

OHNOSTROV

PRAVIDLA



Adam Porter
Rob Fisher



Andrew
Bosley

AUTOŘI

Autoři hry

Adam Porter & Rob Fisher

Ilustrace

Andrew Bosley

Grafický design

Albert Bochnert

Vedoucí vývoje

Frigyes Schöberl

Vývoj hry

Robin Hegedűs

Frigyes Schöberl

Mihály Vincze

Viktor Péter

Editace pravidel

Frigyes Schöberl

Grafický design pravidel

Attila Kerek & Albert Bochnert

Kontrolní čtení pravidel

Emily Blain

Překlad do češtiny

Václav Pražák

Produkce CZ verze

David Rozsival

Sazba CZ verze

Marek Jaroš

Korektury CZ verze

Lukáš Sábo



OBSAH

Autoři	1
Obsah	2
Úvod	4
Herní materiál	4
Příprava hry	6
Přehled hry	8
Průběh hry	8
I. Fáze akcí	8
♦ Vyslání družiny do běžné lokace	8
♦ Rekruti	9
♦ Vybavení	9
♦ Vlastnosti dračích společníků	9
♦ Schopnosti hráčů	11
♦ Využití zvláštní lokace	12
♦ Skladiště	12
♦ Hasičská základna	12
♦ Získání pomocníka	12
♦ Konec fáze akcí	12
II. Fáze odměn	13
♦ Pořadí vyhodnocování	13
♦ Vyhodnocení běžné lokace	13
♦ Karty běžných lokací	14
♦ Cech hrdinů	14
♦ Hostinec	14
♦ Tábor lovců	15
♦ Hory	15
♦ Rezervace	19
♦ Tvrz	19
III. Fáze nájezdu	20
IV. Fáze obnovy	20
Závěrečné bodování	21
♦ Popálení	21
Režim 2 hráčů	21
Schopnosti hrdinů a bodovací podmínky	22
Přehled symbolů	24

ÚVOD

Prastarý tajemný Ohňostrov je perlou v koruně našeho království. Jedná se totiž o jediné místo, kde dosud přebývají mocní draci. Po celá staletí jsme se těšili harmonickému soužití s těmito majestátnými tvory pod záštitou dračího vyslance, kterého jmenoval král.

Avšak před několika málo týdny dorazila ze vzdálených zemí zlověstná flotila, jež přivezla nelítostné lovce, kteří touží pochyťat co nejvíce draků, aby je následně prodali kupcům ze svých barbarských říší. Vybudovali si tábor na nejvzdálenějším pobřeží ostrova, odkud plánují zahájit krutý hon.

Král však nemá v úmyslu nečinně přihlížet, jak tyto velkolepé bytosti končí v rukou zlosynů. Vyslal proto na Ohňostrov své nejstatečnější šampiony, aby podpořili vyslance, osvobodili chycené draky a mařili plány lovcům.

Jako královi šampioni dostáváte jasný úkol: bránit a zachraňovat draky za každou cenu. A kdo při tom dosáhne největší slávy, si zaručeně vyslouží poctu stát se novým dračím vyslancem.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách
popovídat s dalšími nadšenými
hráči? Připojte se do skupiny
„Hry nás baví“!



4 desky hráčů
(1 v každé hráčské barvě)



**4 figurky dračích
společníků**
(1 v každé hráčské barvě)



20 žetonů erbů
(5 v každé hráčské barvě)



4 ukazatele popálení
(1 v každé hráčské barvě)



1 žeton prvního hráče



4 žetony pomocníků



12 ukazatelů vlastností
(4 v každé barvě vlastností)



