky
1 pomocná karta odměn/duchů	2 desky postav
2 přehledové karty	18 dřevěných kostiček
2 figurky postav	(1 tmavě šedá, 2 modré,
4 žetony postav	2 žluté, 2 hnědé, 3 červené,
	4 šedé, 4 fialové)

* Chybí vám nějaká komponenta nebo máte jinou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz a my vám rádi zdarma pošleme novou

PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte si kartu postavy a umístěte ji lícem nahoru po levé straně své desky postavy.
2. Podle hodnot v pravém horním rohu karty postavy nastavte její výchozí vlastnosti a výbavu. Nenachází-li se daná vlastnost či výbava na kartě postavy, její hodnotu nastavte na 0. Úroveň každé vlastnosti i stav výbavy budete zaznamenávat posouváním dřevěné kostičky.

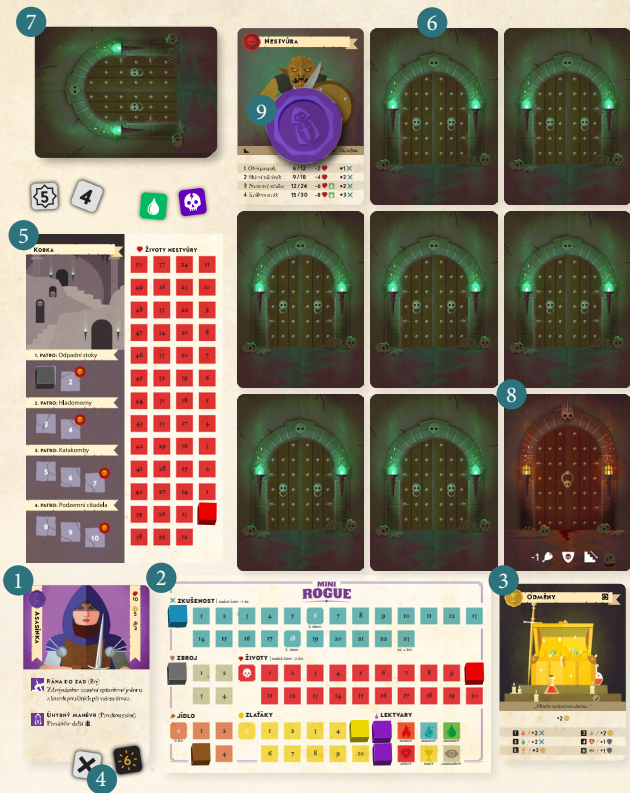
Chcete-li, aby pro vás hra představovala větší výzvu, navrhuje vám vyzkoušet tyto úrovně obtížnosti:

Těžká hra: Začněte s -1 jídla a -1 životem.

Opravdu těžká hra: Začněte s -1 jídla a -2 životy.

Vražedně těžká hra: Začněte s -1 jídla, -2 životy a -3 zlaťáky.

3. Pomocnou kartu odměn/duchů umístěte po pravé straně své desky postavy.
4. Vezměte si jednu kostku kobky, jednu kostku postavy a ponechte je ve snadném dosahu. Hru začínáte pouze s jednou kostkou postavy, kterou budete používat při vyhodnocení setkání. Čím větší bude vaše zkušenost, tím více kostek postavy budete mít k dispozici (viz Zkušenost a úroveň). Poblíž herního prostoru odložte i ostatní kostky.
5. Tmavě šedou kostičku umístěte na desku kobky na pole s hodnotou „1“, které představuje první z jeho oblastí. Jedná se o kostičku dobrodruha označující část kobky, v níž se vaše postava nachází. Na pole se symbolem lebky umístěte červenou kostičku sloužící k zaznamenání počtu životů jednotlivých nestvůr.
6. Připravte oblast kobky: Zamíchejte všechny karty místností a vyobrazeným způsobem umístěte lícem dolů prvních osm karet.
7. Ostatní karty místností umístěte lícem dolů nalevo od karty v levém horním rohu oblasti (výchozí karta).
8. Do pravého dolního rohu oblasti umístěte lícem dolů kartu *bosse Ogovy ostatky*. Zbývající karty bossů zamíchejte, náhodně vyberte tři z nich a umístěte je lícem dolů na *Ogovy ostatky*.
9. Nakonec odhalte kartu v levém horním rohu oblasti a umístěte na ni žeton své postavy (případně figurku dle svého výběru). Tato karta představuje vstup do první oblasti kobky.



Pár slov ze strany autorů:

Vítejte ve hře Mini Rogue! Tento projekt několika nadšenců se rozjel v první polovině roku 2016 a díky skvělým nápadům Nuts! Publishing, toho nejlepšího partnera, jakého jsme si mohli přát, se v roce 2021 stal plnohodnotnou hrou. Dostat ji konečně do vašich rukou (a také těch našich!) je skutečně jako splněný sen.

Chcete-li mít opravdu ten nejlepší možný herní zážitek, ztlumte světla, pusťte si nějakou temnou nebo strašidelnou hudbu a vypněte svá elektronická zařízení. Hrajete kooperativně? Text každé karty přečtěte nahlas tím nejpochmurnějším hlasem, jaký dokážete nasadit.

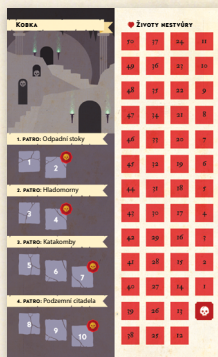
DESKA KOBKY

Kobka, kterou prozkoumáváte, je v každé hře jiná, základní struktura však bude pokaždé vypadat takto:

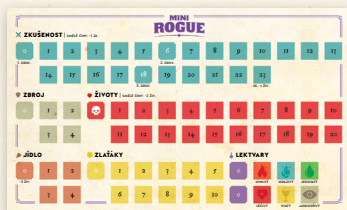
Kobka se skládá ze čtyř pater (🏰). Čím hlouběji postoupíte do jeho nitra, tím větší výzvy na vás čekají. Kobka začíná v prvním patře (1. PATRO) a pokračuje až do patra čtvrtého (4. PATRO). Každé z pater obsahuje určitý počet oblastí.

Třetí patro nazvané Katakomby například obsahuje pátou, šestou a sedmou oblast.

V každém kole prozkoumáte oblast složenou z osmi karet místností (🏠) načež postoupíte hlouběji do nitra kobky a následující oblasti (viz Fáze postupu).



DESKA POSTAVY



Vaše postava má několik atributů (vlastnosti a vybava), jež nemohou být nikdy nižší ani vyšší než hodnoty uvedené na jejich stupnicích.

✂ **Zkušenost:** Zisk bodů zkušenosti zvyšuje úroveň vaší postavy, která vám zajistí dodatečné kostky postavy.

🛡 **Zbroj:** Každý bod zbroje snižuje zranění utrpěné po útoku nestvůry o 1 život.

- ♥ **Životy:** Tato stupnice představuje zdraví vaší postavy. Klesne-li její ukazatel v kterémkoli okamžiku na 0, hru jste prohráli.
- 🍷 **Jídlo:** Při každém postupu do další oblasti se vaše postava musí najíst. Jinak hladově a ztratí 3 životy.
- 🌀 **Zlaťáky:** Zlaťáky potřebujete k nákupu nejrůznějších předmětů od kupců i k provádění obětí ve svatyních.
- 🧪 **Lektvary:** Vaše postava smí najednou nést nejvýše dva lektvary, jejichž efekty se vám mohou hodit během boje nebo při prozkoumávání (viz Lektvary).

