

The Elder Scrolls V

SKYRIM®



DOBRODRUŽNÁ HRA
PRAVIDLA

Bethesda®

MÖDIPHÜS®
ENTERTAINMENT

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Vývoj a psaní příběhů

Javier Angeriz-Caburrasi
Juan Echenique
Stefano Guerriero

Příběhový a herní design

Javier Angeriz-Caburrasi
Juan Echenique
Stefano Guerriero
Rob Harris

Doplňkový design

Noah Cohen
Brian Neff
Chris Birch

Úpravy

Bryce Johnston

Grafický design

Michal E. Cross
Stephanie Toro Gurumendi
Tom Hutchings
Chris Webb
Mark Whittington

Doplňkový grafický design

Tracy Allen
Stephanie Katz-Barnes
Peter Marshall
Karn Sylvester

3D design

Joana Abbott
Domingo Díaz Fermín
Jonathan La Trobe-Lewis
Christopher Peacey
Gary Storkamp

Umělecká režie

Kris Aubin
Katya Thomas

Mapy

Damien Mammoliti

Řízení projektu

Gavin Dady

Produkce

Eastar Game Manufacturing Co., Ltd

Hlavní kreativní ředitel

Chris Birch

Provozní ředitel

Rita Birch

Výkonný ředitel

Cameron Dicks

Vedoucí produktového oddělení

Sam Webb

Vedoucí kreativních služeb

Jon Webb

Koordinátor tvorby

Kieran Street

Finanční kontrolor

Luc Woolfenden

Logistika a vedoucí výroby

Peter Grochulski

Umělečtí ředitelé

Kris Auburn, Rocío Martín Pérez,
Katya Thomas

Koordinátor studia

Rocío Martín Pérez

Vedoucí 3D návrhář

Jonathan La Trobe-Lewis

Senior 3D návrhář

Domingo Díaz Fermín,
Christopher Peacey

3D návrhář

Joana Abbott

Vedoucí grafický designér

Michal E. Cross

Grafičtí návrhář

Stephanie Toro Gurumendi,
Christopher Webb,
Mark Whittington

Produkce zvuku a videa

Steve Daldry

Koordinátor rozvoje

Jason Enos

Vývojáři

Jono Green, Ethan Heywood

2d20 vývojář

Nathan Dowdell

Testování kvality

Samantha Laydon, Nathan Perry,
Dominic Westerland

Vedoucí projektový manažer

Gavin Dady

Projektoví manažeři

Chris Shepperson, James Barry

Asistent projektového manažera

Haralampos Tsakiris

Provozní manažeři

Benn Graybeaton, John Wilson

Ředitel výroby

Martin Jones

Vedoucí pracovník výroby

Drew Cox

Pracovníci výroby

Thomas Bull, Luke Gill, Joshua
Froud-Silverstone, David Hextall,
Anthony Morris, Alex Taylor, Miles
Turner, Warrick Voyzey

Vedoucí zákaznického servisu a financí

Lloyd Gyan

Manažer akcí

Gregoire Boisbelaud

Manažer překladů a publikace

Matt Timm

Koordinátor marketingu

Shaun Hocking

Zástupce zákaznické podpory

Chris Dann

Manažeři webových obchodů

Apinya Ramakomud,
Kyle Shepard

Dotový analytik

Benn Graybeaton

Správce účetnictví

Valya Mkrtchyan

Testování

Dominic Westerland, Eric Halil,
Gavin Jones, Jakob Friis, Kevin
Guillotin, Leith Brownlee,
Nathan Perry, Olyn Rosa, Pat
Shaw, Samantha Laydon, Scott
Vandersee, Sean Bailey, Steve
Friedrichs, Adamis DeLeon, Adrian
Estregard, Alejandro Acevedo,
Alex Andersson, Alex Carver,
Alex Gibbs, Amy Williams, Arron
Chapman, Boshira Colmenero
Mendiola, Bobby Vruwink,
Bosse Centerhed, Caleb Rochat,
Charlie Perkins, Charlotte Boone,
Charlotte Dawes, Chris Dunn,
Chris Slater, Christian James
Footsoy, Claes Florvik, Cory Lauer,
Craig Walmsley, Daniel Kiskery,
Desmond Thackeray, Edward
Jackson, Enrique José Estévez
Campo, Ethan Heywood, Ewen
Davies, Federico Sohns, Francisco
Solier Perez, Frank Simkins,
Fredrik Holmbom, Giles Pritchard,
Henry Grieve, Ian Harris, Ignacio
Vilchez Santos, James Holmes,
Jason Woodall, Joaquín García de
la Cruz, Joel Williams, Johnathon
Pittman, Jon Dawes, Jono
Green, Jorge Rodríguez Alcedo,
Josh Coombs, Josh Ivans, Keld
Hjortskov, Kieran Street, Lloyd
Gyan, Luis Fernández García, Mark
Threlfall, Martin Constantineau,
Matt Burns, Matthew Bernard-
Laurin, Michael Jamieson, Michael
Vruwink, Nicholas Chevallier,
Parker Jacob Runge-Schmuckal,
Paul Foster, Peter Pribula, Peter
Tran, Rachel Cook, Rachel
Ellingham, Rasmus Mellström,
Raymond Terry, Richard Green, Rob
Baxter, Roger Ellingham, Steve
Daldry, Teddy Pugh, Tobias Mader,
Wyatt Roehler, Rachel Walkowiak,
Alex Ryan, Ollie Smith.

S poděkováním

Sam Webb and the Bethesda
Design Team: Michael Kochis, Alan
Nanes, Matt Daniels,
Kurth Kuhlmann, Jon Paul Duvall,
Jessica Daniels, Emily Pagliarulo,
Lauren Szymanski,
a Jessica Williams.

Zvláštní poděkování

David Evans

Příprava české verze



OBSAH

PŘEHLED	5	KARTY UDÁLOSTÍ	23	Kritická zranění	35
Cíl hry	5	Konec kola	23	Lektvary	35
HERNÍ SOUČÁSTI	6	Herní události, které ovlivňují všechny hráče	23	Únik ze boje	35
PŘÍPRAVA HRY	8	KARTY ÚKOLŮ	24	Boj s více nepřáteli	36
Příprava herního plánu	8	Dobírání karet	24	Prohazování vybavených předmětů	37
Karty postav	8	Zkoušky dovedností	25	Konec boje	37
Hrozba!	8	Zkoušky stupnic	25	Odměny	37
Velekrál	8	Kostky zkoušek dovedností	25	Karty střetnutí	37
Příprava desky postav	10	Úkoly podzemí	26	PRŮZKUM	38
Žetony limitů stupnic a poslední rány	10	Úspěch a selhání	26	Průzkum prostředí	38
HRDINOVÉ HRY	12	Ikony obtížnosti	26	Průzkum podzemí	39
Orsimer	12	Jak číst zkoušku dovedností	26	Dokončení podzemí	40
Altmer	12	Na volbách záleží	27	VYLEPŠOVÁNÍ POSTAVY	41
Khajiit	12	Speciální úkoly	27	Zvyšování úrovně	41
Nord	13	Nedostatek zdrojů!	27	Legendární dovednosti	41
Dunmer	13	Odhazování pokladů	27	Dovednosti	42
Imperiál	13	Strop zkušeností	27	Válečnické dovednosti	42
PRŮVODCE ODKAZY	14	SOUBOJ	28	Stínové dovednosti	43
Zahájení hry	14	Průběh boje	28	Kouzelné schopnosti	43
Akce tahu	14	Tahy a kola	28	Vylepšování a očarovávání	44
Průběh tahu	15	Plížení, obezřetnost, přepadení	29	Karty stavu	45
Pamatujte!	15	Pasti	29	Karty postav	45
PRŮVODCE BOJEM	16	Akce nepřátel	30	ULOŽENÍ HRY	46
Průběh kola souboje	16	Akce společníků	30	SÓLOVÁ HRA	46
Pamatujte!	17	Akce hráčů	30	REŽIM SVOBODNÝCH TOULEK	47
ZAHÁJENÍ HRY	18	Nasazení v boji	31	Kompetitivní režim svobodných toulek	48
STRUKTURA TAHU	18	Typy akcí hráče	31	Obtížný režim	48
Shrnutí průběhu tahu hry	18	Obranné akce	31	Příběhový režim	48
Dobírání karty události	19	Speciální akce	32	PRŮZKUMNÍKŮV PRŮVODCE PO SKYRIMU	49
Potulné nestvůry	19	Povolání	32	Spolupráce	49
Pohyb po herním plánu	20	Léčení	32	Prozkoumejte svět	49
Akce	20	Odpočinek	32	Moudře vyvažujte dovednosti	49
Povozy	20	Luky	32	KARTY	50
Návštěva tržiště	21	Útočné akce	33	REJSTŘÍK IKON	56
Obchodování s ostatními hráči	21	Udělování poškození	33		
Državy a pevnosti	22	Poškození vůči hráčům	33		
Pevnosti a nepokoje	22	Poškození stupnic	33		
		Poškození vůči nepřítelům	34		
		Párování útoku a zbroje	34		
		Poslední rána	35		



PŘEHLED

The Elder Scrolls V: Skyrim, dobrodružná hra

je hra pro 1 až 4 hráče plná dobrodružství a objevování v regionu Skyrim. Společně se svými spoluhráči se zhostíte rolí hrdinů zapletených ve velmi důležitých a nebezpečných událostech, kde jejich akce mohou rozhodnout o životě a smrti nejen jejich, ale mnoha ostatních.

