

Zkouška síly

Hra je určena pro 3-5 hráčů. Každý hráč hraje sám za svoji postavu. Tato varianta je určena pro zkušenější hráče, kteří již zvládli týmovou variantu hry. Je vhodná zejména pro lichý počet hráčů.

Cíl hry

Cílem hráče je získat slávu v dohodnuté výši, obvykle 3-7 bodů. Každý hráč ovládá 1 postavu. Postavy plní úkoly a připojují světy obdobně jako v týmové hře. Jakkmile postava vstoupí do síně světa, dostane zadán 1 úkol. Hráč si může zvolit, zda chce úkol lehký (5zk) nebo těžký (10zk). PO SPLNĚNÍ ÚKOLU A NÁVRATU DO SÍNĚ JE SVĚT PŘIPOJEN. Za připojení světa získává postava 1 bod slávy, zvolila-li úkol lehký. Splnila-li však úkol těžký, získává 2 body slávy a 1 zvláštní schopnost dle svého výběru. Pokud jsou již všechny světy připojeny a nikdo dosud nezvítězil, světy se otevírají a je možné je připojit znovu. Sláva i schopnosti všem postavám zůstávají. O dosaženou slávu v žádném případě nelze přijít. Hra končí, jakmile jeden hráč dosáhne dohodnutého počtu bodů slávy.

Příprava na hru

Sláva

Před samotným začátkem hry se musíte dohodnout na počtu bodů slávy, který je nutné dosáhnout k vítězství. Čím více bodů, tím bude hra delší. Doporučujeme zvolit 3 body slávy pro kratší hry, 4-5 bodů pro středně dlouhé hry a 6-7 bodů pro velmi dlouhé hry. Záleží také na tom, kolik hráčů bude hrát.

Výběr postavy

Každý hráč si zvolí jednu postavu a je jen na něm, zda hrdinu nebo démona. Položte si před sebe kartu vybrané postavy. Položte na ni tolik zelených žetonů, kolik má postava životů. Zamíchejte kartičky zvláštních schopností. Každý hráč si náhodně vytáhne 2 kartičky, jednu z nich si ponechá, druhou vrátí zpět do balíčku.

Karta postavy:

Moc – vyjadřuje nejen fyzickou sílu postavy, ale i její duševní schopnosti. Moc se projevuje zejména v souboji a s rostoucími zkušenostmi se zvyšuje. Moc postavy nemůže nikdy klesnout pod její počáteční hodnotu.

Pohyb – vyjadřuje schopnost orientace postavy v nicotě, snech, hrůzách či jednotlivých světech. Číslo na kartě postavy se přičítá při každém hodu kostkou na pohyb.

Životy – v Nicotě se neumírá. Postavy jsou nesmrtelnými vyslanci sil Snů či Tmy. Počet životů určuje, jak dlouho je postava schopna bojovat než se probudí (viz dále). Počet životů uvedený na kartě postavy je maximum, které není možné překročit, pokud není výslovně uvedeno jinak.

Zvláštní schopnosti – jsou podrobně popsány na kartě. Zvláštní schopnost lze použít vícekrát za kolo, není-li uvedeno jinak. Použití schopnosti musí být vždy předem ohlášeno.

Rozmístění herních komponent

Položte herní desku na stůl. Zamíchejte balíček karet snů. Každý hráč hrající za hrdinu si vezme 3 vrchní karty snů. Zbylé karty odložte, při hře je již potřebovat nebudete.

Zamíchejte balíček karet hrůz. Každý hráč hrající za démona si vezme vrchní 3 karty hrůz. Zbylé karty odložte, při hře je již potřebovat nebudete.

Zamíchejte balíček karet lehkých úkolů (5zk) a položte jej na stůl. To stejné udělejte s balíčkem karet těžkých úkolů (10zk) a s balíčkem karet událostí.

Na každou stranu herního plánu dejte jednu kartu kouzel, tak aby alespoň na jednu z nich všichni hráči dobře viděli.

Do podstavečku vložte obrázek vaší postavy a umístěte ji na libovolné pole cesty na okraji herního plánu. Postavy se umísťují v pořadí od nejpomalejší po nejrychlejší, v případě rovnosti se dříve umístí postava s větší mocí.