**12 karet pro režim
2 hráčů**



1 bodovací blok

HERNÍ MATERIÁL

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



50 žetonů nádeníků



35 žetonů zvědě



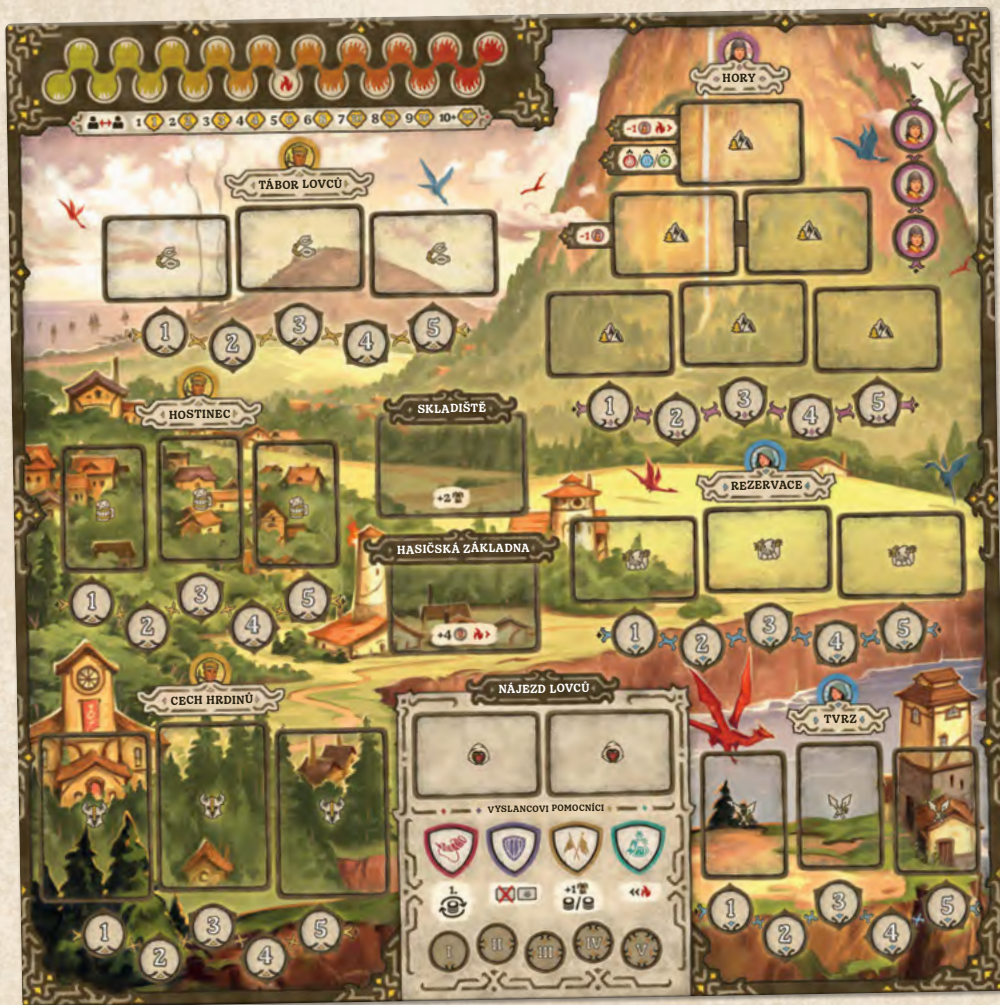
30 žetonů hraničářek



30 žetonů strážkyň



35 žetonů vybavení



1 herní plán



45 karet draků

30 karet horských draků



15 karet chycených draků



15 karet rezervace



1 ukazatel kol



10 karet nájezdu



15 karet hostince



15 karet tvrže



27 karet hrdinů

PŘÍPRAVA HRY

1. Rozložte herní plán dprostřed herního prostoru.
2. Vezměte si jednu desku hráče. Ujistěte se, že všichni používají buď stranu A, nebo stranu B.
 - a Pro první hru doporučujeme použít stranu A (bez schopností hráčů).
3. Vezměte si dračího společníka a 5 žetonů erbů odpovídajících vaší desce hráče.
4. Umístěte ukazatele vlastností na příslušné stupnice vlastností na své desce hráče. Poté posuňte libovolný z nich o 1 pole nahoru.
 - a Pro první hru doporučujeme, aby všichni hráči posunuli žeton levé vlastnosti (síly).
5. Vezměte si 10 žetonů nádeníků.
6. Vezměte si 2 žetony vybavení.
7. Zamíchejte odděleně karty hrdinů (7a), hostince (7b), chycených draků (7c), horských draků (7d) a rezervace (7e). Vytvořte z nich balíčky lícem dolů a položte je k příslušným lokacím na herním plánu. Poté zaplňte z odpovídajících balíčků pozice pro karty v cechu hrdinů (7a), hostinci (7b), táboře lovců (7c), horách (7d) a rezervaci (7e).
8. Roztřídte karty tvrze na tři hromádky podle barev (červená, modrá a zelená) a seřaďte je vzestupně podle hodnoty slávy. Všechny tři hromádky položte lícem nahoru (aby byly vidět karty s hodnotou 3) vedle herního plánu k lokaci tvrz. Poté vezměte vrchní kartu z každého balíčku a umístěte je na pozice pro karty tvrze.
9. Zamíchejte karty nájezdu, vytvořte z nich balíček lícem dolů a položte ho poblíž prostoru pro nájezd lovců. Vrchní 2 karty z balíčku vyložte lícem nahoru na pozice pro karty nájezdu.
10. Umístěte ukazatel popálení na pole se symbolem plamene na stupnici popálení.
11. Umístěte žetony pomocníků na odpovídající pozice v prostoru dračího vyslance.
12. Umístěte ukazatel kol na 1. kolo.
13. Vytvořte společnou zásobu žetonů rekrutů a vybavení nadosah všech hráčů.
14. Náhodně určete prvního hráče a dejte mu žeton prvního hráče.



PŘEHLED HRY

Ve hře *Ohňostrov* se vžíváte do rolí králových šampionů a snažíte se získat co nejvíce slávy. Za tímto účelem maříte plány zlovolných lovců a zachraňujete draky z jejich spárů. V každém kole budete vysílat družiny rekrutů do různých lokací na ostrově, aby zde plnily úkoly, kterými je pověříte (viz *Fáze akcí* na str. 8). Čím je družina větší, tím rychleji se s úkolem vypořádá, díky čemuž se ke svým odměnám dostanete dříve (viz *Fáze odměn* na str. 13).

Na konci kola musíte nasadit své rekruty na odstraňování škod, které napáchal nájezd lovců (viz *Fáze nájezdu* na str. 20).

Během hry budete najímat jedinečné hrdiny, zlepšovat vlastnosti svých dračích společníků, plánovat útoky z tvrze, a především zachraňovat majestátné draky. Toto vše vás na konci hry přiblíží k slavnému vítězství (viz *Závěrečné bodování* na str. 21).

A jestliže se vám podaří udržet své popáleniny na nižší úrovni než vašim soupeřům, bude vaše vítězství ještě zářivější (viz *Popálení* na str. 21).

PRŮBĚH HRY

Partie *Ohňostrova* trvá **pět kol**.

Každé kolo sestává ze 4 fází:

- I. Fáze akcí**
- II. Fáze odměn**
- III. Fáze nájezdu**
- IV. Fáze obnovy**

Po zakončení fáze nájezdu v 5. kole přejděte k závěrečnému bodování.

I. FÁZE AKCÍ

Ve fázi akcí přijdete postupně několikrát na tah. Ve svém tahu **musíte provést jednu** z následujících tří akcí:

- Vyslat družinu do běžné lokace.
- Využít zvláštní lokaci.
- Získat pomocníka.

Fáze akcí končí, jakmile někdo získá posledního pomocníka (viz *Konec fáze akcí* na str. 12).

VYSLÁNÍ DRUŽINY DO BĚŽNÉ LOKACE

Lokace s číslovanými poli se nazývají **běžné lokace**. Abyste z těchto lokací získali odměny ve fázi odměn, musíte sem **vyslat družinu rekrutů**. Větší družina získá odměnu dříve než menší.

Jestliže chcete provést tuto akci, sestavte **družinu**: vytvořte **sloupeček z 1–5 žetonů rekrutů** a **položte na něj svůj erb**. Poté umístěte tento sloupeček na volné pole ve vybrané běžné lokaci, jehož **číslo přesně odpovídá** počtu rekrutů ve vaší družině (po zohlednění všech případných efektů).



Ve chvíli, kdy dojde k umístění družiny, nedostanete ještě žádné karty. Ty se získávají ve fázi odměn (viz str. 13). Nemůžete umístit družinu na pole, které je již obsazeno jinou družinou, ale můžete mít ve stejné běžné lokaci více svých družin.



♦ Rekruti

Vesnice na Ohňostrově kypí životem a naleznete zde spoustu pilných a tvrdě pracujících lidí. Žetony rekrutů představují tyto obyvatele, které můžete najmout do svých služeb, aby pro vás plnili úkoly v běžných lokacích.

Vaši družinu mohou tvořit dva druhy rekrutů: nádeníci a specialisté. Mezi specialisty patří zvědové, hraničářky a strážkyně.



Nádeníci jsou prostí dřiči, kteří umí od všeho trochu, ale nejsou cílevědomí ani rozhodní.

Nádeníky lze vyslat do **libovolné** běžné lokace, ale **odhazují** se ihned poté, co pro vás získají odměnu.



Specialisté jsou naopak zcela oddáni vašim záměrům a setrvávají po vašem boku, ačkoli se hodí pouze na určité úkoly.

Jakmile pro vás získají odměnu, **vrátí** se k vám a jsou připraveni k nasazení v následujících kolech. Na druhou stranu jsou však využitelní pouze v **určitých** běžných lokacích v závislosti na jejich povolání.



Zvědové se vyznaží v jednání s lidmi, a proto se nejlépe hodí na najímání hrdinů v cechu hrdinů nebo rekrutů v hostinci. Stejně dobře se dokážou vetřít v převleku do tábora lovců a zde osvobodit chycené draky, aniž by byli odhaleni.

Zvědy lze vyslat pouze do **cechu hrdinů, hostince a tábora lovců**.



Hraničářky mají ze všech lidí k drakům nejbližší, proto s nimi vyrazí z tvrze na útoky proti lovcům. Zároveň hrají nezastupitelnou roli při hledání nejbezpečnějších a nejvhodnějších útočišť v rezervaci pro zachráněné draky.

Hraničářky lze vyslat pouze do **tvrze** a do **rezervace**.



Strážkyně tvoří neotřesitelnou obranu Dračích hor. Neúnavně propátrávají divočinu a osvobozují draky lapené v pastích nastražených lovců.

Strážkyně lze vyslat pouze do **hor**.

Nádeníci a dostupní specialisté, jejichž nasazení daná obecná lokace dovoluje, mohou tvořit družinu v libovolné kombinaci.

♦ Vybavení



Žetony vybavení reprezentují nástroje a výzbroj poskytovanou rekrutům, jež jim umožňuje specializovat se na určité úkoly a zvládnout dlouhodobé nasazení.

Ve svém tahu můžete zaplatit **1 žeton vybavení** a **změnit 1 rekruta ze své osobní zásoby** na jiný libovolný druh rekruta. Toto můžete provést libovolněkrát, pokud máte dostatek žetonů vybavení.

Takto však nelze nahradit rekruty, kteří se již nachází v družinách na herním plánu.

Zpravidla budete měnit nádeníky za specialisty, abyste o ně nepřicházeli po získání odměn. Stejně tak ale můžete nahradit jednoho specialistu jiným, nebo dokonce ve vzácných případech i „degradovat“ specialistu na nádeníka.

Při závěrečném bodování můžete využít své zbylé vybavení na snížení popálení o 1 za každé 3 žetony vybavení, které odhodíte.

♦ Vlastnosti dračích společníků



Když šampioni dorazili na ostrov, ke každému z nich se připojil jeden mladý drak. Od té chvíle se mezi nimi začalo vytvářet pevné pouto. Ačkoli jsou tyto věrní společníci dosud nezkušení, po boku šampionů se budou jistě rychle učit a zdokonalovat.