Musíte-li ztratit výbavu, kterou nemáte (zbroj, zlaťák atd.), místo každé jednotky takové výbavy ztratíte 1 život.

PŘEHLED KOSTEK

Hráči mohou používat pouze 1 kostku kobky, 1 kostku jedu, 1 kostku kletby a nejvýše 3 kostky postavy. Počet těchto kostek je při kooperativní hře dvojnásobný.

- 🎲 **Kostky postavy:** Tyto bílé kostky představují dovednost vaší postavy a v boji určují hodnotu zranění, které způsobí. Na začátku hry máte pouze jedinou kostku postavy, čím hlouběji ale postoupíte a zkušenost vaší postavy poroste, tím větší počet kostek budete mít k dispozici.
- 🎲 **Kostka kobky:** Černou kostkou házíte za účelem zjištění výsledku při vyhodnocení různých karet místností. Určuje například útok nestvůry, účinky pasti nebo to, jaký lektvar či předmět jste našli v dané místnosti.
- 🎲 **Kostka jedu:** Zelenou kostku si přidáte do své zásoby kostek ve chvíli, kdy bude vaše postava otrávena (viz Účinky).
- 🎲 **Kostka kletby:** Fialovou kostku si přidáte do své zásoby kostek ve chvíli, kdy bude vaše postava prokleta (viz Účinky).

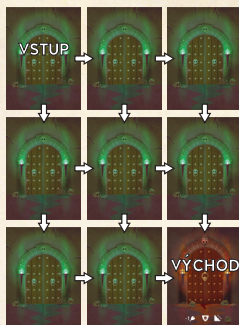
PRŮBĚH KOLA

V každém kole provedete svou postavu jednou oblastí kobky, počínaje vstupem, odkud budete pokračovat směrem zleva doprava a shora dolů, dokud nedojdete až k jejímu východu. Každá oblast se skládá z místností se setkáními, jež je potřeba vyhodnotit jednu po druhém. Poté se můžete vydat dále. Následuje podrobný přehled herního kola:

Fáze přípravy

(Pokud jste právě připravili svou hru, tuto fázi vynechte.)

1. Zamíchejte všechny karty místností a 8 z nich umístěte vyobrazeným způsobem lícem dolů. Nepoužité karty místností odložte stranou lícem dolů.
2. Odhalte kartu v levém horním rohu (VSTUP) a umístěte na ni figurku/žeton své postavy. Tato karta je ve všech oblastech kobky výchozí kartou.



3. Je-li u aktuální oblasti na desce kobky symbol červené pečeti se zlatou lebkou, odhalte vrchní kartu bosse v pravém dolním rohu. Tomuto protivníkovi se budete muset zanedlouho postavit.

Fáze prozkoumání

4. Vyhodnoťte kartu místnosti, na níž se nachází figurka/žeton vaší postavy (viz Karty místností).
5. Je-li to možné, po vyhodnocení karty místnosti odhalte dvě nejbližší karty místností: napravo a pod aktuální místností. Tehdy se také musíte rozhodnout, do které z těchto dvou místností se přesunete. Vaše postava se nikdy nesmí přesouvat po úhlopříčce, nahoru ani doleva.

Nachází-li se vaše postava ve sloupci zcela vpravo nebo v dolní řadě, nemáte na výběr a musíte se přesunout do jediné dostupné místnosti.

6. Opakujte 4. a 5. krok, dokud nevstoupíte na kartu v pravém dolním rohu (VÝCHOD). Byla-li v rámci 3. kroku odhalena karta bosse, nyní ji vyhodnoťte. Poté pokračujte Fází postupu. Poznámka: Porazíte-li závěrečného bosse, nemusíte už nikam postupovat. Zvítězili jste!

Fáze postupu

7. Snězte 1 jídlo. Nemáte-li na začátku Fáze postupu žádné jídlo, hladovíte a ihned ztrácíte 3 životy.
8. Je-li karta vaší postavy otočená lícem dolů, otočte ji lícem nahoru (viz Schopnosti postav).
9. Posuňte svou kostičku dobrodruha na desce kobky na pole následující oblasti.
10. Odstraňte všechny karty místností (odhalené i neodhalené) tvořící předchozí oblast kobky a přidejte je do balíčku nepoužitých karet místností. Začíná další kolo.

OVĚŘENÍ SCHOPNOSTÍ

Nezkušeným snad někdy přeje štěstí, mistři však obstojí i v tísnivých situacích.

Vyhodnocení některých setkání v místnostech od vás bude vyžadovat ověření schopností (☞). Při ověření schopností hodte současně všemi svými dostupnými kostkami postavy, kostkou kobky, kostkou jedu a kostkou kletby (pokud je máte v zásobě). Padne-li vám symbol hvězdy (☞ nebo ☞), váš pokus je úspěšný.

Důsledky hodu kostkou kobky se budou odvíjet od místnosti, v níž se vaše postava momentálně nachází, i od úspěchu či neúspěchu vašeho ověření schopností.

Anežčina postava je například na 2. úrovni a musí se vyhnout pasti. Proveďte tedy ověření schopností a současně s kostkou kobky hodí i oběma svými kostkami postavy. Aby se pasti úspěšně vyhnula, musí jí padnout alespoň jedna ☞ nebo ☞.

Výsledek hodu kostkou kobky určí druh spuštěné pasti, pokud její ověření schopností neuspěje, NEBO odměnu, kterou obdrží v případě úspěchu.

BOJ

Pokaždé, když se postavíte nestvůře nebo bossovi (viz Karty místností), začnete bojovat. Bojující strany se ve svých útocích střídají. Jako první útočí vaše postava, která se posléze sama brání útoku nestvůry. Bojuje se na život a na smrt a ten, kdo ztratí všechny své životy, zahyne strašlivou smrtí.

Fáze útoku postavy

1. Hodte současně všemi kostkami ve své zásobě kostek – týká se to všech vašich dostupných kostek postavy, kostky kobky, a máte-li je v zásobě, i kostky jedu a kostky kletby.
2. Pokud jste hodili i kostkami kleteb a jedu (☠ a ☹), aktivujte je.
3. Odložte stranou všechny kostky postavy s výsledkem „nezdar“ (☒).
4. Nyní smíte znovu hodit všemi kostkami postavy s výsledkem „rozhodující zásah“ (☞): U každé kostky přidejte nový výsledek k její předchozí hodnotě (je-li váš nový výsledek „nezdar“ ☒, kostku odložte stranou, protože nezpůsobí žádné zranění).
5. Nyní smíte vykonat smělé činy (viz Smělé činy): Při každém smělém činu znovu hodte kostkou postavy (dokonce i kostkou s výsledkem „nezdar“) a zaplaťte buďto snížením zkušenosti své postavy o 1 bod, nebo ztrátou 2 životů. Na každou kostku smíte využít pouze jeden smělý čin (jinými slovy, každou kostku můžete přehodit pouze jednou za použití smělého činu).
6. Opakujte kroky 3, 4 a 5, dokud nejste spokojeni s výsledkem svého hodu nebo už nemůžete házet znovu, a poté sečtěte všechny hodnoty svých kostek postavy. Jejich celkový součet představuje zranění, které způsobíte nestvůře.
7. V této chvíli smíte použít jeden libovolný lektvar ze své výbavy. Jakmile jej spotřebujete, odložte jeho kostičku stranou.
8. Vyhodnoťte zranění způsobené nestvůře. Přežije-li váš útok, pokračujte Fází útoku nestvůry.