Hra je rozdělena na dvě kampaně po třech kapitolách.

Vaše rozhodnutí budou mít vliv na další průběh příběhu, což znamená, že hra může být pokaždé jiná. Každá kapitola by měla trvat mezi 90 až 120 minutami herního času, a záměrem autorů je, abyste je hráli popořadě, neboť tak tvoří ucelený příběh. Nicméně každou si můžete zahrát i nezávisle.

CÍL HRY

Staňte se hrdinnými dobrodruhy ve Skyrimu, členy organizace Čepelí. V průběhu hry budete procházet strhujícím příběhem plným spiknutí, válek a intrik, kde jejich činy a rozhodnutí budou mít trvalé dopady na svět okolo nich.

K vítězství se musíte propracovat kartami hlavních úkolů. Selhání u karty hlavního úkolu nevede automaticky k celkové prohře, je možné být neúspěšný a přesto zvítězit. Nicméně, každá z kapitol má sadu podmínek, které mohou výslednou prohru hry způsobit. Na konci každé kapitoly budete muset projít poslední zkouškou. Ta se liší podle kapitoly. Může to být cokoli od epické bitvy po zoufalý závod s časem. Selhání v této zkoušce bude pro vás znamenat také porážku. Prohrajete-li v kapitole, můžete pokračovat dále, ale další kapitola pro vás bude obtížnější.



HERNÍ SOUČÁSTI



4 kostičky zdraví



4 kostičky výdrže



4 kostičky many



18 kostiček zbroje



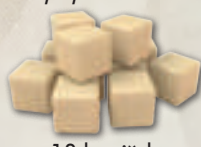
1 kostka nepřátel



8 kostek zkoušek
dovedností



12 žetonů limitů stupic



12 kostiček
limitů stupnic



4 žetony
Poslední rány



4 kostičky
Poslední rány



34 žetonů potulných nestvůr



12 ukazatelů úkolů hráčů



24 ukazatelů úkolů



1 žeton začínajícího hráče



4 žetony koní



1 žeton Ulfricových milicí



296 karet úkolů



54 karet podzemí



67 karet střetnutí



25 karet společníků



6 oboustranných karet
postav (12 postav)



196 karet předmětů



46 karet
vylepšení/očarování



40 karet stavu



68 karet událostí



20 karet Divočiny



16 karet Měst



6 karet Výzev podzemí



4 pomocné karty hráčů



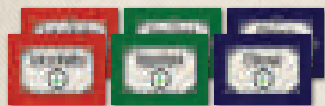
2 očíslované krabičky na balíčky



1 krabička pro uložení stavu herního plánu



4 krabičky pro uložení stavu hráčských prvků



72 žetonů dovedností



42 žetonů zkušeností



100 žetonů hrozeb



42 žetonů zlata



72 žetonů surovin



6 figurek postav



1 knížka tutoriálu + scénářů



4 desky postav



1 pravidla



1 herní plán

PŘÍPRAVA

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

Herní plán rozložte uprostřed herní plochy a v dosahu všech hráčů. Na spodní okraj herního plánu, zleva doprava, umístěte lícem dolů balíčky zvířecích, nemrtvých, daedrických a automatonových nepřátel, a vedle každého nechte místo na odkládací hromádku. Karty v těchto balíčcích mají v horním levém rohu číslo, od 0 do 7. Ujistěte se, že jsou karty seřazeny podle čísel, takže spodní je č. 7 a tři vrchní č. 0. Jakmile jsou lícem dolů, vezměte vrchní tři karty každého balíčku (karty s číslem 0), zamíchejte je a vraťte je na vršky původních balíčků.

Vezměte oba balíčky číslovaných karet, jeden s velkými kartami a jeden s malými, seřadte je dle čísel a umístěte je do krabičky pro číslovaný balíček. Zkontrolujte knížku scénářů, abyste se dozvěděli, jak máte sestavit balíček událostí pro tuto kapitolu, a výsledný balíček položte na příslušné místo na herním plánu.

Zamíchejte karty vylepšení a očarování, divočiny , měst , běžných pokladů , atraktivních pokladů , válečnického tržiště , stínového tržiště  a kouzelného tržiště  a položte je poblíž vrchního okraje plánu. Balíček vybavení položte poblíž těchto balíčků.

Všechny žetony – zkušenosti , zlata , surovin (ruda , rostliny  a kameny duše ) , zbroje, nestvůr a hrozeb  – položte vedle herního plánu v dosahu všech hráčů. Vedle herního plánu také položte žeton začínajícího hráče.

Nakonec si každý vezměte jednu desku postavy.

KARTY POSTAV

Tyto karty určují rasu vaší postavy. Každá má 3 rozdílné speciální schopnosti. První může být použita v boji, můžete ji používat od počátku hry a nepočítá se za použití bojové akce. Smíte ji použít jen jednou za tah, ale kdykoli během tahu. Další dvě už vyžadují, aby se postava naučila nějakou dovednost. Příklad: Orsimer získává další  zbroje, ale až poté, co se naučí dovednost **Těžká zbroj**. Všechny karty postav obsahují akci Odpočinek. Během souboje může jakákoli z postav využít akci Odpočinek pro regenerace své  a  o 2 body. Proto si karty před začátkem hry dobře přečtěte a seznamte se s nimi.

HROZBA!

Během hry se bude mnoho karet odkazovat na . Kdykoli se objeví tato ikona, musíte umístit žeton hrozby na jakoukoli kartu, která jej může přijmout. Žetony hrozeb vypadají takto.



VELEKRÁL

Skyrimu vládne devět jarlů, jeden každé državě. Nad všemi stojí Velekrál, nejmocnější osoba provincie. Smrt Velekrále je významnou událostí, která nutně vnáší do celého regionu chaos a rozkol.



PŘÍPRAVA DESKY POSTAVY

Každý hráč si vezme kartu postavy a figurku, která ke kartě patří. To můžete provést náhodně, nebo můžete karty zamíchat a každý si postavu (a tím pádem i herní styl) vybere sám.

Následně si všichni vezměte kartu Pěsti, Potrhaný šat a Lektvar zhojení. Zvolí-li si někdo postavu Khajiita, tak si místo Pěstí vezme Spáry. Jak Pěsti, tak Spáry se počítají za obouruční zbraně. Jestliže v průběhu hry v nějakém okamžiku přijdete o zbraň, Pěsti nebo Spáry (u Khajiita) budete mít vždy k dispozici. Analogicky, když přijdete o zbroj, vždy máte k dispozici Potrhaný šat.

Potrhaný šat a Lektvar drobného zhojení umístěte na pole pro Zbroj a Drobnost nacházející se na desce postavy. Mezi dvě pole pro ruce na desce postavy položte kartu Pěsti (nebo Spáry). To znamená, že zbraň, kterou používáte, zabírá obě ruce. Nemůžete ji tedy používat současně s jinou zbraní, kouzlem nebo štítem.

Každý hráč si vezme 2 , 1 kostičku zdraví  1 kostičku výdrže , 1 kostičku many , 1 kostičku Poslední rány , 1 žeton limitu stupnice zdraví , 1 žeton limitu stupnice výdrže  a 1 žeton limitu stupnice many .

Žeton  umístěte na první pole stupnice . Zbývající žetony ,  a  na šestá pole stupnic ,  a , šipkou směřující doprava. Kostičky ,  a  umístěte na páté pole příslušných stupnic.

POUŽÍVÁNÍ KOSTIČEK MÍSTO ŽETONŮ

Ve hře se nachází 12 béžových a 4 černé kostičky, které lze použít místo žetonů limitů stupnic a žetonů poslední rány. Některé z vás je možná budete používat raději, protože se s nimi lépe manipuluje.