Dračí společník se může připojit k některé družině, kterou podpoří svými vlastnostmi. Za tímto účelem postavte figurku svého dračího společníka na erb na vršku sloupečku rekrutů. Společníka lze takto využít **pouze jednou za kolo**. Jakmile je umístěn, zůstane s danou družinou až do konce fáze odměn. Poté ho dostanete zpět a můžete ho znovu využít v následujícím kole.



Při svém pobytu na ostrově budete získávat cenné znalosti a zkušenosti, jež můžete předávat svým dračím společníkům. Díky tomu se budou rozvíjet jejich vlastnosti, jež zachycují tři stupnice vlastností na vaší desce hráče: síla, postřeh a rychlost. Posouváním ukazatele na stupnici vlastnosti získáváte výhody. Buď se zpřístupní silnější **umístovací efekt** (na 1., 3. a 5. úrovni), nebo se zvýší množství slávy, které za tuto stupnici dostanete při závěrečném bodování (na ostatních úrovních). Jestliže některá vlastnost dosáhne nejvyšší možné úrovně a měla by se znovu zvýšit, toto zvýšení ignorujte.



Pokud svého společníka umístíte do lokace, můžete použít a kombinovat zpřístupněné umístovací efekty na nejvyšších dosažených úrovních (uvedené vedle ukazatele na dané stupnici nebo pod ním) ze všech stupnic.

Dračího společníka nemůžete vyslat do zvláštní lokace (skladiště a hasičské základny).

- 7. úroveň:** Na konci hry získáte 12 bodů slávy.
- 6. úroveň:** Na konci hry získáte 8 bodů slávy.
- 5. úroveň:** Umístění vaší družiny se společníkem do lokace vyžaduje o 3 rekruty méně.
- 4. úroveň:** Na konci hry získáte 5 bodů slávy.
- 3. úroveň:** Umístění vaší družiny se společníkem do lokace vyžaduje o 2 rekruty méně.
- 2. úroveň:** Na konci hry získáte 2 body slávy.
- 1. úroveň:** Umístění vaší družiny se společníkem do lokace vyžaduje o 1 rekruta méně.
- Síla:** Váš společník může nahradit při plnění úkolů v běžných lokacích určitý počet rekrutů.

Pokud je síla společníka dostatečná, lze jím dokonce nahradit všechny rekruty, a umístit tak pouze erb spolu s dračím společníkem.

- 7. úroveň:** Na konci hry získáte 12 bodů slávy.
- 6. úroveň:** Na konci hry získáte 8 bodů slávy.
- 5. úroveň:** Pokud je vaše družina se společníkem umístěna do běžné lokace na pole „3“, získáte ihned 3 žetony vybavení.
- 4. úroveň:** Na konci hry získáte 5 bodů slávy.
- 3. úroveň:** Pokud je vaše družina se společníkem umístěna do běžné lokace na pole „3“, získáte ihned 2 žetony vybavení.
- 2. úroveň:** Na konci hry získáte 2 body slávy.
- 1. úroveň:** Pokud je vaše družina se společníkem umístěna do běžné lokace na pole „3“, získáte ihned 1 žeton vybavení.
- Postřeh:** Váš společník dokáže najít další vhodné vybavení, pokud ho umístíte na správné pole.

- 7. úroveň:** Na konci hry získáte 12 bodů slávy.
- 6. úroveň:** Na konci hry získáte 8 bodů slávy.
- 5. úroveň:** Pokud je vaše družina se společníkem umístěna do dané běžné lokace jako první, snižte své popálení o 3.
- 4. úroveň:** Na konci hry získáte 5 bodů slávy.
- 3. úroveň:** Pokud je vaše družina se společníkem umístěna do dané běžné lokace jako první, snižte své popálení o 2.
- 2. úroveň:** Na konci hry získáte 2 body slávy.
- 1. úroveň:** Pokud je vaše družina se společníkem umístěna do dané běžné lokace jako první, snižte své popálení o 1.
- Rychlost:** Když váš společník dorazí do běžné lokace jako první, budete mít čas vyléčit své popáleniny (viz str. 21).

Příklad: Astrid  zvýšila vlastnosti svého dračího společníka vyobrazeným způsobem.

Aby mohla využít všechny dostupné výhody, sestaví družinu ze 2 nádeníků, na její hromádku postaví figurku svého společníka a umístí ji do hostince na pole „3“.

1. Dokonce i když se v Astridině družině nachází pouze 2 nádeníci, může být tato družina umístěna na pole „3“, protože Astrid má zpřístupněnou výhodu 1. úrovně na stupnici síly, takže se její pomocník počítá za 1 rekruta.
2. Protože byla družina umístěna na pole „3“, může Astrid využít i společníkův postřeh. K dispozici má výhodu 3. úrovně, a proto získá 2 žetony vybavení.
3. Astrid byla natolik rychlá, že stihla umístit svou družinu do hostince dříve než kdokoli jiný. Jelikož zde není žádná další družina, může využít společnickovu rychlost. Tu má na 4. úrovni, což jí umožňuje aktivovat efekt na poli „3“ a snížit své popálení o 2.

Kdyby hra v tuto chvíli skončila, získala by Astrid za své stupnice vlastností 7 bodů slávy (síla: 0 bodů, postřeh: 2 body, rychlost: 5 bodů).



♦ Schopnosti hráčů

Při přípravě hry se musíte dohodnout, zda budete všichni používat u desek hráčů stranu A, nebo B. Strana A je vhodná pro začínající hráče, protože neobsahuje zvláštní schopnosti. Na straně B má ovšem každý hráč k dispozici jednu z následujících jedinečných schopností:



Kdykoli před závěrečným bodováním můžete umístit 1 svůj žeton vybavení na některou svou kartu draka a tohoto draka přiložit k některé své kartě hrdiny nebo rezervace bez ohledu na barvu. Vybavení zůstane na kartě draka až do závěrečného bodování, při němž má každý váš drak s vybavením hodnotu slávy o 1 vyšší. Žetony vybavení na dracích se započítávají do bodovacích podmínek hrdinů, horalky a velitelů hasičů (viz str. 22), ale nelze je použít na snížení popálení při závěrečném bodování (viz Závěrečné bodování na str. 21).



Kdykoli zvyšujete některou vlastnost (bez ohledu na počet úrovní), můžete odhodit 1 svůj žeton vybavení a posunout se na dané stupnici ještě o 1 úroveň výše.



Kdykoli se má zvýšit vaše popálení, můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- Získat 1 nádeníka za každý stupeň utrženého popálení.
- Ignorovat zvýšení popálení, pokud za každý jeho stupeň, který byste měli utržit, odhodíte 1 svého specialistu.



Kdykoli přiložíte kartu draka ke kartě hrdiny nebo rezervace, můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- Získat 1 nádeníka.
- Nahradit 1 svého nádeníka libovolným specialistou.

VYUŽITÍ ZVLÁŠTNÍ LOKACE

Mohou nastat chvíle, kdy vám dojdou zdroje a budete nutně potřebovat další lidi nebo vybavení. V těchto případech můžete **využít zvláštní lokace** skladiště a hasičskou základnu. Zde získáte pevně dané odměny bez nutnosti používat rekruty.

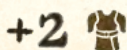
Zvláštní lokace nemají žádná očíslovaná pole, protože jejich odměna je neměnná a nezávisí na pořadí hráčů. **Do skladiště a hasičské základny se nikdy neumísťují rekruti.** Jestliže chcete využít zvláštní lokaci, jednoduše do ní položte svůj erb. Do zvláštní lokace může být umístěn libovolný počet erbů, stejně jako můžete během jednoho kola využít tutéž zvláštní lokaci více než jednou.



♦ Skladiště

Skladiště se nachází uprostřed vesnice, aby bylo dobře dostupné pro všechny. Slouží k ukládání náradí, výzbroje a speciálních nástrojů, které si obyvatelé mohou zapůjčit pro svou každodenní činnost. Jestliže vaši rekruti potřebují právě nyní nějaké další vybavení, zde je to pravé místo, kde ho lze vždy získat.

Jako akci můžete **umístit svůj erb** (bez rekrutů) do skladiště, za což **ihned získáte 2 žetony vybavení** ze společné zásoby.