Fáze útoku nestvůry

9. Zbývají-li nestvůře nějaké životy, podle výsledku hodu kostkou kobky určete, jak úspěšný byl její útok:

1: Útok skončil nezdarem. Neutrpite žádné zranění.

2 až **5**: Útok je úspěšný. Nestvůra vám způsobí zranění ve výši hodnoty uvedené na její kartě, od níž odečtete své body zbroje.

6: Útok je úspěšný a prorazí vaši zbroj. Ignorujte své body zbroje. Nestvůra vám způsobí zranění ve výši hodnoty uvedené na její kartě.

10. Snížil-li útok počet životů vaší postavy, vyhodnoťte účinky útoku této nestvůry (viz Účinky).

11. Opakujte kroky 1 až 10, dokud nezemře buďto nestvůra, nebo vaše postava.

*Musíte se například postavit nestvůře, která dokáže způsobit zranění ve výši 6 životů. Máte 10 životů a 3 body zbroje. Na kostce kobky vám padla **6**. To znamená, že utrpíte zranění v plné výši 6 životů bez ohledu na svou zbroj a zbydou vám 4 životy.*








*Pokud by vám ovšem na kostce kobky padla **2**, **3**, **4** nebo **5**, od nestvůrou způsobeného zranění byste si odečetli své 3 body zbroje, která by vás ochránila. Utrpěli byste zranění pouze ve výši 3 životů a zbylo by vám 7 životů.*

SMĚLÉ ČINY

S přílivem energie vyburcované zoufalstvím dokáže váš dobrodruh během boje změnit výsledek útoku. Není to však zadarmo.

Během fáze útoku postavy smíte vykonat smělé činy (⚡): znovu hodit každou svou kostkou postavy. Každou kostkou smíte hodit pouze jednou a každý tento hod vás stojí 1 bod zkušenosti nebo 2 životy. Některé karty předmětů nabízejí smělé činy bez ztráty zkušenosti a životů.


Poté, co znovu hodíte kostkou, je její nová výsledná hodnota konečná (nepadne-li vám „rozhodující zásah“, kdy postupujete podle běžných pravidel boje). Nemusíte však vykonat několik směělých činů najednou. Vždy se smíte podívat na výsledek jedné kostky, kterou jste znovu hodili, a až poté se rozhodnout, že svůj další směělý čin vykonáte s jinou kostkou.




Při útoku například hodíte 2 kostkami s výsledkem  a . Kostku s  odložíte stranou a rozhodnete se znovu hodit kostkou s . I v tomto případě vám však padne , a stranou odložíte i tuto kostku. V této situaci byste ovšem nezpůsobili žádné zranění, a tak se rozhodnete vykonat směělý čin. Ztratíte 1 bod zkušenosti a znovu hodíte kostkou s . Nová hodnota této kostky je , což nestvůře způsobí zranění ve výši 3 životů.




ÚČINKY

Jak zanedlouho sami zjistíte, v kobce není nouze o nebezpečí...

Nestvůry a pasti neubližují vaší postavě pouze svými fyzickými útoky, ale i jejich oslabujícími účinky. Tyto účinky budou bránit vašemu postupu tím, že vás například připraví o ochranu vaší zbroje, uvalí na vás kletbu nebo vám vezmou schopnost odhalovat místnosti předtím, než do nich vstoupíte. Účinky útoku nestvůry se vyhodnocují pouze v případě, kdy během jejího útoku ztratíte alespoň jeden život.

 **Kletba:** Do své zásoby kostek postavy si přidejte kostku kletby.

Kdykoli vám při hodu kostkami postavy, ať už během boje, nebo v rámci ověření schopností, padne symbol kletby () , jste prokleti. Dojde-li k něčemu takovému, hodnotu každé ze svých kostek postavy (včetně těch, jimiž hodíte znovu) snižte o 1. Kletby se můžete zbavit požehnáním () nebo svatým lektvarem (). Až se kletby zbavíte, odložte kostku kletby stranou.

V boji vám například padne ,  a . Po snížení hodnoty o 1 bude váš výsledek vypadat takto: ,  a . Při ověření schopností se zase z prokletého hodu  stane , což znamená neúspěch.

Poznámka: Má-li na vás být uvalena kletba ve chvíli, kdy jste již od dřívějšíka prokleti, tento výsledek jednoduše ignorujte (tzn. je-li součástí vaší zásoby kostek postavy kostka kletby, druhou kostku kletby si nepřidávejte).

Jed: Do své zásoby kostek postavy si přidejte kostku jedu.

Kdykoli vám při hodu kostkami postavy, ať už během boje, nebo v rámci ověření schopností, padne symbol jedu (☠), jste otráveni. Dojde-li k něčemu takovému, ihned ztrácíte 1 život. Jedu se můžete zbavit požehnáním nebo svatým lektvarem. Až se jedu zbavíte, odložte kostku jedu stranou.

Poznámka: Máte-li být otráveni ve chvíli, kdy jste již od dřívějšíka otráveni, tento výsledek jednoduše ignorujte.

Slepoty: Kartu místnosti odhalte až poté, co jste do ní vstoupili. Položte svou figurku na bok (nebo otočte žeton své postavy), dokud se slepoty nezbavíte pomocí jasnozřivého lektvaru (👁), svatého lektvaru či požehnání.

Beze zbroje: Zranění utrpíte bez ohledu na své body zbroje. Tento účinek vyhodnoťte i v případě, že vaše postava neztratila při útoku žádné životy.

Oslabení: Ihned ztrácíte 1 bod zkušenosti. Je-li to nutné, upravte stav své zásoby kostek postavy.

Uzdravení: Nestvůra se uzdraví a obdrží tolik životů, kolik uvádí hodnota uprostřed symbolu.

Pád: Přesuňte svou kostičku dobrodruha na desce kobky z aktuální oblasti do oblasti bezprostředně pod ní.

Vezměte aktuální kartu místnosti a umístěte ji na pozici výchozí karty v levém horním rohu mřížky. Poté znovu zamíchejte všechny ostatní karty místností a vytvořte novou oblast kobky, kterou můžete prozkoumat. **Kartu bosse spojeného s předchozím patrem odstraňte ze hry.** Při prozkoumávání této nové oblasti považujte kartu místnosti, na níž se nacházíte, za již vyhodnocenou.







Na desce kobky například po pádu z 2. oblasti skončíte ve 4. oblasti.

Poznámka: Jste-li v posledním patře na desce kobky nebo hrajete s deskou *Věže*, ignorujte symbol pádu a zůstaňte v aktuální oblasti. Stále však musíte vyhodnotit zranění spojené s pádem, jak například uvádí karta pasti.

LEKTVARY

Prastaré elixíry a čarodějnické odvary považované za ztracené v hlubinách času. Je zajímavé, že je lze najít právě v této kobce...