Deska postavy obsahuje 4 pole tlumoku  a každý z nich pojme jeden předmět. Kdykoli v průběhu hry získáte další předmět, který se vám nevejde do tlumoku, můžete buď nový odhodit, nebo odhodit některý starý a udělat tak pro něj místo. Karty kouzel  vám v tlumoku nezaberou žádné místo. Můžete je zde skladovat, ale nepočítají se do limitu 4 karet.

V pravém dolním rohu desky postavy jsou dvě místa pro karty stavu. Doporučujeme sem umístit dvě nejčastěji používané karty stavu, ale jinak není počet karet stavu, které může hráč mít, nijak omezen.

Pole pro drobnosti  a lektvary , v pravém horním rohu, pojmu až čtyři předměty libovolné kombinace těchto dvou druhů.

ŽETONY LIMITŮ STUPNIC A POSLEDNÍ RÁNY

Položeny na pravé straně stupnice vám pomohou se zorientovat, kolik maximálně ,  a  může vaše postavy mít. Nemůžete umístit kostičku ,  nebo  na ,  nebo  žeton. Je-li  žeton na šestém poli  stupnice, můžete umístit svou kostičku  maximálně na páté pole, takže její maximální  bude 5. Je možné umístit kostičku  na žeton . Více o žetonu  najdete v oddílu o soubojích.

HRDINOVÉ HRY

ORSIMER



Také známí jako orkové, hrdí obyvatelé Orsinia, jsou známí svou silou a odolností. Jejich řemeslné zručnosti se nic nevyrovná a jejich bojové schopnosti nahánějí nepřátelům strach.



ALTMER



Běžně nazýváni Vznešení elfové. Většina bojuje pod vlajkou Aldmerijského dominia. Nicméně, někteří z těchto obyvatel Letních ostrovů se bouří proti politikaření svého lidu, slouží v řadách císařské legie, či dokonce nabízejí své služby jako žoldáci. Patří k nejlepším uživatelům magie na Skyrimu.



KHAJIIT



Kočíčci domorodci z Elsweyru, často vyobrazováni jako zloději a zločinci, jsou věhlasnými kupci a diplomaty. Jejich nenápadnost, rychlost a hbitost z nič dělá smrtící nepřátele u dvora i na bojišti.





NORD

Hrdé a bojovné „děti Skyrimu“ mají bohatou kulturu plnou tradic a legend. Jsou vynikajícími řemeslníky, bojovníky i vypravěči. Jsou vnitřně rozdělení – část touží po nezávislosti a část vítá císařství. Jejich prchlivá povaha hrozí uvrhnout zemi do občanské války.



DUNMER

Původem z Morrowindu, dunmeři – také známí jako Temní elfové – to často neměli na Skyrimu lehké a z toho důvodu žijí v uzavřených komunitách a nevěří cizincům. Jejich mistrovské ovládnutí kouzel i zbraní z nich činí strašlivé nepřátele a mocné spojence.



IMPERIÁL

Původem z Cyrodiilu, sídla císařství. Imperiálové (též císařští) prosluli svou zručností v léčivých kouzlech a obranným, taktickým přístupem k boji. Jsou bystrými kupci a chytrými diplomaty, což je někdy staví proti všem ostatním na Tamrielu.



PRŮVODCE ODKAZY

Mějte tuhle stránku při hře otevřenou, pomůže vám pamatovat si vše, co při hře můžete dělat.

ZAHÁJENÍ HRY

1 Každý hráč si zvolí svou postavu a vezme její kartu.

2 Doberte karty (📄) 209 (Pravidla kapitoly 1), a 160 po 163. Dejte jednu každému hráči a případné zbývající odhoďte (🗑️).

Balíček Čepelí

📄 217 až 226. Zamíchejte tyto karty. Toto je balíček Čepelí a reprezentuje další členy vaší organizace. Tento balíček přijde do hry v Kampani 2, takže se jich snažte zachránit co nejvíce.

3 Toho, kdo naposledy dočetl nějakou epickou ságu zvolte začínajícím hráčem, a dejte mu příslušný žeton.

4 Podívejte se na Kampaň 1 a přípravu Kampaně 1, kapitoly 1 v knížce scénářů, strana 4.

AKCE TAHU

Každý hráč může provést 1 z následujících akcí:

Prozkoumat podzemí

Podívejte se na kartu výzev podzemí pro danou kapitolu a dejte se do nepřátel!

Prozkoumat divočinu

Na poli 🐉 doberte a vyhodnoťte kartu 🐉. Je-li na ní napsáno „🗑️ = 📄“ následováno číslem, můžete danou kartu 🐉 odstranit ze hry a získat osobní úkol či společníka.

Prozkoumat město

V pevnosti doberte a vyhodnoťte kartu 🏰. Jestliže je na ní napsáno „🗑️ = 📄“ následováno číslem, můžete danou kartu 🏰 odstranit ze hry a získat osobní úkol či společníka.

Vyhodnotit úkol

Nacházíte-li se v lokaci určené úkolem, můžete číst dále a vyhodnotit jej. Jakmile jste cíl splnili nebo v něm selhali, otočte kartu a přečtěte si oddíl Úspěch nebo Selhání. Jestliže nemáte kartu odhodit, čtěte dál. Mnoho z karet vám nabídne volbu. Volte moudře!

PRŮBĚH TAHU

1 Začínající hráč a vyhodnotí kartu události. Přidejte na jakoukoli kartu se symbolem nebo na místo na stupnici pevností na kartě události.

2 Posuňte jakékoli potulné nestvůry, které vám kapitola případně velí posunout.

3A Každý hráč se může na mapě pohnout po cestách až o 4 pole. Všichni se pohybují najednou. Hráč s žetonem koně má o pohyb navíc.

3B **Povozy:** Zahajujete-li tah v pevnosti, můžete se namísto toho přesunout do jakékoli jiné pevnosti po zaplacení 1 za každou državu, kterou projedete. Nemusíte užívat cest, můžete si zvolit libovolnou trasu. Využitím povozu spotřebujete váš veškerý pohyb v daném kole.

4A Každý hráč provede 1 akci tahu.

4B Jste-li v pevnosti, můžete navštívit tržiště a nakupovat, prodávat, vyrábět, vylepšovat či očarovávat předměty, či zakoupit , nebo . **Jedná se o volnou akci a nezapočítává se jako akce tahu.** Totot je vhodné provádět, v průběhu tahu ostatních hráčů.

5 Obnovte u všech hráčů a předejte žeton začínajícího hráče dalšímu hráči.

6 Zahajte další tah hry.

Při pohybu se přesunujte po cestách. **3A**



Povozem se pohybujete přímo z pevnosti do pevnosti, za 1 za každou državu, kterou překročíte. Ignorujte cesty! Vezměte to co nejrychleji!

3B

PAMATUJTE!

Dobírání karet

Velí-li vám karta jinou kartu, která v číslovaném balíčku není, prostě další kartu. Například, máte-li 340 a karta v balíčku se už nanachází, 341. Není-li tam 341, pak 342, a tak dále.

Osobní úkoly

Osobní úkoly vám poskytnou cenné odměny, a můžete na ně pokládat žetony. Každý hráč může mít vždy jen 2 aktivní osobní úkoly.

Zkoušky dovedností

V průběhu hry budete muset házet na zkoušky dovedností. To se provádí hodem 3 kostkami zkoušek dovedností, plus 1 navíc, máte-li danou dovednost (2 navíc pro legendární dovednosti). Nemusíte mít danou dovednost, abyste mohli házet, ale máte-li ji, máte bonus. Neuspějete-li v hodu, můžete využít nasazení kolikrát chcete, zaplacením uvedené suroviny na zkoušce.

PRŮVODCE BOJEM

PRŮBĚH KOLA SOUBOJE

- 1 Hráči použijí lektvar a mohou si přeházet vybavené předměty (k přehození vybavení zaplatíte 1 ). Pak si hráči zvolí, který hráč bude v tomto kole souboje aktivním. Zvolený hráč otočí svou kartu postavy na bok. Hráči s kartami postav otočenými na bok nemohou být v tomto kroku zvoleni.
- 2 Hodíte kostkou nepřítele. Zatím hod nevyhodnocujete!
- 3 Hodíte kostkou nepřítele za svého společníka (máte-li jej) a ihned vyhodnotíte.

- 4 Rozhodněte se, kterou z akcí vykonáte.

ÚTOČNÁ AKCE

- 5A Vyhodnotte akci nepřítele.
- 6A Zaplatte cenu akce v  nebo .
- 7A Hodíte kostkami na zkoušku dovedností. Nejsťe-li v hodu úspěšní, lze použít nasazení zaplacením 1  (1  u kouzel) a získat 1 kostku. Dle vaší úrovně můžete použít nasazení několikrát.
- 8A Byl-li hod úspěšný, udělte nepřítele odpovídající poškození. Nebyl-li úspěšný, nic se nestane.