Označení světů

Do středu každého světa položte na začátku hry jeden žeton barvy krystalu ve středu světa (žlutý, červený a zelený).

Po připojení světa žeton odložte, aby bylo jasné, že o svět již není možné bojovat.

Průběh hry

Začátek hry:

Na začátku hry hodí všichni hráči 1k8. Začíná ten, kdo hodil nejvíce. Po něm hráč sedící po jeho pravici, atd. Toto pořadí se během hry nemění.

Kolo každého hráče se skládá ze 2 částí

1. sesílání snů (hrůz)
2. pohyb postavy

Sesílání snů (hrůz):

Před hodem na pohyb se hráč může rozhodnout vyvolat sen nebo hrůzu. V jednom kole lze vyvolat pouze JEDEN sen (či hrůzu). Vyvolání je zadarmo, hráč nemusí vydat žádné světlo.

Místo vyvolání karty lze kartu s TRVÁNÍM STÁLÉ vrátit zpět do ruky.

Hráč sesílá své sny či hrůzy tím, že je položí na herní plán. Umístění karty může být přesné (P) nebo náhodné (%) – to je uvedeno na kartě každého snu (hrůzy). Při náhodném umístění hodíte 2x osmistěnnou kostkou, abyste určili konkrétní pole. Např. hody 1 a 8 znamenají, že sen (hrůza) se objeví na herním poli s číslem 18. Na tomto poli se objeví obrázek snu (hrůzy), kartu můžete libovolně natočit. Kartu NELZE nikdy seslat tak, aby překrývala jiný sen nebo hrůzu. Pokud by se to při náhodném vyvolání stalo, hodíte si znovu. Celá karta musí být umístěna na herním plánu, nesmí tedy přečnívat. Karty mohou překrývat pole světů i tajemného místa, ale na těchto polích nepůsobí (jakoby zde karta vůbec neležela). Sny, resp. hrůzy tedy fungují pouze na polích nicoty.

Trvání může být stálé (karta působí trvale, bez ohledu na to, kolikrát je navštívena) nebo dočasné. V druhém případě je uvedeno, kolikrát může být sen či hrůza použita. Karty s trváním *akce* se po prvním použití odkládají na hromádku odložených karet, analogicky karty s trváním *2 akce* (resp. *3 akce*) jsou na 2 (resp. 3) použití. Na kartu s dočasným trváním položte tolik žetonů, kolik je na ní uvedeno akcí. Po každé použití 1 žeton oddělejte. Jakmile odděláte poslední žeton, odložte kartu na hromádku odložených karet.

Získávání nových karet snů:

Po seslání snu (hrůzy) si hráč NIKDY nedobírá další kartu. Další karty snů či hrůz není možné získat.

Pohyb postavy

Hodíte 1k8 (což znamená 1x osmistěnnou kostkou). K tomuto hodu přičtete hodnotu svého *pohybu* a získáte body pohybu (BP). Tyto body pohybu můžete, ale nemusíte, použít k pohybu po herním plánu. BP, které nebudou použity, však propadají, nelze si je uspořít do dalších kol.

Každé pole herního plánu má určitou náročnost, která určuje kolik BP musí postava vynaložit k tomu, aby se na dané pole dostala. Nemá-li dostatek bodů, nemůže na dané pole již vstoupit a musí počkat do dalšího kola. Po herním plánu se nelze pohybovat diagonálně (šikmo).

Pohyb v nicotě: vstup na pole nicoty stojí 2 BP. Za pole nicoty se považují i kouzelné studánky.

Pohyb po cestě: vstup na pole cesty stojí 1 BP.

Pohyb po světech: Na vnější okruh světa lze vstoupit pouze polem *brána* (2BP). Po vstupu se postava pohybuje po *vnějším okruhu* dle šipky na poli brány (zprava doleva), pohyb o 1 políčko stojí 2 BP. Jakmile postava „obejde“ celý vnější okruh a vstoupí na pole *brány* podruhé, vstupuje do *sině světa*, kde dostane zadán jeden úkol (viz Úkoly a připojování světů níže). Vstup do *sině světa* nestojí žádné pohybové body. Vstupem do *sině světa* ztrácí postava zbylé BP, toto kolo se již nepohybuje. Světy lze opustit kdekoliv, tj. při zpáteční cestě se postava nemusí pohybovat zprava doleva, ani dojít až k bráně. Může např. vydat 2 BP, vstoupit na libovolné pole *vnějšího okruhu*, vydat další 2 BP a vstoupit do *nicoty*.