Lektvary jsou v nebezpečných situacích významnou pomocí. Zde je přehled šesti různých lektvarů, které si s sebou můžete nést:

-  **Ohnivý:** Nestvůra utrpí zranění ve výši 7 životů.
-  **Mrazivý:** V této Fázi útoku nestvůra nestvůra neútočí. Nevyhodnocujte kostku kobky (❄️).
-  **Jedovatý:** V každé Fázi útoku postavy (včetně té aktuální) utrpí nestvůra zranění ve výši 4 životů.
-  **Léčivý:** Získejte 6 životů.
-  **Svatý:** Zbavte svou postavu všech účinků jedu (🧪), kletby (🌀) a slepoty (👁️).
-  **Jasnozřivý:** Automaticky uspějete při ověření schopností (hodte pouze kostkou kobky a vyhodnoťte úspěšné ověření schopností) a/nebo se zbavte slepoty (👁️).

Útočné lektvary (ohnivý, mrazivý a jedovatý) lze použít pouze v boji. Obranné lektvary (léčivý, svatý a jasnozřivý) lze použít kdykoli. Všechny lektvary jsou předměty s jednorázovým použitím.

V danou chvíli smíte nést nejvýše dva lektvary. Druhy lektvarů, které si s sebou nesete, označte kostičkami umístěnými na příslušná pole na desce postavy.

Dva lektvary stejného druhu ve své výbavě nést nesmíte. Vždy však můžete odhodit jeden z lektvarů a udělat místo jinému.



PŘEDMĚTY

Zkušený dobrodruh nikdy nenechá ležet nástroj jen tak bez povšimnutí.

Předměty (🔴) jsou karty místností, které získáte po úspěšném ověření schopností, nákupem za zlaťáky nebo jinak. V danou chvíli smíte nést pouze jediný předmět. Naleznete-li další, jeden z těchto dvou předmětů musíte odhodit.

Předměty mohou mít jeden nebo několik způsobů využití. Lze-li daný předmět použít vícero způsoby, k zaznamenání jeho funkce slouží dřevěná kostička umístěná na samotné kartě předmětu. Po upotřebení předmětu jeho kartu odhodte a vraťte ji zpět do balíčku karet místností.

ZKUŠENOSTI A ÚROVNĚ

S nárůstem vaší zkušenosti se zlepšuje i vaše bojové umění a schopnost přežít.

Body zkušenosti (✖) získáváte nejrůznějšími způsoby: porážkou nestvůry, četbou kodexu, odpočinkem či vyhnutím se pasti.

Prostřednictvím bodů zkušenosti se zvyšuje vaše úroveň a získáváte dodatečné kostky postavy. Čím více kostek si přidáte, tím snáze budete způsobovat zranění nestvůrám, vyhýbat se pastím, otevírat truhlice a nacházet předměty.

Svou zkušenost zaznamenejte na stupnici na desce postavy. Pokaždé, když hodnota vaší zkušenosti překročí hranici dvou úrovní (představovanou zvláštním polem s odkazem na novou úroveň), ihned upravte počet kostek, které má vaše postava k dispozici. Počet kostek postavy je roven číslu její aktuální úrovně uvedené pod stupnicí zkušenosti.

Dávejte si však dobrý pozor na ztrátu zkušenosti. Klesnete-li v jejím důsledku pod hranici dané úrovně, přijdete o jednu ze svých kostek postavy.

Po dosažení maximální zkušenosti jsou všechny další body zkušenosti, které získáte, přeměněny na životy.

Porazíte-li například nestvůru ve 4. patře, za běžných okolností získáte 3 body zkušenosti. Je-li zkušenost vaší postavy na maximální hodnotě stupnice zkušenosti, získáte místo toho 3 životy.

SCHOPNOSTI POSTAV

Šlechtici, studenti, vojáci, učenci. Dobrodruzi pocházejí z nejrůznějších poměrů a mají odlišné vychování, všichni však směřují ke stejné kobce...

Každá postava má své jedinečné schopnosti. Jakmile některou z nich uplatní, její využití naznačte otočením karty postavy lícem dolů. Je-li karta postavy otočená lícem dolů, tato postava nemůže využít žádnou ze svých schopností (výjimka: pasivní schopnosti jsou vždy aktivní).


Existují čtyři druhy schopností:

Schopnosti prozkoumání lze využít pouze po odhalení karet dalších místností, avšak předtím než si vyberete, kterou z nich vyhodnotíte.

Bojové schopnosti lze využít pouze před Fází útoku postavy.

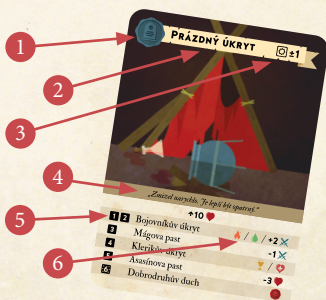
Schopnosti přípravy lze využít pouze bezprostředně před vyložením karet do mřížky (viz krok 1, Průběh kola).

Pasivní schopnosti upravují pravidla hry. Nejsou využívány a platí za všech okolností.


Narazíte-li na symbol , který se nachází například na kartách ohně nebo na rubu karet bossů, znovu aktivujte schopnosti své postavy a jako připomínku jejich dostupnosti otočte kartu postavy lícem nahoru.

STRUKTURA KARTY MÍSTNOSTI










1. Druh karty
2. Název karty
3. Způsob vyhodnocení karty místnosti
4. Text navozující atmosféru
5. Možné výsledky hodu kostkou
6. Následky



KARTY MÍSTNOSTÍ

Každé setkání spojené s kartou místnosti () je vyhodnoceno odlišným způsobem.

Většina karet má na názvové pásce v horní části různé symboly. Ty jsou připomínkou akcí, které musíte (nebo smíte) provést v rámci jejich vyhodnocení:

- 1  Odstraňte ze své výbavy 1 jídlo.
-  Provedte ověření schopností.
-  ± 1 Provedte ověření schopností. V případě úspěchu smíte upravit výsledek hodu kostkou kobky o +1 nebo -1.
-  Hodte pouze kostkou kobky.
-  Obětujte 1 zlaťák a upravte kostku kobky o +1.
-   Smíte nakupovat a prodávat předměty.
-  Znovu aktivujte schopnosti své postavy.
-  Tato karta je předmět. Splníte-li podmínky uvedené před symbolem (jako například utracení zlaťáků, jídla nebo úspěšné ověření schopností), smíte si ji vzít.
- / Musíte si vybrat jednu z uvedených možností.
- () Volitelné.



KARTY PŘEDMĚTŮ

Rozbité zbraně, zrezivělé zbroje, polámané štíty... Tato opuštěná zbrojnice nenabízí nic cenného. Při pečlivější prohlídce však možná dokážete najít něco, co by stálo za to odnést...

Při vyhodnocení karty předmětu si prohlédněte symboly na názvové pásce. Splníte-li uvedené podmínky, tento předmět si můžete vzít a umístit jej vedle své karty postavy. Hráč smí v dané chvíli nést pouze jediný předmět. Po upotřebení předmětu kartu předmětu odhodte a vraťte ji zpět do balíčku karet místností.

Při vyhodnocení karty Vrána například ptáka nakrmte 1 jídlem, nebo jej ignorujte, načež vám ukradne 1 zlaťák. Nakrmíte-li Vránu, vezměte si její kartu a pták s vámi zůstane až do chvíle, kdy využijete jednu z jeho schopností, nebo jej vyměníte za jiný předmět.



KARTY NESTVŮR A BOSSŮ

Ohránci tohoto opuštěného místa jsou nyní obludné stvůry. Přesto však odhodlaně pokračujete ve své výpravě za Ogovou krví.