OBRANNÁ AKCE

- 5B Zaplatte cenu akce v  nebo .
- 6B Hodíte kostkami na zkoušku dovedností. Nejsťe-li v hodu úspěšní, lze použít nasazení zaplacením 1  (1  u kouzel) a získat 1 kostku. Dle vaší úrovně můžete použít nasazení několikrát.
- 7B Byl-li hod úspěšný, zabránili jste udělení poškození od nepřítele ( se stále bude vztahovat na ostatní). Nebyl-li úspěšný, pak vyhodnotte akci nepřítele.

SPECIÁLNÍ AKCE

- 5C Zaplatte cenu akce v  nebo .
- 6C Hodíte kostkami na zkoušku dovedností. Nejsťe-li v hodu úspěšní, lze použít nasazení zaplacením 1  (1  u kouzel) a získat 1 kostku. Dle vaší úrovně můžete použít nasazení několikrát.
- 7C Byl-li hod úspěšný, proveďte efekt speciální akce.
- 8C Vyhodnotte akci nepřítele.

- 9 Začíná další kolo souboje. Jestliže jsou již všechny karty postav otočeny na bok, narovnejte je zpět.

POŠKOZENÍ

Poškození vůči hráčům

Obdržel-li hráč poškození, poníží svou  o poškození udělené nepřítelem. Byť hráčova zbroj úder plně zastaví, přesto zavravorá a ztratí 1 .

Shodující se ikony.

Porovnávejte ikony na útoku a zbroji.  s ,  s  a  s .

Odečtete od udělovaného poškození hodnotu zbroje. Zbýlá hodnota je výsledné poškození. Nemá-li nepřítel shodující se ikonu zbroje, projde veškeré poškození skrz.

Více ikon

Je-li u vašeho útoku více ikon (např. „5 /“), můžete si vybrat, kterou na nepřítele uplatníte. Jestliže útok nepřítele může zasáhnout více typů zbroje, vždy zvolte takovou ikonu, která způsobí největší poškození.

Poškození vůči nepřítelům

Nepřátelé nemají stupnici . Namísto toho dané poškození aplikujte na jejich odpovídající zbroj. Útok  zasáhne nepřítele  zbroj, což jej učiní zranitelnějším vůči dalším  útokům. Nemá-li nepřítel stupnici zbroje odpovídající barvy, zvolíte si, kterou stupnici ponížíte. Když je stupnice zbroje ponížena pod 1, odstraňte kostičku zbroje z karty. Jakmile odstraníte z karty nepřítele všechny kostičky zbroje, porazíte jej a odstraníte ze souboje. Jestliže se jednalo o nepřítele z některého balíčků podzemí, dejte jeho kartu na odhazovací hromádku, odkud pocházel.

Poslední rána

Má-li dojít k poklesu vaší stupnice  pod 1 jediným útokem, dostáváte se do stadia Poslední rány. Jakékoli další poškození tímto útokem ignorujte.

Příklad: Máte-li 3  a měli byste obdržet 5 poškození, snížíte své  na 1. Jestliže jste ve stadiu Poslední rány zasaženi jakýmkoli útokem udělujícím poškození, utrpíte kritické zranění a budete ze souboje odstraněni.

PLÍŽENÍ A ZNEŠKODNĚNÍ PASTÍ

Pouze v prvním kole souboje!

Plížení

Během prvního kola souboje se můžete pokusit plížit. Hodíte na zkoušku dovednosti **Plížení**. 3 kostky dovedností plus 1 navíc za každý výskyt Plížení na vašich vybavených kartách, plus 1, disponujete-li dovedností Plížení (2, je-li vaše Plížení legendární). Jste-li úspěšní, zvolte si jakoukoli útočnou akci na vašich vybavených předmětech a bez házení ji vyhodnoťte.

Zneškodnění pastí

Když bojujete s pastí (), můžete se ji v prvním kole pokusit zneškodnit. Hodíte na zkoušku dovednosti **Vyháčkování zámku**: 3 kostky dovedností, plus 1, máte-li dovednost Vyháčkování zámku (2, je-li vaše Vyháčkování zámku legendární). Jste-li úspěšní, automaticky past zneškodníte. V opačném případě vyhodnoťte útok pasti . V tomto případě nemůžete využít obrannou akci.

Přepadení!

Čelíte-li nepříteli s vlastností **Přepadení**, první kolo sestává pouze z vyhodnocení  akce nepřítele. Jestliže byl první hráč úspěšný v Plížení, Přepadení je zrušeno. V opačném případě nemůže první hráč (tj. aktivní hráč) během tohoto kola souboje provádět žádnou akci.

PAMATUJTE!

Bojové zkoušky dovedností

Většina bojových akcí je zkouškami dovedností, můžete uspět nebo selhat, ale nemůžete kumulovat úspěchy. Má-li bojová akce obtížnost  k udělení , hození    udělí pouze 2 , ne 6 .

ZAHÁJENÍ HRY

Hrajete-li hru *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dobrodružná hra poprvé, doporučujeme začít **tutoriálem**. Ten najdete v knížce scénářů. Tato hra obsahuje dvě kampaně:

- ◆ **Kampaň 1 – Čepele:** Tato kampaň se odehrává 25 let před událostmi počítačové hry *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Skupina Čepelí utekla z Velké války v Cyrodiilu doufaje, že najde ve Skyrimu bezpečné útočiště. Bohužel je hrůzy války pronásledují i sem, a musí se postavit smrtícím hrozbám, aby zachránili své přátele.
- ◆ **Kampaň 2 – Občanská válka:** Tato kampaň začíná krátce před smrtí Velekrále Skyrimu. Čepele z první kampaně jsou nyní starší a vesměs žijí spokojenými životy v provincii, ukrývají své pravé identity a příslušnost. Nicméně, temné spiknutí je donutí vrátit se z důchodu dobrodruhů a zachránit Skyrim před zničením.

Jakmile jste dokončili kampaně tutoriálu, navrhujeme začít s Kampaní 1 – Čepele. Kdykoli zahajujete kampaň, přečtěte si pečlivě přípravu zvolené kampaně a příslušným způsobem upravte herní plán a desky postav.

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si všechny ukazatele úkolů dané barvy. Začínajícím hráčem se stane ten, který jako poslední dočetl epickou ságu. Nebo se můžete buď dohodnout, či losovat. Zvolíte-li variantu losu, hodte každý 5 kostkami.  stává se začínajícím hráčem. Postupujte podle pravidle přípravy zvolené kampaně v Knížce scénářů, přečtěte si pravidla, a pak budete připraveni začít hrát.

STRUKTURA TAHU HRY

SHRNUTÍ PRŮBĚHU TAHU HRY

- ◆ Začínající hráč dobere a vyhodnotí kartu události.
- ◆ **Všichni hráči se pohybují:** Vyhodnoťte v jakémkoli pořadí. Hráči se mohou pohybovat najednou.
- ◆ **Každý hráč provede akci:** Začínající hráč tak učiní první, další se budou v akcích střídát ve směru hodinových ručiček.
- ◆ **Návštěva tržiště:** Jestliže se nacházíte v pevnosti můžete navštívit tržiště. To lze učinit před nebo po provedení akce, ale nikoli před pohybem.
- ◆ **Zvýšení úrovně:** Kdokoli s dostatkem  ke zvýšení úrovně tak musí učinit.
- ◆ **Předání žetonu začínajícího hráče:** Hráč nalevo od začínajícího hráče si vezme žeton začínajícího hráče.
- ◆ Tah končí.

DOBRÁNÍ KARTY UDÁLOSTI

Na začátku každého tahu, než proběhne jakákoli jiná akce, dobere začínající hráč kartu události. Ta spustí situaci, která se týká všech hráčů.

Po vyhodnocení karty události odhodíte na odhazovací hromádku. Jestliže by náhodou došly během hry karty událostí, zamíchejte odhazovací hromádku událostí a utvořte z ní nový balíček událostí.

Podrobnější informace najdete v oddílu „Karty událostí“ na straně 23 těchto pravidel.

POTULNÉ NESTVŮRY

Lesy Skyrimu jsou plné divokých nestvůr a nepřátelských sil. Během hry budou různé události nutit hráče přidávat na herní plán žetony potulných nestvůr. Hráč pokoušející pohnout se přes pole s žetonem potulné nestvůry musí ukončit pohyb na tomto poli a jako svou akci v tomto tahu musí s nestvůrou bojovat (viz *Akce, str. 20*). Pohne-li se žeton potulné nestvůry na stejné pole, kde stojí figurka hráče, tento hráč se nemůže pohnout a musí toto kolo s onou nestvůrou bojovat.