♦ Hasičská základna

Na ostrově plném draků těžko někoho překvapí, když čas od času vypukne požár. Ale na vysoké věži uprostřed vesnice sídlí ostrovní hasičská základna a dohlíží na zdejší obyvatele jako tichá stráž. Stateční hasiči jsou vždy připraveni zareagovat na náhlá vzplanutí ohně, ale pokud budou místo toho pomáhat královým šampionům, plameny se mohou vymknout kontrole.

Jako akci můžete **umístit svůj erb** (bez rekrutů) do hasičské základny, za což **ihned získáte 4 nádeníky** ze společné zásoby, ale současně musíte **zvýšit své popálení o 1**.



ZÍSKÁNÍ POMOCNÍKA

Dračí vyslanec je neskonale vděčný za vaše zásahy proti lovcům a bude se snažit ze všech sil, aby vám pomohl. Proto vám dává k dispozici své nejvěrnější pomocníky.

Ve svém tahu se místo vyslání družiny do běžné lokace nebo využití zvláštní lokace můžete rozhodnout vzít si jeden dostupný žeton pomocníka z prostoru dračího vyslance.

Získání pomocníka nevyžaduje umístění erbu.

K dispozici jsou čtyři žetony pomocníků, které představují vyslancovy věrné pobočníky, kteří jsou připraveni vám pomoci. Každý z nich má jedinečnou schopnost.



Velitel: Pokud si vezmete tohoto pomocníka, stanete se v následujícím kole začínajícím hráčem. Kromě toho můžete ve chvíli, kdy si berete žeton velitele, odvolat libovolnou svou družinu z jakékoli běžné lokace a ihned poté umístit novou družinu v libovolném složení. Tímto způsobem můžete odvolat i svého dračího společníka, avšak nemůžete ho v daném kole již znovu použít.



Obránce: Ve chvíli, kdy si vezmete žeton obránce, odhodte jednu ze dvou karet nájezdu vyložených lícem nahoru (podrobnosti viz Fáze nájezdu na str. 20).



Zálesák: Ve chvíli, kdy si vezmete žeton zálesáka, získáváte 1 žeton vybavení ze společné zásoby. Navíc při získávání odměn v horách rozhodujete shody.



Léčitel: Ve chvíli, kdy si vezmete žeton léčitele, snižte své popálení o 2.

Každého pomocníka si lze vzít pouze jednou za kolo. Žetony pomocníků se vrací na herní plán až ve fázi obnovy.

KONEC FÁZE AKCÍ

Když si některý hráč vezme posledního dostupného pomocníka, pokračujte ve hře, dokud poslední hráč v pořadí tahů nedokončí svou fázi akcí.

Pokud si vezmete posledního pomocníka a hráč, který je na řadě po vás, má žeton prvního hráče, fáze akcí okamžitě končí a přechází se k fázi odměn. Jestliže vám nezbyvají žádné erby a k dispozici už nejsou žádní pomocníci, jednoduše svůj poslední tah přeskočte.

Je možné, že zakončíte fázi akcí ve chvíli, kdy máte k dispozici ještě nějaké erby. K tomu může dojít, jestliže si budete brát příliš mnoho pomocníků. Proto své akce planujte moudře.

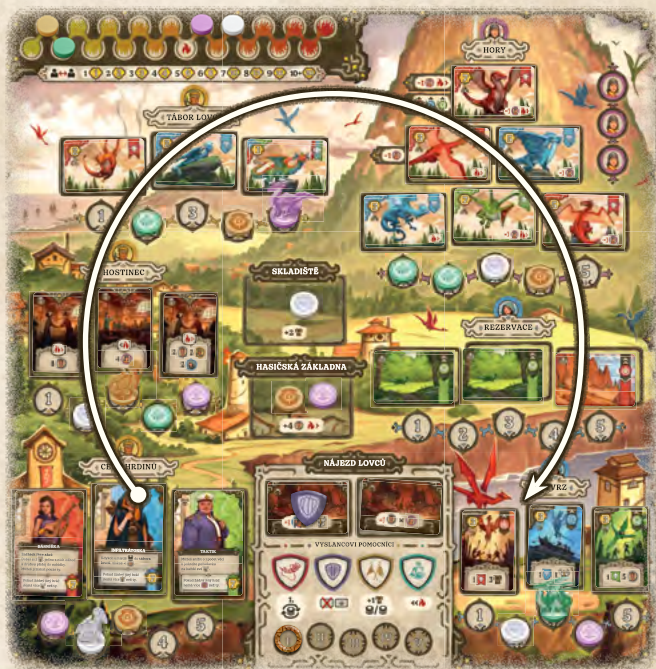
II. FÁZE ODMĚŇ

POŘADÍ VYHODNOCOVÁNÍ

V této fázi získáte odměny z nabídky běžných lokací v závislosti na tom, jaká pole obsadily vaše družiny ve fázi akcí. Vyhodnocování lokací probíhá v pevně stanoveném pořadí:

1. Cech hrdinů
2. Hostinec
3. Tábor lovců
4. Hory
5. Rezervace
6. Tvrz

Jinak řečeno, začněte v levém dolním rohu herního plánu a vyhodnocujte lokace po směru hodinových ručiček.



VYHODNOCENÍ BĚŽNÉ LOKACE

Při vyhodnocování běžné lokace získáváte odměny v sestupném pořadí podle velikosti družin: hráč, který obsadil pole s nejvyšším číslem, si vybírá z dostupných

karet jako první, následuje hráč s družinou na poli s druhým nejvyšším číslem a nakonec přichází na řadu hráč s třetím nejvyšším číslem, který si vezme poslední dostupnou kartu.

Jestliže se rozhodnete nebrat si žádné karty nebo už pro vás žádné karty nezbyly, můžete **odvolat celou svou družinu** (včetně nádeníků) a **vzít si 2 žetony vybavení** ze společné zásoby.

Příklad

1. Při vyhodnocování tábora lovců si Astrid (🐉) vybírá jako první a vezme si zeleného draka.
2. Následně si Dan (🐉) vybere ze zbývajících dvou karet červeného draka.
3. Další družina v pořadí patří opět Astrid, která tak získá posledního draka z nabídky.
4. Karel (🐉) už si nemá z čeho vybírat, takže odvolá celou svou družinu a současně dostane 2 žetony vybavení.



Po vyhodnocení běžné lokace **odhodte všechny nádeníky**, kteří tam byli umístěni, a vraťte **všechny specialisty, erby a dračí společníky** příslušným hráčům (s výjimkou hor, viz zvláštní pravidla pro jejich vyhodnocení na str. 15). **Nové karty se do nabídky přidají až ve fázi obnovy** (viz Fáze obnovy na str. 20).

KARTY BĚŽNÝCH LOKACÍ

Tato kapitola obsahuje podrobné informácie o všetkých bežných lokáciách a odměnách, ktoré v nich lze získať.

◆ Cech hrdinů



Sídlo cechu, které se nachází na okraji vesnice, slouží jako shromaždiště hrdinů z Ohňostrova. Najímejte zde hrdiny, kteří se nejlépe hodí pro vaši strategii, abyste dosáhli co největších úspěchů a slávy.

Povolení rekruti: nádeník , zvěd

Každá karta hrdiny nabízí zvláštní schopnost a bodovací podmínku, ale pouze tehdy, pokud je k ní přiložena karta stejnobarevného draka.

Když získáte kartu hrdiny, umístěte ji do svého herního prostoru. Můžete k ní kdykoli přiložit kartu stejnobarevného draka, ale jakmile je drak jednou přiložen k hrdinovi, už ho od něj nelze odebrat nebo přiložit k jinému hrdinovi **I**. Každý hrdina může mít přiloženého pouze jednoho draka.



Jakmile je přiložen odpovídající drak, můžete využívat schopnost popsanou na kartě hrdiny **II**. **Schopnosti hrdinů mají přednost před běžnými pravidly hry.**

Na konci hry získáte slávu podle bodovací podmínky hrdiny **III**, jestliže je tato podmínka splněna a k hrdinovi je přiložen drak stejné barvy.