Kdykoli se postavíte nestvůře, musíte s ní bojovat. Bojující strany se ve svých útocích střídají. Bojuje se na život a na smrt a ten, kdo ztratí všechny své životy, zahyne strašlivou smrtí.

1. Červenou kostičkou zaznamenejte na desce kobky počet životů nestvůry. Tato hodnota se liší podle aktuálního patra (■), jak uvádí karta nestvůry. Hrajete-li kooperativně, použijte hodnotu za lomítkem (■/■).
2. Vyhodnoňte Fáze útoku postavy a nestvůry (viz Boj).
3. Porazíte-li svého nepřítele, zkontrolujte sloupek odměny (na kartě nestvůry), jejíž výše závisí na aktuálním patře. Poté odpovídajícím způsobem upravte své vlastnosti a výbavu. Porazíte-li bosse, odhodte jeho kartu, zkontrolujte pomocnou kartu odměn a pokračujte Fází postupu.

Poznámka: *Ogovy ostatky* mají dvě bojové fáze. Nejdříve musíte dokončit první fázi a počet životů bosse snížit na 0 a až poté zahájit fázi druhou. Jakékoli „přebytečné“ zranění nebo účinky jedovatého či mrazivého lektvaru se do druhé fáze nepřenášejí. Obě fáze tedy v zásadě představují dva oddělené boje.



KARTY PASTÍ

Mnoho dobrodruhů nezahyne v boji, ale následkem nedostatečné pozornosti.

Při vyhodnocení karty pasti proveďte ověření schopností. Je-li úspěšné, získáte odměnu uvedenou ve sloupku úspěchu, která odpovídá výsledku hodu kostkou kobky. V opačném případě upravte vlastnosti a výbavu své postavy podle sloupku neúspěchu.



KARTY HROBEK

Se znesvěcením prastarých hrobek nebo odcizením věcí, jež vám nepatří, si neděláte starosti. Můžete totiž narazit na předměty, které se vám budou velmi hodit.

Při vyhodnocení karty hrobky proveďte ověření schopností. Je-li úspěšné, smíte upravit výsledek hodu kostkou kobky o +1 nebo -1. V opačném případě musíte výsledek přijmout v jeho stávající podobě.



KARTY OHNĚ

Všichni si čas od času potřebují oddechnout, neboť smrt může přijít v kteroukoli chvíli. Naostření čepele vám pomůže udržet pozornost.

Je-li vaše karta postavy otočená lícem dolů, při odpočinku u ohně znovu aktivujte schopnosti své postavy a kartu otočte lícem nahoru. Poté si vyberte právě jednu z akcí, které karta ohně nabízí, a případně upravte vlastnosti a výbavu své postavy.



KARTY KUPCŮ

Kobkou se potulují bytosti, jež samy sebe nazývají kupci a působí dosti znepokojivým dojmem. Pro své obchody si vybrali opravdu velmi zvláštní místo.

Setkáte-li se s kupcem (a máte dostatek zlaťáků), smíte libovolně nakupovat i prodávat. Obchodování s kupcem není nikdy povinné a v případě potřeby smíte tuto kartu přeskočit.



KARTY POKLADU

Cestou možná narazíte na zapomenuté skrýše s nejrůznějším množstvím kořisti. Ty nejcennější poklady kobky však zůstávají střežené nestvůrami i důmyslně rozmístěnými pastmi.

Při vyhodnocení karty pokladu naleznete zlaťáky a budete mít příležitost objevit i některé zvláštní předměty.


Vždy získáte alespoň 1 zlaťák. Pokud jste se předtím v této oblasti setkali s nějakými nestvůrami nebo pastmi, místo toho získáte nejvyšší množství zlaťáků, jak uvádí karta pokladu.

Chcete-li otevřít truhlici s pokladem, proveďte ověření schopností. Je-li úspěšné, musíte si vzít odměnu, která odpovídá výsledku hodu kostkou kobky, nebo si případně vybrat jednu z nabízených možností.



KARTY SVATYNÍ

Jakým rouháním byl tento oltář znesvěcen, se už nikdy nikdy nedozví. Mohla by vám přinesená oběť získat náklonnost bohů?

Při vyhodnocení karty svatyně hodte kostkou kobky a zkontrolujte možnosti uvedené na kartě. Před hodem kostkou také smíte obětovat 1 zlaťák a následně upravit výsledek o +1. Jakmile přinesete oběť, úprava výsledku je povinná (s výjimkou situace, kdy vám padne )



POMOCNÁ KARTA - ODMĚNY

V kryptách, výklencích a chodbách se povaluje vybava čertných dobrodruhů. Zahynete zde i vy?

Kdykoli ve sloupku odměny narazíte na symbol žluté pečeti s kalichem, zkontrolujte pomocnou kartu na straně odměn. Hodte kostkou kobky a rozhodněte se, kterou ze dvou uvedených možností si vyberete jako svou odměnu. Nezapomeňte, že kromě odměny také vždy získáte 2 zlaťáky.





POMOCNÁ KARTA - DUCHOVÉ




Ze záhrobí vycházejí zlé přízraky, aby rozdrásaly vaše maso a pohltily vaši duši.

Kdykoli u výsledku hodu kostkou kobky narazíte na symbol červené pečeti s lebkou, zkontrolujte pomocnou kartu na straně duchů. Tuto kartu poté vyhodnoťte stejně jako ostatní karty nestvůr.

VYHODNOCENÍ KARTY MÍSTNOSTI

Při vyhodnocení karet místností vám spodní část každé karty sdělí, jakou vybavu a/nebo vlastnosti získáte či ztratíte. V případě, že obsahuje několik symbolů, musíte tyto symboly vyhodnotit ve směru zleva doprava.

Narazíte-li například na  +2 , musíte nejprve přežít boj a až poté získáte uvedené zlaťáky.

Narazíte-li na   , musíte ztratit počet životů odpovídající číslu aktuálního patra a poté si do své zásoby kostek přidat kostku jedu.

TABULKA VÝSLEDKŮ

- +1 ✂ Získejte 1 bod zkušenosti.
- +1 🛡 Získejte 1 bod zbroje.
- +1 ❤ Získejte 1 život.
- +1 🍖 Získejte 1 jídlo.
- +1 🎯 Získejte 1 zlaták.
- 🔥 Získejte ohnivý lektvar.
- ❄ Získejte mrazivý lektvar.
- 💧 Získejte jedovatý lektvar.
- ❤️ Získejte léčivý lektvar.
- 🏆 Získejte svatý lektvar.
- 👁 Získejte jasnozřivý lektvar.
- 🧪 Získejte lektvar dle svého výběru.
- 👤 Znovu aktivujte schopnosti své postavy.
- ☀️ Požehnání: Zbavte se účinků jedu, kletby a slepoty.
- 👤 Hráč.
- 🚫 Zbavte se účinků jedu.
- 🚫 Zbavte se účinků kletby.
- 🚫 Brání použití svatých lektvarů.
- 🚫 Brání použití požehnání.
- 🚫 Nemůžete padat.
- ↑10 ❤ Máte-li méně než uvedený počet životů, doplňte je na uvedený počet.
- 1 🗑 Odhodte předmět, který nesete.
- 🔴 Zahajte boj proti pomocné kartě (duchové).
- ✖ Nic se nestalo.
- 🍖 Ztraťte tolik jídla, kolik odpovídá číslu aktuálního patra.
- ❤ Ztraťte tolik životů, kolik odpovídá číslu aktuálního patra.