Když čelíte potulné nestvůře, zkontrolujte číslo na jejím žetonu a poté doberte z číslovaného balíčku odpovídající kartu. Například žeton pro Draka má na sobě číslo 339. Máte-li se střetnout s tímto drakem (žetonem), najdete si kartu 339. Některé potulné nestvůry, tedy jejich žetony (například Upíři, Daedry nebo Trollové) mají na sobě dvě střetnutí, z každé strany jedno. Tato čísla reprezentují dvě různá střetnutí, jedno je často obtížnější, než druhé. Kdykoli umísťujete jeden z takových žetonů, začínající hráč s ním hodí jako s mincí, a tak určí, kterou stranou žeton položí nahoru. Používáte-li místo žetonů pro potulné nestvůry figurky, mějte žetony po ruce. Při střetnutí s potulnou nestvůrou zkontrolujte číslo na žetonu. Má-li uvedené čísla na obou stranách, začínající hráč hodí žetonem jako mincí, a tím určí odpovídající číslo střetnutí.

Po vyhodnocení střetnutí s potulnou nestvůrou (bojem – porážkou nebo útekem – nebo jakkoli jinak, v závislosti na situaci) se můžete pohnout o 1 na jakékoli vedlejší pole, není-li zde ovšem žádná jiná potulná nestvůra. Kartu pak vraťte na její místo v číslovaném balíčku.

Potulné nestvůry se obecně objevují a pohybují v důsledku karet událostí nebo úkolů, a mohou postup hráčů natě zpomalit.

V závislosti na situaci se tyto nepřátelé budou pohybovat po herním plánu, buď se budou snažit dosáhnout hráče, nebo zničit pevnosti. Existují dva druhy pohybu potulných nestvůr:

❖ **Pohyb k nejbližší pevnosti:** Posuňte žeton potulné nestvůry k nejbližší pevnosti na herním plánu. Jedná-li se o dvě stejně vzdálené pevnosti, začínající hráč rozhodne, ke které z nich se pohne. Potulné nestvůry nepovažují za cíl pevnosti, které jsou Vzbouřené (viz *Stav nepokojů*), tudíž, je-li nejbližší pevnost ve stavu Vzbouřená, nestvůra se pohne k druhé nejbližší.

❖ **Pohyb k hráči:** Tím může být buď začínající nebo nejbližší hráč. V prvním případě posuňte odpovídající žetony potulných nestvůr směrem k hráči vlastnickému žeton začínajícího hráče. Není-li jeho figurka na herním plánu, nepohnou se. V druhém případě žeton nestvůry posuňte směrem k nejbližší figurce hráče. V případě stejné vzdálenosti rozhodne začínající hráč, kterým směrem se nestvůra pohne.

Není-li určeno jinak, potulné nestvůry se pohybují vždy o 1 pole. Na jednom poli nemůže být nikdy více, než jeden žeton potulné nestvůry. Jakmile by se při pohybu měly ocitnout dvě nestvůry na jednom poli, pohybující se nestvůru zastavte před obsazeným polem.



POHYB PO HERNÍM PLÁNU

Po dobrání karty události mohou hráči pohybovat svými figurkami po herním plánu. Tato akce je pro všechny hráče společná. Všichni se mohou pohnout najednou, nebo v libovolném pořadí po sobě. V tomto bodě byste spolu měli mluvit o tom, co v tahu plánujete učinit, takže můžete uzavírat prospěšná spojení a sladit své úsilí v co nejlepší výsledek.

Každý z vás může svou figurkou po cestách na herním plánu pohnout až o 4 pole. Některé herní efekty mohou tento počet polí zvyšovat či snižovat. Například, vlastníte-li koně, můžete se pohnout o 1 pole navíc.

POVOZY

Namísto klasického pohybu si mohou ti z vás, jejichž figurky se nacházejí v pevnostech, pronajmout povoz k cestě do jiné pevnosti. Abyste tak učinili, považujte každou državu za jedno pole na herním plánu, a zaplatěte  za každé pole (državu), o které se pohnete.

Příklad: Cesta povozem z Bílého Průsmyku do Jiřenky stojí 1 , neboť Bílý průsmyk a Kotlina jsou sousedící državy. Povoz ze Samoty do Trhlnice by stál 3 , protože byste se pohybovali přes Hjaalmarku, Bílý průsmyk a Průrvu.



AKCE

Jakmile jste se všichni pohnuli, každý z vás provede svůj tah, počínaje začínajícím hráčem a pak ve směru hodinových ručiček. Každý z vás může provést jednu akci a, pokud jste v pevnosti, navštívit tržiště. Akce, které můžete provést, jsou následující:

◆ **Průzkum okolí:** Jestliže jste v pevnosti nebo na poli , můžete dobrat kartu , resp. .

◆ **Splnění úkolu:** Jste-li v lokaci určené kartou úkolu, můžete se jako jednu akci pokusit zahájit nebo splnit úkol.

◆ **Průzkum podzemí:** Nacházíte-li se na poli , , ,  nebo  můžete se pustit do podzemí, bojovat se zdejšími nepřáteli a pokusit se najít nějaké cennosti.

◆ **Střetnutí s potulnou nestvůrou:** Skončí-li váš pohyb na poli s potulnou nestvůrou, musíte svou akci tahu použít k boji s ní.

NÁVŠTĚVA TRŽIŠTĚ

Jste-li v pevnosti, můžete také navštívit tržiště, kde smíte prodávat či kupovat předměty, získávat suroviny či vylepšovat a očarovávat své předměty. Návštěva tržiště je volná akce, která se nezapočítává do limitu akcí a může vést ke splnění úkolu či průzkumu okolí. Na tržišti lze vykonat jakoukoliv z následujících akcí:

❖ **Prodat předměty:** Smíte prodat libovolný počet předmětů za cenu uvedenou na kartě. Předměty bez uvedené ceny na kartě prodat nesmíte! Prodané předměty zamíchejte zpět do příslušných balíčků.

❖ **Koupit předměty:** Když navštívíte tržiště, vpravo nahoře na herním plánu na stupnici pevností je uvedeno, k jakým tržištím máte v dané pevnosti přístup. Vyberete si jedno z nich, zaplatíte 1  a doberete 1 kartu. Máte-li dovednost **Přesvědčování**, můžete si dobrat kartu navíc. Chcete-li vybírat z více karet, můžete zaplatit další  k dobrání další karty. Počet karet k dobrání najednou není nijak omezen, ale musíte je dobírat pouze z téhož balíčku.

Příklad: Nacházíte-li se v Samotě, můžete zaplatit 1  za dobrání 1 karty z balíčku , balíčku  nebo balíčku . Poté můžete zaplatit  a dobrat další kartu z téhož balíčku. Tuto akci můžete libovolněkrát opakovat a je závislá pouze na vašich možnostech a ochotě uhradit platbu . Jakmile dobírání ukončíte, můžete zakoupit za ceny uvedené na kartách takové množství předmětů, na jaké máte dostatek financí.

❖ **Koupit suroviny:** Na tržišti můžete kupovat ,  nebo . Každá surovina stojí 5 , neurčuje-li daná pevnost jinak.

❖ **Vyrábět:** Všechny karty z balíčku vybavení lze na tržišti vyrobit. Cena za výrobu je vždy 2 , 2  nebo 2 , v závislosti na předmětu. Pro vyrobení předmětu musíte zahodit odpovídající suroviny. Pak můžete prohledat balíčky předmětů, jeden si vybrat a přidat si jej na volné pole v tlumoku.

❖ **Vylepšování a očarovávání předmětů:** Některé předměty mohou být očarovány nebo vylepšeny. Více informací najdete v oddíle *Vylepšování a Očarovávání*.

❖ **Koupit si koně:** V pevnosti můžete také zaplatit 10  a vzít si žeton koně. Následně si žeton koně položte vedle karty postavy. Máte-li žeton koně, můžete se s vaší figurkou pohnout o 1 pole navíc. V jednom okamžiku můžete vlastnit vždy jen 1 koně.

Návštěvu tržiště smíte vykonat kdykoli po svém pohybu. Nacházíte-li se ve Větrném Žlebu, tak se můžete pohnout, prozkoumat okolí a pak navštívit tržiště, nebo se pohnout, navštívit tržiště a pak prozkoumat okolí.