Podrobný popis schopností hrdinů a jejich bodovacích podmínek naleznete na str. 22–23.

◆ Hostinec



V nejrůznějších místě Ohňostrova je neustále veselo, což sem přitahuje vesničany, kteří mají času nazbyt a chuť se pobavit. Jestliže potřebujete lidi, zamiřte do hostince, kde vždy narazíte na nadšené rekruty, kteří jsou více než ochotni nechat se najmout. A když už jste jednou tady, dejte si korbel studeného piva na ochlazení svých popálenin.

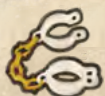
Povolení rekruti: nádeník , zvěd

Karty hostince nabízí kombinaci rekrutů, které zde můžete najmout ve fázi odměn, stejně jako zvýšení či snížení vašeho popálení.

Když získáte kartu hostince, vezměte si ze společné zásoby odpovídající počet a druh rekrutů podle vyobrazení na kartě **I**, následně odpovídajícím způsobem zvyšte nebo snižte své popálení **II** a nakonec získanou kartu hostince odhodte **III**.



♦ Tábor lovců



Vzdálené pobřeží ostrova je v současné době místem, kde lovci rozbili svůj tábor. Sem odvlékají draky chycené v horách a připravují je k transportu. Vnikněte do tábora, zbaute oslabené draky okovů a pusťte je na svobodu!

Povolení rekruti: nádeník , **zvěd** 

V táboře lovců naleznete karty různých chycených draků, které představují oslabené jedince s nižší hodnotou slávy. Vedle běžných červených, zelených a modrých draků představuje tábor lovců jediné místo, kde můžete narazit na cizokrajné draky, kteří se kdysi potulovali po tomto pobřeží.

Když získáte draka z tábora lovců, můžete ho ihned přiložit k některé své vhodné kartě hrdiny nebo rezervace nebo ho jednoduše umístit do svého herního prostoru. Můžete ho přiložit kdykoli později během hry, ale jakmile je drak jednou přiložen, už ho nelze od dané karty odebrat nebo ho přiložit k jiné kartě.

Cizokrajný drak může mít jakoukoli barvu dle vaší volby, jestliže se jedná o vyhodnocování karty nájezdu, splnění požadavku karty tvrze, nebo u schopností hrdiny a bodovacích podmínek, které vyžadují draky, dokud není přiložen ke kartě hrdiny nebo rezervace. V takovém případě natrvalo přijímá barvu karty hrdiny nebo rezervace, k níž je přiložen.

Příklad

Astrid má jednoho modrého a dva cizokrajné draky. Cizokrajný drak napravo se nyní považuje za zeleného, protože je přiložen k zelené kartě rezervace **a**. Cizokrajný drak nalevo není zatím přiložený, takže se považuje za draka všech barev **b**. Astrid má rovněž hrdinu, jehož schopnost vyžaduje vlastnictví alespoň dvou modrých draků **c**. Protože má jednoho modrého draka a nepřiloženého cizokrajného draka, požadavek hrdinovy schopnosti splňuje a může ji využívat.



♦ Hory



Podle legend představují hory kolébku veškerého života na ostrově. Zde se před staletími objevili první draci a ti nejmocnější zde stále žijí. Avšak v současné době jsou hory plné rafinovaných pastí nastražených lovci. Vystrašení a zmatení chycení draci čekají, až budou dopraveni do tábora lovců, nebo zachráněni královými šampiony.

Povolení rekruti: nádeník , **strážkyně** 

Hory představují jedinečnou běžnou lokaci se třemi úrovněmi (úpatí, svah, vrcholek), kde může jedna a ta samá družina zachránit až tři draky. Některé z těchto nejmajestátnějších tvorů (s mimořádně vysokou hodnotou slávy) lze nalézt pouze v Dračích horách. Na druhou stranu záchrana více draků lapených v horách má svou cenu. Draci vás mohou nedopatřením zranit a způsobit vám popálení. Náročný výstup současně vyčerpává vaše strážkyně, takže je budete nuceni odhazovat. Ovšem dosažení vrcholu za veškerou námahu stojí, protože vás odmění zlepšením vlastností.

V následujícím textu naleznete postup, jak krok za krokem vyhodnotit hory:

I. Úpatí

1. Stejně jako v jakékoli běžné lokaci si nejprve postupně dle velikosti vyslaných družin v sestupném pořadí vezmete karty draků z úpatí. Ihned zvýšte své popálení a/nebo odhodte strážkyni, jestliže to získání karty draka vyžaduje.
2. Vraťte všechny nádeníky z družin do společné zásoby (a vezměte si zpět případného nasazeného společníka), ale všechny strážkyně ponechte na příslušných polích této lokace.
3. Přesuňte zbývající družiny (tvořené nyní pouze strážkyněmi) na svisle propojená pole strážkyň, přičemž je umísťujete odshora dolů v sestupném pořadí podle velikosti družin. V případě stejných velkých družin rozhodne o pořadí vlastník žetonu zálesáka.

II. Svah

1. Postupně si v sestupném pořadí vezmete karty draků ze svahu. Ihned zvýšte své popálení a/nebo odhodte strážkyni, jestliže to získání karty draka vyžaduje.
2. Odhodte 1 další strážkyni za každou získanou kartu, jak je uvedeno na herním plánu.
3. Odvolejte jakoukoli družinu, která nezískala žádnou kartu.

III. Vrcholek

1. Rozhodněte se v sestupném pořadí dle velikosti vyslaných družin, zda chcete získat poslední kartu draka. Jestliže ji získáte, současně zvýšte libovolnou vlastnost o 1 úroveň. Shody rozhoduje vlastník žetonu zálesáka. Ihned zvýšte své popálení a/nebo odhodte strážkyni, jestliže to získání karty draka vyžaduje.
2. Pokud získáte poslední kartu draka, musíte zároveň odhodit 1 další strážkyni a zvýšit své popálení o 1, jak je uvedeno na herním plánu.

Omezení a zvláštní případy

- Pokud nemáte ve své družině žádné strážkyně, nemůžete postoupit výše než na úpatí.
- Některé karty draků vyžadují odhození strážkyně. Takovou kartu můžete získat pouze tehdy, jestliže skutečně máte strážkyni, již můžete pro její získání odhodit.
- Pokud přijdete o svoji poslední strážkyni na svahu, nemůžete pokračovat na vrcholek.
- Jestliže ztratíte na vyšších úrovních svoji poslední strážkyni při získání draka, a v důsledku toho nemůžete odhodit 1 další strážkyni podle pokynu na herním plánu, zvýšte místo toho své popálení o 1.
- Pokud při vyhodnocování úpatí nemůžete nebo nechcete získat kartu, odvolejte celou svou družinu jako obvykle, tj. získáte 2 žetony vybavení a ponecháte si nádeníky, kteří do ní patřili.
- Jestliže se chcete vyhnout zvýšení popálení nebo ztrátě strážkyň na svahu nebo na vrcholku, můžete svou družinu odvolat před získáním karty z dané úrovně, ale nedostanete za to žádné žetony vybavení.

Když získáte draka z hor, můžete ho ihned přiložit k některé své vhodné kartě hrdiny nebo rezervace nebo ho jednoduše umístit do svého herního prostoru. Můžete ho přiložit kdykoli později během hry, ale jakmile je drak jednou přiložen, už ho nelze od dané karty odebrat nebo ho přiložit k jiné kartě.