Narazíte-li na -1 ❤, musíte ztratit 1 život. Stejná mechanika platí i pro všechny výše uvedené položky.

KONEC HRY

Klesne-li počet vašich životů na 0, vaše postava podlehla svým zraněním a jste poraženi.

Dostanete-li se až do poslední místnosti kobky a porazíte závěrečného bosse, bájná *Ogova krev* je vaše! Jako vítěz si ji konečně můžete vzít a odejít z této prokleté kobky pryč. Gratulujeme!

Z jakého důvodu vás ten drahokam tak přitahoval? Vzpomínáte si vůbec, proč jste zavítali právě do této kobky?



PRAVIDLA PRO KOOPERATIVNÍ HRU 2 HRÁČŮ

Mini Rogue můžete hrát i s dalším hráčem nebo ve variantě pro jednoho hráče, kdy sami ovládáte dvě postavy.

Příprava hry

1. Každý hráč si vybere kartu postavy.
2. V souladu s běžnými pravidly připravte desky postav a sdílenou desku kobky.
3. Náhodně určete začínajícího hráče, který se nyní stává vůdcem družiny.

Průběh hry

V každém kole provedete svou družinu jednou z oblastí kobky, stejně jako podle běžných pravidel, od vstupu až k jejímu východu. Obě figurky/žetony postav umístíte na první kartu místnosti dané oblasti. Počínaje vůdcem družiny poté oba vyhodnotíte kartu místnosti, na níž se momentálně nacházíte. Po vyhodnocení první karty oblasti se oba hráči mohou přesunout do různých místností dle svého výběru (s omezením přesunu v souladu s běžnými pravidly).

Nacházejí-li se hráči v různých místnostech, každý z nich vyhodnotí svou

místnost samostatně (provede ověření schopností, aby se vyhnul pastem nebo otevřel truhlici s pokladem, atd.). Oba hráči však na sebe musejí čekat, což znamená, že jeden z nich nesmí vstoupit do nové místnosti, dokud svou kartu místnosti zcela nevyhodnotil i druhý. Z karet místností se poté musejí přesunout zároveň.

Nacházejí-li se hráči ve stejné místnosti, její kartu vyhodnotí jeden po druhém, počínaje vůdcem družiny. Výsledek setkání i průběh vyhodnocení může být pro každého hráče jiný.

První hráč může tedy při ověření schopností v případě pasti uspět, zatímco druhý hráč zaznamená neúspěch. V tomto případě první hráč obdrží odměnu spojenou s pastí a druhý hráč ponese následky svého neúspěchu. V jiné situaci oba hráči úspěšně otevřou truhlici s pokladem a obdrží příslušné odměny.

Po vyhodnocení karty místnosti, a pokud se oba nacházejí na stejné kartě, spolu smějí hráči obchodovat nebo si předávat libovolné množství zlatáků, jimi nesené předměty, jídlo, lektvary nebo zbroj. Každý hráč musí na konci obchodování splňovat omezení vztahující se na jeho výbavu.

Po vyhodnocení karty místnosti a případném obchodování si nyní smíte vybrat mezi dvěma novými místnostmi. Jakým způsobem budou hráči kobku prozkoumávat, závisí na jejich dohodě. Poté, co se dostanou k východu z oblasti a vstoupí do další oblasti, přechází role vůdce družiny na druhého z nich a oba umístí své žetony postavy na výchozí kartu nové oblasti.

Zemře-li jedna z postav, hra končí a oba hráči jsou poraženi.

Karty předmětů: Při společném vyhodnocení karty místnosti, která je zároveň kartou předmětu (Zbrojnice, Vrána atd.), a pokud ji chtějí oba dva, musejí hráči tuto kartu vyhodnotit jeden po druhém. Uspěje-li jeden z nich, kartu si vezme. Poté ji může dát nebo prodat druhému hráči. **Každý hráč smí nést nejvýše jeden předmět.**

Pád: V případě pádu (☹) jednoho z hráčů padá spolu s ním i hráč druhý (podle běžných pravidel pádu), bez ohledu na místnost, v níž se tento druhý hráč nachází (předtím však stále musí vyhodnotit svou kartu místnosti).

Karty nestvůr nebo bossů: Nacházejí-li se při vyhodnocení karty nestvůry nebo bossa oba hráči na stejné kartě, vždy se řídte počtem životů nestvůry za lomítkem. Počínaje vůdcem družiny poté následujícím způsobem vyhodnoťte Fáze útoku postavy a nestvůry:

1. Vůdce družiny vyhodnotí svou Fázi útoku postavy a nestvůra zaútočí na vůdce družiny.
2. Druhý hráč vyhodnotí svou Fázi útoku postavy a nestvůra zaútočí na druhého hráče.

Fáze útoku postavy a nestvůry opakujte, dokud nestvůra nebo jeden z hráčů nezemřou. Za poraženou nestvůru nebo bossa získají odměnu (zkušenost, poklad atd.) oba hráči.

Poznámka: Postavíte-li se nestvůře sami, řídte se počtem jejich životů před lomítkem jako v případě solitérní hry.

Lektvary: Lektvary se používají stejně jako při sólové hře. Zranění způsobené jedovatým lektvarem utrpí nestvůra na začátku každé Fáze útoku postavy. Otrávenou nestvůru nelze otrávit podruhé (tj. použitím dodatečného lektvaru).

Pravidla Fáze postupu: Jít, znovu aktivovat schopnosti svých postav a postoupit do další oblasti žaláře musejí oba hráči zároveň.

VARIANTA S KARTOU ZPŮSOBU BOJE

Upřednostnění jednoho způsobu boje před jiným znamená výběr mezi zaměřením na zranění, jež způsobíte (útok), nebo na to, které utrpíte (obrana).

Existují tři způsoby boje: agresivní, vyvážený a obranný.

Vybraný způsob boje označte žetonem postavy nebo figurkou.

Při zahájení boje vždy začínáte s vyváženým způsobem boje. V průběhu boje si na začátku Fáze útoku postavy smíte vybrat, zda zůstanete u stávajícího způsobu, nebo svůj žeton/figurku posunete o jedno pole na jiný způsob (**Agresivní** ↔ **Vyvážený** ↔ **Obranný**). Pro hraní Mini Rogue je obvyklý vyvážený způsob boje. Agresivní způsob je o něco riskantnější, zatímco obranný způsob odstraňuje „nezdary“ a „rozhodující zásahy“, místo nichž v boji přidává bonusovou zbroj.

KAMPAŇOVÁ VARIANTA

Solitérní kampaňová varianta Mini Rogue se skládá z řady větvících se kapitol, které vrhají světlo na příběh *Ogovy krve*, přičemž každá z nich obsahuje doplňující pokyny k přípravě hry. Jedná se o nekonečnou smyčku pokusů a omylů: Smrtí nic nekončí.

Průběh hry: Začněte četbou 1. kapitoly a řiďte se pokyny následujícími po krátkém úryvku z vašeho příběhu. Při přípravě kapitoly pokaždé použijte úroveň obtížnosti „**vražedně těžká hra**“. Pokud **zemřete**, musíte znovu začít aktuální kapitolu (není-li určeno jinak). Prostřednictvím získaných **bonusových bodů** budete v průběhu kampaně odemykat nejrůznější schopnosti své postavy. Kapitoly opakujte tak dlouho, dokud nevyhraje!