OBCHODOVÁNÍ S OSTATNÍMI HRÁČI

Hráči na stejném poli si mohou kdykoli v průběhu hry vyměnit jakékoli předměty, zlato a suroviny. Karty stavu, zkušenosti  a karty společníků  si vyměňovat nesmíte. Hráči si nemohou vyměňovat karty v průběhu střetnutí, ale mezi dvěma střetnutími po sobě následujícími ano. Například, pokud společně dva prozkoumáváte podzemí, můžete si jeden z druhým vyměňovat věci během průzkumu téhož podzemí, ale nikoli uprostřed boje.

DRŽAVY A PEVNOSTI

Provincie Skyrim je rozdělena do 9 regionů, zvaných državy. Každá vám nabízí několik míst k prozkoumání a také obsahuje pevnost, největší sídlo v regionu. Každá z držav má své vlastní zákony a vládne jí její vlastní jarl či jarlka. Níže jsou uvedeny speciální vlastnosti každé z pevností:

♦ **Jitřenka:** Předměty lze nakupovat z  nebo  balíčků.
 stojí 3 .  a  stojí 6 .

♦ **Falkreath:** Předměty lze nakupovat z  balíčku.
 stojí 4 .  a  stojí 6 .

♦ **Markarth:** Předměty lze nakupovat z  balíčku.
 stojí 4 .  a  stojí 5 .

♦ **Morthal:** Předměty lze nakupovat z  balíčku.
 stojí 4 .  stojí 5 .
 zde zakoupit nelze.

♦ **Trhlinec:** Předměty lze nakupovat z  nebo  balíčků.
 ,  a  stojí 5 .
Při prodeji předmětů získáváte navíc 1 .

♦ **Samota:** Předměty lze nakupovat z  ,  nebo  balíčků.

 ,  a  stojí 5 .

Při prodeji předmětů získáváte navíc 1 .

♦ **Ledohrad:** Předměty lze nakupovat z  balíčku.
 Stojí 7 .  a  stojí 4 .

♦ **Bílý Průsmyk:** Předměty lze nakupovat z  nebo  balíčků.
 ,  a  stojí 4 .

♦ **Větrný Žleb:** Předměty lze nakupovat z  nebo  balíčků.  ,  a  stojí 5 .
Při prodeji předmětů získáváte navíc 1 .

PEVNOSTI A NEPOKOJE

Pevnosti v *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dobrodružná hra nejsou všechny stejné, a také nezůstávají během hry neměnné. Každá pevnost má jiná tržiště a někdy rozdílné ceny pro nákup  ,  a  . Toto všechno je přehledně uvedeno na stupnici pevností v pravém horním rohu herního plánu.

Během hry mohou pevnosti utrpět válečnými krutostmi, být napadeny potulnými nestvůrami, nebo mohou zavřít své brány. V takovém případě jsou pevnosti **poníženy**. To znázorníte žetony  na stupnici pevností. Je-li pevnost ponížena jednou (má na sobě 1  žeton na stupnici pevností, je ve stavu **neklidu**. V tom případě zde nemáte přístup k tržišti. Když je ponížena podruhé (umístíte zde druhý žeton ), stává se **uzavřenou**. Jarl zavřel brány a návštěvníci musí zaplatit poplatek, aby byli vpuštěni. Nyní musíte zaplatit 5  pro možnost vstupu do pevnosti. Dojde-li k třetímu ponížení (umístíte zde třetí žeton ), v pevnosti propukly nepokoje a její stav

se změnil na **vzbouřená**, kdy se jednotlivé efekty kumulují. Konflikt ve městě se přelévá do provincie a pustoší krajinu. Po dobu, kdy je pevnost vzbouřená, v každém tahu po dobrání karty události přidáte žeton  na jinou pevnost nebo kartu, která jej může přijmout. To můžete opakovat i vícekrát, došlo-li ke vzbouření více pevností najednou. Podobným situacím se snažte pokud možno předcházet, jinak můžete velmi rychle zjistit, že vzniklá situace eskalovala nad vaše síly.

Obnovit pevnost lze tím způsobem, že v dané pevnosti zaplatíte 5  a následně odstraníte 1  ze stupnice pevností. Ve svém tahu může jeden hráč obnovit pouze jednu úroveň pevnosti.

KONEC KOLA

Jakmile odehráli tah všichni hráči, kdokoli, kdo má dostatečné množství  ke zvýšení úrovně, tak musí učinit. Pro podrobné informace si přečtěte si oddíl Zvýšení úrovně na straně 41. Na konci tahu posuňte žeton začínajícího hráče k hráči po levici současného začínajícího hráče, a začne nový tah.

KARTY UDÁLOSTÍ

Na začátku každého herního tahu dobere začínající hráč kartu události a vyhodnotí ji. Existují tři typy karet událostí:

❖ **Okamžitá událost:** Ve světě se stane něco, co ovlivní všechny hráče. Může se jednat o pozitivní, ale také i negativní událost. Po vyhodnocení události kartu odhodíte na odhazovací hromádku karet událostí.

❖ **Aktivní událost:** Děje se něco, co má globální efekt a přetrvávající účinky. Tyto účinky trvají, dokud nedoberete jinou kartu aktivní události. Po dobrání jiné Aktivní události dosavadní kartu odhodíte na odhazovací hromádku karet událostí a nahradíte ji novou kartou.

❖ **Globální úkoly:** Jedná se o úkoly, které může splnit jakýkoli hráč. Většinou se odehrávají ve specifické lokaci. Když se vám je podaří včas vyřešit, mohou všem přinést výhody či bonusy. Jestliže je ignorujete nebo v řešení selžete, mohou způsobit negativní dopady pro celý svět. Doberete-li Globální úkol, vyložte kartu na jedno ze čtyř polí pro globální úkoly vlevo dole na herním plánu. Jsou-li už všechna pole zaplněna, musíte se rozhodnout, ve kterém z aktuálních úkolů selžete, abyste vytvořili nové místo. Když splníte globální úkol nebo při jeho plnění selžete, kartu odhodíte na odhazovací hromádku karet událostí, nemá-li karta na sobě ikonku . V tom případě kartu zcela odstraňte ze hry.

Některé karty událostí obsahují další ikony. Nejčastěji . Znamená to, že vezmete žeton  a položíte jej na jakoukoli kartu, která jej může přijmout, nebo na pole jakékoli pevnosti na stupnici pevností. Jakákoli karta se symbolem  a číslem může přijímat žetony . Jakmile dosáhne svého limitu žetonů , projeví se negativní důsledky.

Většina karet událostí obsahuje 2  ikonky, takže musíte umístit 2 žetony. Tyto žetony můžete dát na různá místa. Jeden např. umístíte na kartu úkolu, druhý na stupnici pevností. Kam žetony položíte, zvolí začínající hráč. Ikony  reprezentují potenciálně nebezpečné situace pro hráče, a mohou snadno vést k prohře, jestliže je dlouhodobě ignorujete.

HERNÍ UDÁLOSTI, KTERÉ OVLIVŇUJÍ VŠECHNY HRÁČE

Některé herní události (karty událostí, stavu nebo dokonce i úkolů) mají efekty působící na všechny hráče. To symbolizuje ikona . Objeví-li se tato ikona v boji nebo u globálního úkolu, kterého se neúčastní všichni hráči, uplatní se její efekt pouze na ty hráče, kteří daného boje nebo úkolu účastní.

KARTY ÚKOLŮ

Příběh hry *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dobrodružná hra tvoří sérii karet úkolů. Jedná se o útržky rozsáhlejšího příběhu. Obecně musíte vyřešit sérii karet, abyste dostali ucelený příběh, byť některé části vyřešíte ihned na dané kartě.

Ve hře se vyskytují tři typy karet úkolů.

◆ **Hlavní úkoly:** Sledují linii osobních příběhů postav a rozsáhlých spiknutí, které musí napříč Skyrimem odhalit a potírat. Abyste vyhráli, musíte se propracovat skrze karty hlavních úkolů. Nebudete-li jim věnovat dostatečnou pozornost, může se stát, že prohrájete. Některé hlavní úkoly, zejména ty na počátku a konci jednotlivých kapitol kampaně, jsou globální. To znamená, že některé karty hlavních úkolů platí pro všechny hráče a musíte je vyřešit společně jako skupina. Hráč s kartou hlavního úkolu si nemůže dobrat další kartu hlavního úkolu, dokud současnou nezahodí.