Pohyb po snech a hrůzách: na každé kartě snu či hrůzy je uvedena náročnost (BP). Každá karta zabírá 4 políčka herního plánu. Uvedená náročnost platí pro všechna políčka, která jsou umístěna v nicotě (očíslovaná pole) nebo na cestě. Tj. projít 2 políček karty Bariéra (náročnost 6BP) stojí 12 bodů pohybu.

Hráč se dále řídí tím, co je na kartě snu (hrůzy) uvedeno. Účinek karty lze však v 1 kole využít pouze 1x. Např. postava, která vstoupí na pole hrůzy Sopka, je zraněna za 3 životy. Vstoupí-li na další pole, zraněna již není. Avšak v dalším kole na ni Sopka opět bude působit.

STOJÍ-LI POSTAVA NA ZAČÁTKU SVÉHO POHYBU NA SNU ČI HRŮZE, MŮŽE BUĎ ZA 0 BP VYUŽÍT JEHO ÚČINEK A PAK SE TEPRVE POHYBOVAT, NEBO SEN (HRŮZU) OPUSTIT A JEJÍMU ÚČINKU SE TAK VYHNOUT. Pokud však na snu (hrůze) zůstane, je opět vystavena všem účinkům.

Efekt karet, které NEMOHOU postavě UBLÍŽIT, není nutné aktivovat. Např. Portál světů přenesení Rytíře do kterékoli sině. Portál je však pouze na 3 použití a hráč se tak může rozhodnout jeho efekt nevyužít a nechat si jej na později. Naopak, pokud Rytíř vstoupí na hrůzu Sopka, která zraňuje za 3 životy, nemůže se jejímu efektu vyhnout. Náročnost v pohybových bodech však platí vždy, a to i tehdy, pokud hráč neaktivuje pozitivní efekt. V našem příkladě by tedy Rytíř musel ke vstupu na Portál světů vynaložit 5BP.

Náročnost vstupu na herní pole shrnuje tabulka.

	vstup na pole		vstup na pole
Cesta	1 BP	Světy	2 BP
Nicota	2 BP	Vstup do sině	0 BP (postava končí pohyb)
Sen	uvedeno na jednotlivých kartách snů	Tajemné místo	2 BP (postava končí pohyb)
Hrůza	uvedeno na jednotlivých kartách hrůz	Kouzelná studánka	2 BP

Karty událostí

Při svých cestách po tajuplných světech se postavy setkávají s rozličnými nástrahami a zažívají mnohá dobrodružství. SKONČÍ-LI postava pohyb na herním poli VNĚJŠÍHO OKRUHU SVĚTA, vezměte si horní kartu z balíčku karet událostí. Jedinou další možností, kdy lze otočit kartu události, je hod 1-3 při návštěvě Brány času. Hráč se řídí tím, co je na kartě napsáno. Lze se setkat v podstatě se třemi typy karet událostí- s bytostmi, s kouzelnými předměty a s jednorázovými efekty.

S bytostí je většinou nutno bojovat, pravidla pro souboj jsou uvedena níže. V případě prohry nebo remízy se karta odkládá na hromádku odložených karet a postava nezíská zkušenosti. Pokud k boji nedojde, hráč za bytost zkušenosti získá.

Jednorázový efekt je nutno ihned využít, pokud není na kartě výslovně uvedeno jinak, není jej možné využít v dalším kole. Hráč se řídí tím, co je na kartě uvedeno, vybrat si může pouze pokud text na kartě toto umožňuje, tj. formulace typu "chceš-li", "můžeš" atp. Pokud efekt postavu někam přesune a není jednoznačně určeno konkrétní pole, pak si toto pole určí dle své vůle hráč. Po použití karty si ji hráč ponechá, na rubové straně jsou uvedeny zkušenosti, které postava za svoji odvalu získá.