Příklad 1, Úpatí:

1. Astrid má družinu tvořenou 5 rekruty (2 nádeníky a 3 strážkyněmi), takže si vybírá jako první. Vezme si zeleného draka a podle pokynů na kartě odhodí 1 strážkyni ze své družiny.
2. Karel má tříčlennou družinu (3 strážkyně; Karlův dračí společník nemá sílu na takové úrovni, aby mohl zastupovat rekruty), a proto si vybírá jako další. Vezme si červeného draka a podle pokynů na kartě zvýší své popálení o 2.
3. Poté si Dan vezme zbývajcího draka díky své družině (1 strážkyně a 1 nádeník) a podle pokynů na kartě zvýší své popálení o 1.
4. Astrid má v horách ještě jednu svou družinu tvořenou 1 nádeníkem. Ale protože už nezůstaly žádné karty, které by mohla získat, celou družinu odvolá a získá 2 žetony vybavení

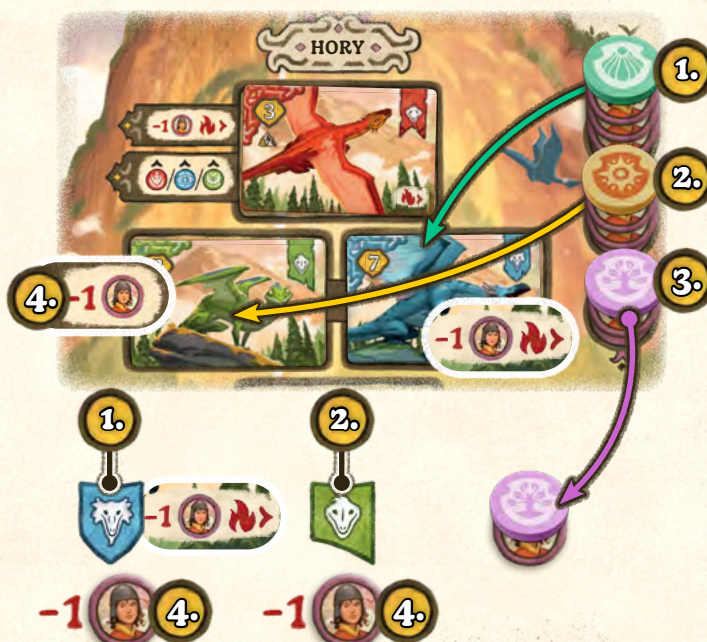


Poté Astrid a Dan odhodí nádeníky ze svých družin, zatímco Karel odvolá svého společníka. V důsledku toho tvoří Karlovu družinu 3 strážkyně, Astridinu 2 strážkyně a Danovu 1 strážkyně. Přesunou své družiny na pole strážkyň v sestupném pořadí podle velikosti družin.



Příklad 1, Svah:

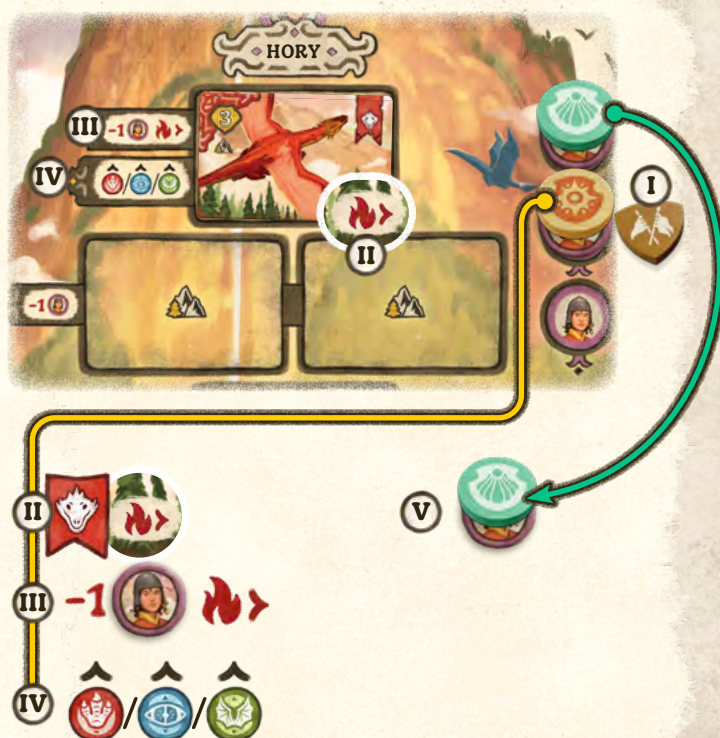
1. Karel si vybírá jako první. Vezme si modrého draka a podle pokynů na kartě odhodí 1 strážkyni ze své družiny a zvýší své popálení o 1.
2. Astrid si vybírá jako další a vezme si zbývajícího draka.
3. Dan odvolá svou družinu, protože už nemá co získat. Nedostane však žádné žetony vybavení, jelikož jeho družina již získala kartu draka na úpatí.
4. Nakonec Karel a Astrid odhodí po 1 strážkyni podle pokynů na herním plánu, protože získali kartu na svahu.



Příklad 1, Vrcholek:

Karel a Astrid mají oba ve svých družinách po 1 strážkyni, takže nastává shoda. Protože Astrid má žeton zálesáka I, rozhodne se vyhodnotit shodu ve svůj prospěch a získat poslední kartu draka. Zvýší své popálení podle pokynů na kartě II. Protože získala draka z vrcholku, podle pokynů na herním plánu rovněž odhodí svoji poslední strážkyni, zvýší své popálení o 1 III a zvýší o 1 úroveň jednu z vlastností svého společníka I IV.

Karel odvolá svou družinu, aniž by něco dalšího získal nebo ztratil V.



Příklad 2, Úpatí:

1. Dan  má družinu tvořenou 4 rekruty (3 nádeníky a 1 strážkyní), takže si vybírá jako první. Vezme si modrého draka a podle pokynů na kartě zvýší své popálení o 2.
2. Karel  má tříčlennou družinu (3 nádeníky), a proto si vybírá jako další. Jelikož nemá žádnou strážkyni, kterou by mohl odhodit, nemůže si vzít zeleného draka, jenž vyžaduje odhození strážkyně. Proto si vezme červeného draka.
3. Poté si Astrid  vezme zbývajícího draka díky své družině složené ze 2 strážek a podle pokynů na kartě odhodí 1 strážkyni ze své družiny.
4. Následně Dan  a Karel  odhodí nádeníky ze svých družin, takže zůstanou pouze družiny Dana  a Astrid  sestávající z 1 strážkyně.
5. Protože Karlovi  nezůstaly v jeho družině žádné strážkyně, vezme si zpět svůj erb a nedostane žádné žetony vybavení, jelikož už získal kartu.
6. Nyní by měli Dan  a Astrid  přesunout své družiny na pole strážek v sestupném pořadí podle velikosti družiny, ale protože nastala shoda, rozhoduje Karel  vlastními žetony zálesáka. Umístí Danovu družinu  na první pole a Astridinu  na druhé pole.



Příklad 2, Svah:

1. Dan  se rozhodne nebrat si žádnou kartu, a proto odvolá svou družinu, aniž by něco dalšího získal nebo ztratil.
2. Astrid  se rozhodne vzít si červeného draka a podle pokynů na kartě zvýší své popálení o 1 a odhodí svoji poslední strážkyni. Měla by odhodit ještě jednu strážkyni, jak udává herní plán **a**, ale protože už žádnou nemá, zvýší své popálení znovu o 1 **b**. Nakonec si vezme zpět svůj erb a vyhodnocení hor končí. Karty, které nikdo nezískal, zde zůstanou až do fáze obnovy, kdy se odhodí.



♦ Rezervace



Ve stínu Dračích hor se nachází mýtiny, která spadá do sféry vlivu dračího vyslance. Tato oblast byla upravena pro potřeby zachráněných draků, aby zde mohli žít ve svém přirozeném prostředí a současně se nacházeli v bezpečí uvnitř vesnice.

Povolení rekruti: nádeník , **hraničářka** 

Tato běžná lokace vám dovoluje využít části vyslancova území, abyste zde mohli zřídít útočiště pro zachráněné draky, představovaná kartami rezervace.

Když získáte kartu rezervace, umístěte ji do svého herního prostoru. Můžete k ní kdykoli přiložit kartu stejnobarevného draka, ale jakmile je drak jednou přiložen k rezervaci, už ho od ní nelze odebrat nebo přiložit k jiné kartě. Každá rezervace může mít přiloženého pouze jednoho draka.