◆ **Osobní úkol:** Ve Skyrimu se seznámíte s velkým množstvím postav, které budou vyžadovat vaši pozornost, prosit vás o pomoc nebo se vás vplést pokoušet do svých ďábelských intrik. Tyto vedlejší úkoly nabízejí hráčům možnost poznat okolní svět, získat nějaké poklady, , a jedinečné bonusy. Vždy smíte vlastnit jen 2 karty osobních úkolů najednou. Nabízí-li vám karta  nebo  možnost dobrat si další kartu osobního úkolu, nesmíte tak učinit, jestliže už máte 2 karty osobních úkolů. Osobní úkoly mohou být velmi užitečné, protože na ně lze pokládat žetony , což hráčům dává rezervu, která jim může pomoci neprohrát hru po obzvláště agresivní události. Všechny osobní úkoly jsou označeny tečkou vedle čísla, abyste je snadno odlišili od hlavních úkolů.

◆ **Globální úkoly:** Situace, které si vyžadují pozornost všech hráčů, nebo alespoň některých. Podobají se osobním úkolům, ale mohou být splněny jakýmkoli hráčem, a jejich efekty jsou pocíťovány napříč provincií. V jednom okamžiku mohou být na herním plánu aktivní pouze 4 karty globálních úkolů. Jakmile doberete další kartu globálního úkolu, musíte zvolit jeden z aktivních, ve kterém selžete, abyste udělali místo pro nový.

Když kartu hlavního nebo osobního úkolu vyřešíte, smíte ji odložit stranou, a postupně skládat kroniku příběhu vlastní postavy. Takto odložené karty se samozřejmě nezapočítávají do limitu karet hlavních a osobních úkolů, které můžete v jediném okamžiku mít.

DOBÍRÁNÍ KARET

Během hry můžete být vyzváni k  karet, které z číslovaného balíčku odhodil či dobral jiný hráč. V takových případech doberte další kartu v pořadí.

Příklad: Máte  kartu 105, a tu už dobral či odhodil jiný hráč,  106. Byla-li odhozena nebo dobrána jiným hráčem i karta 106, pak  107, a tak dále.

Přední část karty úkolu obsahuje část příběhu, který prožívá postava hráče. U ní bude ikonka lokace . Umístíte jeden ze svých barevných  žetonů na mapu a tuto lokaci si tak označíte. Pro globální úkoly se používají šedé . Jestliže  definuje více než jednu možnou lokaci (například:  ve Východní marce), vyberete si jednu z nich a umístíte tam svůj žeton. Kdykoli je na kartě , neměli byste nahlas číst dále, dokud nedosáhnete určené lokace. Je nicméně povoleno dále nakouknout a zjistit, co bude cílem úkolu, a odpovídajícím způsobem se na něj připravit. U karet hlavních úkolů na tomto místě najdete ikonku reprezentující dovednosti všech tří barev a číslo. Toto číslo je doporučeným počtem dovedností, které by hráč měl mít, když se o splnění úkolu pokouší. Vyšší číslo znamená obtížnější úkol.

Většina karet úkolů obsahuje také počítadlo  reprezentující počet  žetonů, který způsobí selhání v úkolu. Všimněte si, že počítadlo  najdete pouze zepředu karty, na otočené

(splněné) karty  žetony nejde pokládat.

Spodní část karty úkolu obsahuje výzvu, nazvanou Cíl. Výzvy mají tři podoby: Střetnutí, zkoušky dovedností a odpočty.

- ◆ **Střetnutí:** Tento druh cíle zahrnuje porážku nepřítele nebo skupiny nepřátel, a je pro něj typické slovo „zdolejte“. Pro tento druh cíle můžete využít pomoci jiných hráčů, jako kdybyste společně zkoumali podzemí.
- ◆ **Zkouška dovedností:** K dosažení takového cíle musíte hodit kostkami zkoušek dovedností a možná spotřebovat cenné zdroje, abyste uspěli.
- ◆ **Odpočet:** Jedná se o úkoly, které vás nutí uhánět napříč světem, abyste jej splnili. Od momentu, kdy dorazíte na místo určené , budete na začátku každého herního tahu na kartu přidávat . Když si nepospíšíte, v úkolu selžete.

ZKOUŠKY DOVEDNOSTÍ

V průběhu hry budou vaše postavy podrobeny zkouškám dovedností. Proto musíte předvést širokou škálu svého umění, abyste uspěli ve svém úkolu. Máte-li provést zkoušku dovedností, hodíte 3 kostkami plus jednou navíc, jestliže vaše postava již má naučenou danou dovednost, a pokusíte se překonat výsledek napsaný u zkoušky.

Obtížnost je určena počtem ikonek stejného typu. Hodíte-li alespoň tento počet ikonek, byli jste úspěšní. V opačném případě vám většina zkoušek dovedností dovolí využít nasazení, a zaplatit zdroje za možnost hodit další kostkou. Smíte využít nasazení vždy po jedné kostce, dokud nedosáhnete výsledku, který chcete, nebo vám nedojdou odpovídající zdroje.

ZKOUŠKY STUPNIC

Jakmile zkouška dovedností požaduje po hráči namísto dovednosti hodit ,  nebo , házíte místo 3 takovým množstvím kostek, jaké je vaše maximální ,  nebo .

KOSTKY ZKOUŠEK DOVEDNOSTÍ

Tyto bílé kostky používáte vy, coby hráči, při zkouškách dovedností. Stěny kostek mají na sobě 3 různé symboly v různém počtu, reprezentující narůstající obtížnost:

  a . Kostka nepřítel (červená) rozhoduje o tom, jaké akce použijí nepřátelé a spojenci. Každá strana kostky nepřítel odpovídá akci, kterou provedou v boji. Kostkou nepřítel házíte pokaždé pouze jednou.

ÚKOLY PODZEMÍ

Některé úkoly vám velí dobírat a porážet karty podzemí. Takový úkol ovšem nesplníte, dokud neporazíte všechny nepřátele. Útěk z boje (dokonce i v případě, kdy jste porazili odpovídající počet nepřátel) znamená selhání v úkolu.

ÚSPĚCH A SELHÁNÍ

Splníte-li cíl úkolu nebo je počet  žetonů na kartě roven jejímu limitu, otočíte kartu a přečtete buď oddíl Úspěch (cíl jste splnili) nebo Selhání (nesplnění cíle, či jste dosáhli limitu  v regionu). Některé karty nemají počítadlo . Na tyto karty nemůžete pokládat žádné  a nelze v nich, díky žetonům  ani selhat.

Jakmile otočíte kartu úkolu, už na ni nemůžete pokládat další , nejedná-li se o specifickou kartu hlavního úkolu s počítadlem .

Jestliže v úkolu selžete, přečtete oddíl Selhání. Nachází se na zadní straně karty (kromě Válečných a Globálních úkolů, kde je i Selhání na lici). Oddíl Selhání vám může přikázat ztratit poklady, hmotný majetek nebo dokonce i odstranit z číslovaného balíčku potenciálně prospěšné karty.

Většina osobních úkolů má v oddílu Selhání na sobě ikonu . To znamená, že jej odhodíte, a tato příběhová linie dále nebude pokračovat (karty osobního úkolu odstraníte ze hry). Selžete-li v hlavním úkolu, příběh pokračuje, ale zpravidla to máte dále těžší.

IKONKY OBTÍŽNOSTI

Odpovídají symbolům na kostkách zkoušek dovedností. Jsou zde tři různé: Kruh (), trojúhelník () a diamant ().  hodíte nejnárodněji, neboť se vyskytuje na polovině stěn kostek.  jsou lehce náročnější, protože jsou na jedné třetině stěn kostek.  je nejnáročnější, má jej na sobě pouze jedna ze šesti stran každé kostky.

Vedle oddílu Neúspěch se nachází oddíl Úspěch. Ten poskytuje výhody, bonusy a hmotné benefity.

Jakmile dokončíte kartu úkolu (tzn. dočtete veškerý text na zadní straně, nezávisle na tom, zda vám úkol velí  novou kartu nebo už nic jiného), můžete si kartu nechat vedle své desky postavy, abyste se na ni mohli odkazovat nebo sledovat pokrok v příběhu. Taková karta se nepočítá k limitu hlavních nebo osobních úkolů.

Nachází-li se na kartě nějaké žetony , tak je odhodíte.

JAK ČÍST ZKOUŠKU DOVEDNOSTÍ

Zkouška dovedností je rozdělena do tří oddílů:

- ♦ **Typ zkoušky:** Ukazuje, jakého je typu. Je-li zde znázorněn žeton dovednosti, jde o klasickou zkoušku dovedností. Máte-li naučenou tuto schopnost, dostanete 1 kostku navíc. Je-li zde ikona ,  nebo , pak jde o zkoušku stupnice.
- ♦ **Obtížnost:** Počet ikon téhož typu potřebných k dosažení úspěchu.
- ♦ **Nasazení:** Zdroj, jenž můžete použít k získání další kostky navíc.