Předmět si postava ponechá. Předměty mohou být trvalé (např. Zlatý meč) nebo na jedno použití (např. Léčivý lektvar). Postava může nést neomezené množství předmětů. Předměty je možno použít kdykoliv.

Každá karta události má z rubové strany uvedeno číslo vyjadřující počet zkušeností. Karty si nechávejte. Každých 10 zkušeností je možno vyměnit za 1 žeton moci (červený žeton). Vždy je nutno odevzdat přesný počet zkušeností, případné zbylé zkušenosti propadají. Např. postava má 2 karty událostí, první za 7 zkušeností, druhou za 5 zkušeností. Může obě odevzdat a zvýšit si tak moc o 1. V tomto případě však 2 zkušenosti propadají. Hráč si ovšem může karty ponechat. Obdobná pravidla platí i pro karty úkolů (viz níže).

Tajemné místo

Tajemné místo má řadu účinků. Postava, která tajemné místo navštíví, je náhodně vystavena jednomu z těchto účinků (hod 1k8). Vstup na kterékoliv pole tajemného místa stojí 2 BP. Sny a hrůzy mohou překrývat pole tajemných míst, ale na těchto polích nepůsobí (jakoby tam vůbec nebyly).

Postava, která vstoupí na tajemné místo si MUSÍ hodit. Vstupem na tajemné místo ztrácí postava veškeré zbylé BP, její pohyb tedy končí.

Kouzelné studánky

Kouzelné studánky jsou podivuhodná místa zrození v nehlubší nicotě. Postava, která ztratí všechny životy, se po probuzení objeví vždy v nejbližší studánce. Probuzením přichází o veškeré zbylé BP.

Úkoly, připojování světů a sláva

Úkoly jsou klíčovou částí hry. Postava jež navštíví **síň světa** dostane 1 úkol. Může si zvolit, zda chce úkol lehký nebo úkol těžký. Úkoly jsou zadávány náhodně, hráč si vezme vždy vrchní kartu z balíčku karet úkolů. Na každé kartě je uvedeno přesné zadání úkolu. Kartu úkolu položte před sebe. Na kartu položte stejnobarevný žeton jaký je umístěn v síni světa (snadno tak identifikujete, pro který svět úkol plníte).

To, co je nutno splnit je na kartě zřetelně barevně. Položte počet stejnobarevných žetonů na kartu.

Jak úkoly fungují si vysvětlíme na jednoduchém příkladu. Na úkolu Snové koule jsou slova „pět snů nebo hrůz“ červeně. Položte tedy 5 červených žetonů na kartu úkolu. Po každém navštívení snu nebo hrůzy můžete jeden žeton odebrat. Úkol je splněn, jakmile na něm není ani jeden žeton.

Za splnění úkolu je 5 nebo 10 zkušeností, což je uvedeno na rubové straně. Kartu si uschovejte. Karty úkolů a událostí můžete vyměnit za žetony moci (viz Karty událostí).

Připojení světa

Splnění úkolu však není vše. K tomu, aby byl svět připojen, je nutno znovu navštívit síň, kde byl úkol zadán. Jakmile jej postava, která úkol splnila, navštíví, svět je připojen. Protivník jej již nemůže získat. Postava získává 1 moc, položte tedy na kartu postavy 1 žeton moci. Ze světa odeberte žeton, aby bylo jasné vidět, že svět je již připojen. Úkoly ostatních postav, které byly zadány v tomto světě, odložte na hromádku odložených karet.

Otevření světů

Jakmile jsou připojeny všechny světy, dojde k jejich novému otevření. Na světy znovu položte žetony různých barev, podobně jako na začátku hry. Postavy mohou opět získávat úkoly.

Sláva

Za připojení světa, pro který postava splnila lehký úkol, získává 1 bod slávy (žlutý žeton). Připojila-li svět, pro který splnila úkol těžký, získává 2 body slávy a 1 zvláštní schopnost. Tuto schopnost si může vybrat dle své vůle z balíčku karet zvláštních schopností. O dosaženou slávu není možno žádným způsobem přijít.