Bonusové body: V závislosti na svém výkonu v daném scénáři získáte mezi jednotlivými kapitolami příběhu nebo v případě smrti určitý počet bonusových bodů (◆). Tyto bonusové body můžete utratit za odemčení trvalých schopností. Každý bonusový bod, který neutratíte za odemčení schopností, zůstane zaznamenaný na vaší desce kampaně (zadní strana desky postavy).

Rozvoj schopností: V rámci rozvoje svých schopností se můžete vydat třemi hlavními směry: cestou Průzkumu, Přežití a Boje. Každá schopnost odemčená po utracení bonusových bodů vám poskytne nejen trvalý pasivní bonus, ale také přístup k ještě působivějším schopnostem. Získané schopnosti a bonusy navíc platí i v každé z vašich následujících her.

Relikvie: Kdykoli vám některý ze scénářů umožní získat relikvii, na svou desku kampaně umístěte kostičku jako připomínku, že se nachází ve vašem vlastnictví. Relikvie se nepočítají mezi vámi nesené předměty a neztratíte je ani v případě smrti. Uděláte-li si mezi svými dobrodružstvími přestávku, nezapomeňte si zaznamenat relikvie, schopnosti i počet získaných bonusových bodů (ať už v mobilní aplikaci Mini Rogue, nebo prostřednictvím snímku ve svém fotoaparátu).

KAMPAŇ: 1. ČÁST

Kapitola 1: „NA ZÁKLADĚ KRÁLOVSKÉHO NAŘÍZENÍ SE VYBRANÁ OSOBA VYDÁ V BARVÁCH NAŠEHO MĚSTA NA SEVER, ABY ZÍSKALA OGOVU KREV. KÉŽ SE VRÁTÍ ŽIVA A ZDRÁVA I S CENĚNÝM MAJETKEM NAŠEHO KRÁLE.“ Dostáváš královské požehnání, zatímco král na tebe upírá svůj sklíčený pohled plný žalu. Na jeho krku zahlédneš amulet odrážející oheň planoucích pochodní, který ihned upoutá tvou pozornost. Je mistrně

zhotovený a obložený černým obsidiánem. Kolem krále jako by se rozlévala nejasná a nepozemská aura... Nastal čas odjezdu, a tak opouštíš Město i jeho bezpečné hradby a vydáváš se na cestu. **Rozhodnete-li se hrát jako asasínka nebo křížák, pokračujte kapitolou 2.1. Hrajete-li jako mág nebo knězka, pokračujte kapitolou 2.2.**

Kapitola 2.1: Osedláš svého koně a zamíříš přímo tam, kde se podle tvého mínění nachází Smaragdová věž. Podle všeho k ní dojedeš dříve než nastane den, cesta se však stáčí do Temného hvozdu. Vzhledem k jasnému nočnímu nebi a měsíci v úplňku tě napadne, že máš štěstí. Ze skupinky stromů po obou stranách cesty se pak nečekaně vynoří dvě postavy v černém oděvu, které vyděsí tvého koně. Znenadání se skácíš na zem a ve chvíli, kdy marně šátráš po své zbrani, se na tebe vrhnou dva stíny! Probudíš se s třasem a pocitem slabosti. Kde to vlastně jsi? Tlumeně zářící pochodně vydávají nepřírozené nazelenalé světlo. Vypadá to, že tě okradli a s přesvědčením, že jsi po smrti, hodili do staré kanalizační stoky. Musíš najít cestu ven!

Začátek hry: Deska kobky

Do své zásoby kostek si přidejte kostku kletby a kostku jedu.

Porazíte-li bosse na konci druhého patra → 3.3

Zabije-li vás boss na konci druhého patra → 3.1

Kapitola 2.2: Osedláš svého koně a tryskem projíždíš Bělostnými pláněmi. Dříve, než skončí den, by se na dohled měla objevit vesnice ležící na okraji nevelké zalesněné oblasti. Pláně pokrývá mlha a držet směr je až podivně obtížné. Cesta je nezřetelná a okolní krajina se pomalu mění v močál. Skrze mlhu spatříš starou opuštěnou věž, jejíž omšelé zdi jsou odshora dolů porostlé vinnou révou. Po příjezdu k bráně zatlačíš do obrovských vrat a vstoupíš dovnitř. Vzápětí tě ale zaplaví tísnivý pocit a ty se zarazíš. Ze všech stran začne vát silný vítr, který zabouchne vrata a uvězní tě uvnitř věže. Musíš se odsud dostat pryč!

Začátek hry: Deska Věže. Jako druhého bosse připravte *Prokletého draka*.

Do své zásoby kostek si přidejte kostku kletby.

Porazíte-li *Prokletého draka* → 3.3

Zabije-li vás *Prokletý drak* → 3.2

Kapitola 3.1: Probudíš se v chatrči, kde ti jakýsi starý muž starostlivě ošetřuje rány. „Je dobře, že za vámi mladý Eddar šel až dolů do stok. Kultisté si s vámi dělali, co chtěli, a když vysáli vašeho ducha, nechali vás ležet úplně jako bez života.“ Oblékneš se a posbíráš svou výbavu. Z lektvarů však zbyvají pouze střepy – během tvé záchrany ze stok se podle všeho rozbily na kusy. Starý muž se na tebe krátce zadívá, povzdychne si a řekne: „Vezměte si tuhle relikvii. Je to Poutníkové tělo. Eddar ji našel tam, kde vás nechali. Jestli cestujete z nařízení krále, rád bych vám něco řekl: *Ogovu krev* nedokážete najít jen tak, budete k tomu potřebovat i Oko...“ Staroch tě vyvede ven ze své chatrče a pomalu ukáže k černé věži gigantických rozměrů, jejíž masa rozděluje obzor na dvě části.

Začátek hry: Deska Věže. Odstraňte ze hry kartu bosse *Prokletý drak*.

Získejte relikvii *Poutníkové tělo*.

Asasínka: Porazíte-li bosse ve třetím patře → 4.1

Křížák: Porazíte-li bosse ve třetím patře → 4.2

Kapitola 3.2: Probudíš se v chatrči, kde ti jakýsi muž ošetřuje rány. „No to se podívejme! Jestlipak necestuješ z nařízení krále!“ prohodí posměšně. „Myslíš si, že drak je nějaký vtip? Tuhle vesnici chrání před trouby z Města, jako jsi ty, už pěkně dlouho.“ Uvědomíš si, že máš pouta. „Bude z tebe skvělá oběť... Na hranici s tebou!“ Hučící plameny ožehnou tvé oblečení. Ve stavu nejvyšší paniky se ti zakalí zrak a vzápětí začneš nahlas odříkávat zcela neznámá slova, jejichž jazyky nerozumíš. Posledním útržkem řeči, který zaslechneš předtím, než na tváři ucítíš dotek chladné tvrdé země, je otázka: „Tohle je Vyvolený?“

Začátek hry: Deska Věže, druhé patro.

Odstraňte ze hry kartu bosse *Prokletý drak*.