Jakmile přiložíte draka ke stejnobarevné rezervaci, zvýšíte o 2 úrovně odpovídající vlastnost.



♦ Tvrz



Ačkoli Ohňostrov představuje místo míru a harmonie, bylo králi jasné, že vesnice bude potřebovat pevnost, kdyby nastaly nebezpečné časy. Když se nyní objevily potíže, shromažďují se zde dračí jezdci, aby organizovali a prováděli protiútoky na lovce.

Povolení rekruti: nádeník , **hraničářka** 

Karty tvrže představují plány protiútoků na lovce, které provádí jednotky z tvrže. Během přípravy hry jste tyto karty rozdělili do balíčků podle barev a seřadili je ve vzestupném pořadí podle hodnoty slávy. Díky tomu bude v každém kole dostupná jedna karta tvrže od každé barvy. Hodnoty budou postupně vzrůstat podle toho, kolik karet od jednotlivých barev si budete brát.

Požadavky těchto karet se různí, ale vždy zahrnují karty draků odpovídající barvy. Spolu se vzrůstající hodnotou karet tvrže roste i náročnost těchto požadavků.

Jestliže získáte kartu tvrže, umístěte ji do svého herního prostoru bez ohledu na to, jestli splňujete její požadavky. Pro jejich následné splnění **stačí vlastnit věci**, které jsou na ní vyobrazeny.

Vysvětlení požadavků

- **Draci:** Počítají se všichni vaši draci bez ohledu na to, zda jsou přiloženi k nějaké kartě.
- **Hrdinové:** Počítají se všichni vaši hrdinové bez ohledu na to, zda mají přiloženého draka.
- **Rekruti:** Počítají se všichni vaši rekruti, ať již ve vaší osobní zásobě, nebo na herním plánu.

Jakmile požadavky **I** splníte, zvýšíte o 1 úroveň vlastnost uvedenou na kartě **II** a nakonec zasunete danou kartu tvrže pod svou desku hráče tak, aby byly zakryty požadavky, ale zůstala viditelná hodnota slávy, kterou za ni získáte **III**.



III. FÁZE NÁJEZDU



Lovci draků nebudou nečinně přihlížet tomu, jak jim královi šampioni maří plány. Proto čas od času provedou nájezd na vesnici, čímž místním obyvatelům přidělají starosti. Kvůli tomu na sebe musí šampioni vzít další závazek a poskytnout některé ze svých cenných lidí, aby odstranili napáchané škody.

Po fázi odměn musí každý hráč odhodit uvedené druhy a počty rekrutů podle zbývajících karty nájezdu na herním plánu.

Musíte odhodit

-1



specialistu dle své volby (pokud jich musíte odhodit více, lze použít libovolnou kombinaci)

-1



nádeníka

za



každou svou kartu hrdiny/rezervace (bez ohledu na to, zda jsou k nim přiloženi draci).



každou svou kartu tvrze (bez ohledu na to, zda jsou splněny její požadavky).



každou úroveň vlastnosti, kterou má váš dračí společník nejvíce rozvinutou.



každého svého červeného/modrého/zeleného draka (bez ohledu na to, zda je přiložen k nějaké kartě).



každou svou hraničářku/strážkyni/zvěda.

Jestliže nemáte dostatek rekrutů, zvyšte své popálení o 1 za každého rekruta, kterého nemůžete odhodit. Dokud máte odpovídající rekruty, musíte je odhazovat.

IV. FÁZE OBNOVY

Na konci každého kola (s výjimkou posledního) obnovte herní plán následovně:

1. Odhodte všechny zbývajících karty z běžných lokací, ale ponechte na místě všechny nezískané karty tvrze.
2. Postupně doplňte zleva doprava uprázdněné pozice pro karty ve všech běžných lokacích (s výjimkou tvrze) z odpovídajících balíčků.
3. V případě tvrze doplňte uprázdněné pozice pro karty vrchními kartami z balíčků odpovídajících barev (červené, modré a zelené). Takto bude vždy k dispozici jedna karta tvrze od každé barvy ve vzestupném pořadí podle hodnoty slávy.



4. Předějte žeton prvního hráče vlastnímu žetonu velitele.
5. Vraťte všechny 4 žetony pomocníků do prostoru dračího vyslance.
6. Odhodte kartu nájezdu lovců a vyložte na pozice pro karty nájezdu 2 nové karty.
7. Přesuňte ukazatel kol na následující kolo.

Stupnice popálení se nikdy nevynuluje. Ponechte všechny ukazatele popálení na jejich místech.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Po vyhodnocení fáze nájezdu v 5. kole přeskočte fázi obnovy a přejděte k závěrečnému bodování.

Vaši konečnou slávu tvoří součet následujících charakteristik:

1. Hodnota slávy všech vašich draků bez ohledu na to, zda jsou přiloženi k nějaké kartě.
2. **Nejvyšší zpřístupněná** hodnota slávy na každé stupnici vlastností (hodnoty slávy v rámci jedné stupnice se nesčítají).
3. Hodnota slávy z každé karty hrdiny, pokud je k ní přiložen drak odpovídající barvy a je **splněna bodovací podmínka**.
4. Hodnota slávy každé karty tvrze se **splněnými požadavky**.
5. Konečná pozice vašeho ukazatele popálení na stupnici popálení.

POPÁLENÍ



Při svém pobytu na ostrově můžete čas od času utrpět popáleniny. Ale pokud se vám podaří udržet jejich stupeň na nižší hodnotě než ostatním, bude vaše konečná sláva ještě zářivější.

Za určitých okolností dostanete pokyn zvýšit nebo snížit své popálení. Když k tomu dojde, posuňte svůj ukazatel na stupnici popálení doleva nebo doprava o tolik polí, kolik šipek je vyobrazeno vedle symbolu popálení.

Jestliže nějaký efekt (například získání karty draka z hor nebo nádeníků z hasičské základny) vyžaduje zvýšení popálení, které by přesunulo váš ukazatel

popálení mimo stupnici, můžete tento efekt využít, ale všem ostatním hráčům se současně sníží jejich popálení o 1. Pokud si máte ve fázi nájezdu zvýšit popálení za chybějící rekruty, přičemž by se váš ukazatel popálení ocitl mimo stupnici, zvýšte ho o tolik, o kolik lze, a zbylé zvýšení ignorujte.

Když se určuje konečná pozice vašeho ukazatele popálení, **můžete snížit své popálení o 1 za každé 3 žetony vybavení, které odhodíte**. Tento způsob lze využít pouze v 5. kroku závěrečného bodování.

Hráč s nejvyšším konečným popálením, tj. ten, jehož ukazatel se nachází na stupnici popálení nejvíce vpravo, nezíská žádnou další slávu. Všichni ostatní hráči získají dodatečnou slávu v závislosti na pozici jejich ukazatele popálení vzhledem k ukazateli popálení nejvíce vpravo. Přesný počet těchto dodatečných bodů slávy je uveden pod stupnicí popálení na herním plánu.

Příklad

Ukazatel nejvíce vpravo náleží Astrid, proto nezíská žádnou slávu navíc. Danův ukazatel se nachází ve vzdálenosti 3 polí od Astridina, takže získá 3 dodatečné body slávy. Karlův ukazatel se nachází ve vzdálenosti 6 polí od Astridina, takže získá 8 dodatečných bodů slávy.



Jakmile šampioni úspěšně zaženou lovce na útěk, král jmenuje nejslavnějšího z nich novým dračím vyslancem. Jinými slovy, hráč s nejvíce body slávy se stává vítězem. V případě shodné nejvyšší slávy vyhrává ten z dotyčných hráčů, který má nejvíce draků. Pokud panuje shoda i nyní, tito hráči se o vítězství dělí.

REŽIM 2 HRÁČŮ

Během přípravy hry zamíchejte všechny karty pro režim 2 hráčů a položte je jako balíček lícem dolů vedle herního plánu. Poté otočte vrchní kartu a umístěte erby v barvě, se kterou nikdo nehraje, na všechna pole lokací uvedená na této kartě.