Kouzlení

Hod na kouzlení

Každá postava umí sesílat kouzla. Při pokusu o seslání kouzla hráč hodí 1k8. Kouzlo se podařilo seslat pouze pokud na kostce padlo stejné nebo větší číslo uvedené v tabulce kouzel. Postava se schopností Mág přičítá k tomuto hodu +1. Postava stojící během sesílání na kouzelné studánce přičítá +1.

Kouzlo lze seslat kdykoliv během fáze pohybu postavy. Hráč se může pokusit seslat kouzlo pouze JEDNOU za kolo. Všechna kouzla mají neomezený dosah. Tučně zvýrazněná kouzla lze seslat pouze na sebe a působí do konce tahu postavy. Zbylá kouzla lze seslat pouze na protivníky. Použití kouzla se nikdy NEPOVAŽUJE za útok.

Všechna kouzla jsou přehledně uvedeny v kartě kouzel

Karta kouzel vypadá takto

Název kouzla	Hod	
Pohyb	1	+1 BP pro toto kolo
Zpomalení	2	Libovolná postava má během svého příštího pohybu -1 BP
Odmrštění	3	Lze seslat jen na postavu v nicotě, můžeš ji libovolně přesunout až o 2 pole.
Cesta	4	Všechna pole nicoty (označená číslem) se v tomto kole počítají za cestu (náročnost 1BP)
Obří síla	5	+1 k moci pro toto kolo
Blesk	6	Libovolná postava ztrácí 1 život
Rychlost	7	+1k8 BP pro toto kolo
Teleport	8	Přesun na libovolné pole nicoty (označené číslem)
Ochromení	9	Postava, na kterou bylo kouzlo sesláno, během svého následujícího tahu nehraje
Hypnóza	10	Ovládnutí postavy, v jejím následujícím tahu za ni hraješ ty

Soubojový systém

Souboj postav: pokud postava dojde políčko, kde stojí jiná postava, může na ni zaútočit. V tomto případě oba hráči hodí 1k8 a k hodu přičtou svoji *moc*. Ten kdo má v součtu více vyhrává. V případě rovnosti je výsledkem remíza. Jedna postava může v jednom kole zaútočit pouze jednou, po souboji se může dále pohybovat. Postava, která souboj prohrála, ztrácí 2 životy. Platí pravidlo 8 (viz níže).

Souboj s bytostí: setká-li se postava s některou bytostí (otočením karty událostí) dojde k souboji. Pravidla jsou analogická souboji dvou postav. Vyhraje-li postava, získává zkušenosti, které jsou uvedeny na rubové straně karty událostí. Kartu si uschovte. Pokud je výsledkem remíza, karta se odkládá na hromádku odložených karet, ale postava život neztrácí. V případě prohry ztrácí postava 1 život, karta se odkládá na hromádku odložených karet. Rovněž platí pravidlo 8 (viz níže)

Pravidlo 8: pokud padne v souboji postavě či bytosti při hodu 1k8 číslo 8, pak souboj vyhrála bez ohledu na moc protivníka. Pokud hodí obě strany 8, pak je výsledkem remíza.

Probuzení: přijde-li postava o všechny životy, pak se probudí. Přeneste ji na nejbližší pole kouzelné studánky. Postava musí odevzdat 1 žeton moci, pokud alespoň jeden má. Pokud jej nemá, přichází o všechny své zkušenosti. Postava má po probuzení opět plný počet životů. Probuzená postava ztrácí veškeré zbylé pohybové body.

Zkušenosti: za splnění úkolů a otáčením karet událostí získává postava zkušenosti. Zkušenosti může vyměnit za žetony moci. Na každé kartě událostí i úkolu je na rubové straně uvedeno číslo vyjadřující počet zkušeností. Za připojení světa získává postava rovnou žeton moci.

Zakončení:

Pokud některý z hráčů získá dohodnutý počet bodů slávy, zvítězí a hra tím končí.

Styl hraní:

Vřele vám můžeme doporučit při hře hodně diskutovat, vyjednávat a zastrášovat, navazovat spojenectví či v pravý čas převléknout kabát. „Ten, kdo ví kdy zaútočit a kdy se stáhnout ten bude vítězem!“