Mág: Porazíte-li bosse ve třetím patře → 4.1

Kněžka: Porazíte-li bosse ve třetím patře → 4.2

Kapitola 3.3: Otevřeš oči a rozhlédneš se po malém dřevěném srubu. Obklopují tě ptačí perutě, květináče s pokroucenými rostlinami, kameny a staleté kosti. Pozdraví tě žena jako věchýtek, jejíž tajemstvím obestřenou přítomnost dále umocňuje vybledlá páska přes oko a chybějící prsty na ruce. „Na zabití mého mocného strážce jsme dost silní, ale vydržet bolest... na to už jsme moc slabí,“ zaskřehotá hrubým hlasem. „Vzala jsem tě k sobě domů.“ Na okamžik se na tebe dlouze zadívá a poté s překvapením doširoka otevře své zdravé oko. Z jedné z polic vezme jakýsi amulet a rychle se vrátí zpátky k tobě. „Chtějí, abych ti dala tohle. Je to Ernazarova kost.“ Pověsíš si amulet kolem krku, tvé zmatení a vyčerpání je však až příliš velké, a proto vůbec nechápeš, co se děje. Zatímco stále ležíš v posteli se zavřenýma očima, žena začne s nezvyklou intonací odříkávat podivná slova. Pak náhle přestane, aby zodpověděla tvou nevyřčenou otázku: „Chtějí tě zpátky. Aby se dokončilo to, co se začalo.“ Ve chvíli, kdy tě žena přenáší portálem, si povšimneš, že páska zakrývá její druhé oko...

Začátek hry: Deska Věže, druhé patro. Odstraňte ze hry kartu bosse *Prokletý drak*.

Získejte relikvii *Ernazarova kost*.

Asasínka nebo mág: Porazíte-li bosse ve třetím patře → 4.1

Kněžka nebo křižák: Porazíte-li bosse ve třetím patře → 4.2

Kapitola 4.1: Po porážce té hrůzné stvůry, která se před tebou objevila, najdeš malou kulatou relikvii: Konstantinovo oko. Těm, kdo hledají *Ogovu krev*, má údajně poskytnout dar jasnozřivosti. Tvé oslabení v důsledku boje je však příliš velké, a tak nedokážeš odolat jeho vábení. Šepot vnitřní tvé hlavy nabere na hlasitosti, až nakonec nedokážeš odolat pokušení použít Konstantinovo oko k nalezení vnitřní síly. Poddáš se svému nutkání a cítíš, jak oko hledá tvé nejnítěrnější neřesti, jež přetavuje v nepoddajnou energii. Zlehka se dotkneš podlahy pod sebou a nasloucháš božským hlasům, které rezonují tvým tělem: „OROA CÍTÍ POTĚŠENÍ. NAJDI ZRÁDCOVO SRDCE A ZÍSKEJ HO. DOSTANE SE TI ODMĚNY.“

Začátek hry: Deska kobky.

Máte-li *Poutníkovu tělo*, začínáte s 12 životy. V opačném případě začínáte s 10 životy.

Máte-li *Ernazarovu kost*, získejte 1 bod zkušenosti.

Získejte relikvii *Konstantinovo oko*.

Porazíte-li v posledním patře *Ogovy ostatky* → 5

Kapitola 4.2: Po porážce té hrůzné stvůry, která se před tebou objevila, zavadiš pohledem o malou kulatou relikvii: Konstantinovo oko. Těm, kdo hledají *Ogovu krev*, má údajně poskytnout dar jasnozřivosti. S úctou ji zvedneš ze země, ucítíš však, že vyzařuje zlou energii. Z hlavy mrtvého strážce na podlaze zazní hlas: „OROA TĚ VIDÍ. NAJDI ZRÁDCOVO SRDCE A DOSTANE SE TI MILOSTI.“ Stejnou cestou se vrátíš zpět ke vstupu do věže. Vrata jsou otevřená dokořán. Čeká tu na tebe tvůj kůň, který odtud s radostí vyrazí pryč. Oko ti poradí správný směr, a tak ujíždíš ke kobce, kde se nachází cíl tvé výpravy: *Ogova krev*.

Začátek hry: Deska kobky. Máte-li *Ernazarovu kost*, získáte 1 bod zkušenosti. Získejte relikvii *Konstantinovo oko*.

Porazíte-li v posledním patře *Ogovy ostatky* → 5

Kapitola 5: Stojíš nad zhroutenými *Ogovými ostatky* a vidíš, že ještě nejsou mrtvé. Jsou poražené, rozbité, posekané a rozřezané, ale ne mrtvé. Přidřepneš, protože si chceš vzít *Ogovu krev*, kterou mají pověšenou na krku. V té chvíli si ale všimneš, že se jejich rány začínají hojit. Hrubou silou drahokam strhneš a nemrtvé tělo se zachvěje. Zdá se, že z něj čerpalo léčivou moc. Když teď rubín držíš ve svých dlaních, uvědomíš si, že se vlastně jedná o relikvii: malou skleněnou fialu plnou krve. Lámeš si hlavu nad tím, co to má všechno znamenat, až najednou kdesi uvnitř svého těla zaslechneš hlas, který říká: „VEZMI SI KREV ZRÁDCE.“

Pověste si *Ogovu krev* na krk. → 6.1

Odneste *Ogovu krev* zpátky svému králi → 6.2

Kapitola 6.1: Rány se ti začnou hojit, svědčí tě ale kůže. „JSME OND'INOR, REDŽ'KAMER, OLB'ERON, ALPALACHIUS. TVÉ MODLITBY MNOHOKRÁT ZAZNĚLY V NAŠICH SVATYNÍCH A TVÁ VYTRVALOST PŘESTÁLA VŠECHNY KLETBY I POŽEHNÁNÍ. NEJSME BOHOVÉ SOUCITU, NESOBECTVÍ, NEZÍŠTNOSTI ANI OHLEDUPLNOSTI. JSME NAKLONĚNI PODLOSTI, NEČESTNOSTI A BOLESTIVÝM PŘIPOMÍNKÁM BEZNADĚJE. TOBĚ SE PAK DÍKY HLOUPOSTI NEBO BEZDŮVODNÉ STATEČNOSTI PODAŘILO PORAZIT NAŠEHO ZRÁDNÉHO BRATRA V JEHO VLASTNÍ DRŽAVĚ A TAKÉ NASADIT SVŮJ ZBYTEČNÝ ŽIVOT V HONBĚ ZA SNEM O VĚČNOSTI NĚKOGO JINÉHO.“ Poškrábeš se na kůži, pod nehty však ucítíš pouze kosti! Co se to s tebou stalo? „KREV JEHO ŽIVOTA JE TEĎ TVÁ. TVŮJ ŽIVOT JE NÁŠ.“ Proud tvých myšlenek se náhle zarazí, neboť všechny otázky jsou rázem zodpovězeny: Jsi Og.

Kapitola 6.2: Odoláš mocnému pokušení a odjedeš zpátky do Města. Na oslavu návratu jediného obhájce jeho barev, jenž uspěl, je uspořádán velký karneval. Král, který vidí, že mu kromě bájně *Ogovy krve* přinášíš i Konstantinovo oko, žasne nad divy, s nimiž se vracíš ze svých cest. Ty však nemaš náladu slavit a jen se bezcílně touláš ulicemi Města, kde tě znenadání přepadne elitní královská garda. Její vojáci tě nemilosrdně zbijí a vsadí tě do vězení.

Mezi lidmi se povídá, že relikvie, které od tebe král dostal, ho proměnily v boha – ne však takového, jehož znamením je milosrdenství. Veškeré naděje na útek tě opustily. Vězni tě v té nejhlubší kobce palácového žaláře a nikdy předtím by tě ani ve snu nenapadlo, že tvůj život skončí právě takhle. Nebo snad... ne?