Tyto neutrální erby blokuji v daném kole **ve fázi akcí** určená pole lokací, ale nepovažují se za družiny.

Když přijdou neutrální erby na řadu **ve fázi odměn**

a mají získat kartu, odhodte kartu, která se nachází v příslušné nabídce nejvíce vlevo.

V horách odhodte kartu nejvíce vlevo pouze na úpatí. Ve tvrzí odhodte kartu s nejnižší hodnotou slávy; v případě shody odhodte kartu nejvíce vlevo.

Na konci fáze obnovy otočte novou kartu režimu 2 hráčů pro následující kolo a pomocí neutrálních erbů zablokujte pole lokací uvedená na nově otočené kartě.

SCHOPNOSTI HRDINŮ A BODOVACÍ PODMÍNKY

Hrdina	Schopnost	Bodovací podmínka
Básnířka	Před prvním tahem fáze akcí si doberte 2 karty hrdinů. Jednu z nich odhodte a druhou přidejte do nabídky jako čtvrtou kartu. Můžete ji získat pouze vy.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více karet tvrže než vy (bez ohledu na splnění jejich požadavků).
Horalka	Kdykoli získáte kartu draka z vrcholku hor, zvyšte si ještě jednou libovolnou vlastnost o 1 úroveň.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více žetonů vybavení než vy.
Hostinský	Kdykoli vyšlete svou družinu do hostince, získáte 1 žeton vybavení.	Získáte 7 bodů slávy, pokud máte všechny vlastnosti alespoň na 3. úrovni.
Idol	Před prvním tahem fáze akcí můžete zvýšit své popálení o 1 a odhodit právě 2 nádeníky, a tak získat buď 2 zvědy, 2 hraničářky, nebo 1 zvěda a 1 hraničářku.	Získáte 5 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více draků než vy.
Obchodník	Kdykoli získáte nádeníky z hasičské základny, můžete jich libovolný počet odhodit, a získat tak stejný počet žetonů vybavení.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více karet rezervací než vy (bez ohledu na to, zda jsou k nim přiloženi draci).
Ohňoznalec	Ve fázi nájezdu můžete zvýšit své popálení o 1, a snížit tak o 2 počet rekrutů, které máte odhodit.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více červených draků než vy.
Ošetřovatel	Kdykoli získáte draka s hodnotou slávy 5 nebo 7, získáte zároveň 1 nádeníka nebo 1 žeton vybavení.	Získáte 2 body slávy za každou svou kartu tvrže (bez ohledu na splnění jejich požadavků). Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.
Učednice	Před prvním tahem fáze akcí můžete získat jednu kartu z nabídky cechu hrdinů a nahradit ji novou kartou. Tuto schopnost lze využít jednou za hru. Na konci hry vám učednice přinese 4 body slávy.	
Verbíř	Po vyhodnocení fáze nájezdu získáte 1 nádeníka za každé 2 své červené draky.	Získáte 2 body slávy za každou svou sadu tvořenou 1 zvědem, 1 hraničářkou a 1 strážkyní. Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.
Dračí rytíř	Kdykoli splníte požadavky karty tvrže, můžete zvýšit jinou vlastnost, než jakou umožňuje daná karta.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více modrých draků než vy.
Infiltrátorka	Kdykoli vyšlete svou družinu do tábora lovců, získáte 1 nádeníka.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více karet hrdinů než vy.
Krotitelka plamenů	Kdykoli získáte kartu rezervace, snižte své popálení o 1.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více nádeníků než vy.
Kupec	Kdykoli umístíte svůj erb do skladiště ve chvíli, kdy se tam nachází už alespoň 1 další erb, získáte 2 žetony vybavení navíc.	Získáte 2 body slávy za každou svou kartu hrdiny (bez ohledu na to, zda má přiloženého draka). Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.
Kurýr	Ve fázi nájezdu si můžete vybrat, zda odhodíte rekruty uvedené na kartě nájezdu, která byla v tomto kole odhozena, nebo na té, která zůstala na herním plánu.	Získáte 1 bod slávy za každého svého nádeníka nad 3. Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.

Hrdina	Schopnost	Bodovací podmínka
Mentor	Kdykoli získáte specialisty z karty hostince, můžete až 2 z nich odhodit a získat stejný počet specialistů jiného druhu (stejně nebo různé).	Získáte 3 body slávy za každou svou sadu tvořenou 1 zeleným, 1 modrým a 1 červeným drakem. Takto lze získat nanejvýš 9 bodů slávy.
Proviantní důstojník	Po vyhodnocení fáze nájezdu získáte 1 žeton vybavení za každé 2 své modré draky.	Získáte 2 body slávy za každou úroveň své nejméně rozvinuté vlastnosti. Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.
Velitel hasičů	Ve svém tahu můžete umístit do hasičské základny současně 2 své erby, a získat tak celkem 8 nádeníků a zvýšit si popálení pouze o 1.	Získáte 1 bod slávy za každý svůj žeton vybavení. Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.
Vrchní vyzvědačka	Kdykoli umístíte svou družinu v lokaci na pole „4“ nebo „5“, můžete vyměnit až 2 nádeníky za stejný počet zvědů, nebo vyměnit až 2 zvědy za stejný počet nádeníků. Na konci hry vám vrchní vyzvědačka přinese 4 body slávy.	
		
Cvičitelka draků	Po vyhodnocení všech lokací ve fázi odměn můžete odhodit jednu svou kartu draka a zvýšit o 1 úroveň vlastnost odpovídající barvě odhozeného draka.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více hraničárek než vy.
Dozorce	Kdykoli umístíte svůj erb do skladiště, získáte vedle obvyklých 2 žetonů vybavení navíc 1 nádeníka.	Získáte 2 body slávy za každého svého draka s odlišnou hodnotou slávy. Více draků se stejnou hodnotou se nepočítá.
Hlídač	Ve fázi nájezdu odhoďte o 1 rekruta méně.	Získáte 5 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá vámi zvolenou vlastnost na vyšší úrovni než vy.
Kněžka	Po vyhodnocení fáze nájezdu můžete snížit své popálení o 1 za každé 2 své zelené draky.	Získáte 2 body slávy za každou svou kartu rezervace (bez ohledu na to, zda má přiloženého draka). Takto lze získat nanejvýš 10 bodů slávy.
Panoš	Kdykoli umístíte svůj erb do hasičské základny ve chvíli, kdy se tam nachází už alespoň 1 další erb, získáte 1 nádeníka navíc a ignorujete zvýšení popálení.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více zvědů než vy.
Správkyně	Kdykoli vyšlete svou družinu do rezervace, získáte 1 nádeníka.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více zelených draků než vy.
Taktik	Můžete snížit o 1 počet věcí u jednoho ze dvou požadavků na každé své kartě tvrze.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více strážkyň než vy.
Vrchní hraničářka	Kdykoli umístíte svou družinu v lokaci na pole „4“ nebo „5“, můžete vyměnit až 2 nádeníky za stejný počet hraničárek, nebo vyměnit až 2 hraničářky za stejný počet nádeníků. Na konci hry vám vrchní hraničářka přinese 4 body slávy.	
Zařikávačka draků	Kdykoli získáte draka z tábora lovců, snižte své popálení o 1.	Získáte 7 bodů slávy, pokud žádný jiný hráč nemá více rekrutů než vy.

♦ PŘEHLED SYMBOLŮ ♦



Karta hrdiny



**Karta horského
draka**



Karta tvrze



**Karta chyceného
draka**



Karta rezervace



Karta nájezdu



Karta hostince



**Obránce
(pomocník)**



**Léčitel
(pomocník)**



**Velitel
(pomocník)**



**Zálesák
(pomocník)**



Vybavení



Erb



Družina



Sláva



Popálení



Nádeník



Zvěd



Hraničářka



Strážkyně



Modrý drak



Zelený drak



Červený drak



Cizokrajný drak



**Postřeh
(vlastnost)**



**Rychlost
(vlastnost)**



**Síla
(vlastnost)**