HOD	VÝSLEDEK	NASAZENÍ
 + Očarování	2 	 = 

© 2013 ZM

NA VOLBÁCH ZÁLEŽÍ

Jakmile jste splnili úkol, případně v něm selhali, můžete pokračovat dále. Ve spodní části rubu karty velmi často najdete dvě možnosti. Ty určí, jak bude příběh pokračovat. Jakmile si vyberete jednu z variant, doberete novou kartu.

NEDOSTATEK ZDROJŮ!

Některé úkoly a herní události vám přikáží ztratit něco z vašich , ,  nebo . Nemáte-li dostatek , ,  nebo  k pokrytí ztráty, přijdete bez dalších postihů o všechny zbylé zdroje. Nicméně, žádá-li vás karta o úhradu určitého počtu zdrojů, musíte mít odpovídající počet, abyste tak mohli učinit.

ODHAZOVÁNÍ POKLADŮ

Některé herní efekty vás mohou vyzvat k odhození vašich pokladů. To bude často reprezentováno ikonou . Když se objeví tato ikona, znamená to, že můžete odhodit kartu s rubem , , , , ,  nebo . Nemáte-li žádnou kartu s některou ze zde uvedených ikon na rubu, nemusíte odhazovat nic. Zcela výjimečně můžete být kartou požádáni o odhození karty se specifickým rubem. Nemáte-li žádnou kartu, která splní daný požadavek, nemusíte odhazovat nic.

SPECIÁLNÍ ÚKOLY

Některé z karet hlavních úkolů potenciálně ovlivňují všechny hráče. Na konci některých kapitol je hráčům řečeno, že mají dobrat jednu kartu hlavního úkolu pro všechny hráče. Když se tak stane, položte ji vedle herního plánu, kde na ni všichni vidí.

STROP ZKUŠENOSTÍ

Během hry budete získávat  (zkušenosti) coby výsledek vašich akcí. Tyto  využijete pro zvýšení úrovně, či pro některé specifické zkoušky dovedností. Nikdy nemůžete mít více žetonů , než kolik aktuálně potřebujete ke zvýšení úrovně. Na začátku hry tedy nemůžete mít více než 7 žetonů . Máte-li už 7 žetonů , jakékoli další žetony , které byste měli získat, jsou ztraceny. Více o zvyšování úrovně si přečtete v oddíle Vylepšování postavy na straně 41.

SOUBOJ

Bitvy jsou srdcem světa Elder Scrolls. Nezáleží, zda jste lučištník, barbar nebo čaroděj. Situace, kdy si budete muset z prekérních situací cestu ven probojovat, se přihodí častěji než nikoliv. Během souboje se střídáte v tazích, dokud neporazíte nepřítele.

PRŮBĚH BOJE

Všechny souboje začínají fází přepadení a plížení, kdy se postavy snaží nepozorovaně vplížit nepříteli do zad. Jakmile dojde k vyhodnocení této fáze, střídají se hráči v tazích, ve kterých bojují s nepřítelem. Toto jsou jednotlivé kroky normálního kola souboje:

- ◆ Použijete lektvary a můžete si prohodit vybavené předměty.
- ◆ Rozhodnete se, který z vás bude toto kolo aktivním a bude konat.
- ◆ Ten následně pak hodí kostkou, aby určil akci nepřítele, ale zatím ji nevyhodnocuje.
- ◆ Poté hodí znovu, aby určil a vyhodnotil akci svého společníka.
- ◆ Dále oznámí, jakou akci si zvolil.
- ◆ Hodí kostkou na obranné či speciální akce a vyhodnotí.
- ◆ Vyhodnotí akce nepřítele.
- ◆ Hodí kostkou na útočnou akci a vyhodnotí.

Na začátku každého kola souboje, po vypití lektvarů a prohození vybavených předmětů se hráči rozhodnou, kdo bude toto kolo **aktivní**. Hra nestanovuje žádné určené pořadí, jde o strategické rozhodnutí, které může rozhodnout boj. Jakmile hráč absolvoval kolo souboje, otočí svou kartu postavy na bok. To znamená, že nemůžete být aktivním hráčem v kole souboje, do doby, kdy tak neučinili všichni ostatní hráči účastníci se souboje. Jakmile tak učiní i poslední hráč, všichni si otočí karty postav zpět

a může započít nová série kol souboje. V případě, že se mezi sebou nedohodnete, kdo by měl konat jako další, rozhoduje hráč s žetonem začínajícího hráče, a to i v případě, že se sám boje neúčastní. Karty postav se neotáčí do původní pozice na konci souboje, ale až na konci tahu nebo když všichni hráči účastníci se daného souboje otočili své karty na bok.

TAHY A KOLA

- ◆ **Tah hry:** Celá posloupnost akcí sestávající z dobrání karty události, pohybu po herním plánu a provedení akce tahu. Týká se všech hráčů.
- ◆ **Kolo souboje:** Posloupnost akcí v průběhu souboje sestávající z útoku nepřítele a vašeho provedení útočné, obranné anebo speciální akce.

Rasové schopnosti postav (napsané na jejich kartách) smíte využít pouze jednou za tah hry, nikoli jednou za kolo souboje.

PLÍŽENÍ, OBEZŘETNOST, PŘEPADENÍ

Některé postavy mají tendence se ke svým nepřátelům plížit. To může být velmi mocná strategie, schopná ukončit některá střetnutí, ještě před jejich započatím.

Schopnost **Plížení** můžete zkusit na začátku každého souboje pouze jednou. Plížení v boji funguje jako normální zkouška dovedností s obtížností napsanou na kartě střetnutí (u ikonky **Plížení**). Hodíte třemi kostkami zkoušek dovedností plus jednou navíc za každý výskyt Plížení na svých vybavených předmětech nebo mezi dovednostmi (Plížení nebo Lehká zbroj). Nemůžete spotřebovat  k nasazení během Plížení v boji. Jestliže uspějete, vyberete si jeden útok z možných bojových akcí, zaplatíte jeho cenu v , a provedete jeho efekt bez dalšího házení na zkoušku dovedností. Výsledkem je vlastně jedno kolo boje zcela zdarma, bez možnosti nepřítele se bránit. Akce Plížení se počítá jako první kolo souboje, takže hráč, který Plížení využil, je prvním aktivním hráčem v souboji. Hráči toužící po větší náročnosti mohou zkoušet hod pouze kostkami ze svých Plížení na předmětech a schopnostech, bez základních 3 kostek.

V případě Plížení existují dvě výjimky:

- ◆ Hráči s Těžkou zbrojí na sobě se nemohou Plížit.
- ◆ Plížení není možné využít pro provedení bojové akce z kouzla.

Jedinou výjimkou je kouzlo Iluze nazývaní se Utlumení. Toto kouzlo umožňuje hráči spotřebovat nějaké  ke zvýšení hodnoty Plížení.

Některí nepřátelé mají schopnost Přepadení. To vystihuje, jak dobře se pro změnu oni umí vplížit do zad vám. Jedinou možností, jak to překazit, je úspěšně se Plížit. Když uspějete v Plížení proti nepříteli s Přepadením, Plížení funguje normálně. Selžete-li v Plížení, nebo se o něj vůbec nepokusíte, pak jste Přepadení. Když nepřítel provede Přepadení, utrpíte efekt jeho  bez možnosti hodu nebo provedení obranné akce. V soubojích s více hráči utrpí poškození ten, kdo se pokoušel Plížit. Nepokusí-li se nikdo Plížení, zvolíte si jednoho z vás, který utrpí poškození z Přepadení.

Poté, co vyhodnotíte Přepadení a Plížení (vy se rozhodnete Plížit nebo čelíte nepříteli s Přepadením), začíná další hráč další kolo hodem kostky nepřítele.

PASTI

Kromě nestvůr a nepřátel narazí občas vaše postavy také na místnosti plné pastí. Kdykoli narazíte na nepřítele typu  (Past), bojujete s ním jako s něžným nepřítelem. Hlavním rozdílem je to, že namísto Plížení se může první hráč pokusit past zneškodnit zkouškou dovedností **Vyháčkování zámku**. Ta funguje stejným způsobem jako u Plížení. Rozhodnete-li provést zkoušku a selžete-li při pokusu o zneškodnění, past se okamžitě aktivuje a udělí vám . Jakmile vyhodnotíte tuto akci, další z hráčů se může pokusit o zneškodnění standardním bojem.

Nemůžete spotřebovat  nebo  k nasazení pro Plížení nebo zneškodnění pastí.



AKCE NEPŘÁTEL

Nepřátelé budou každé kolo útočit na aktuálního aktivního hráče. To znamená, že každý hráč zapojený do boje bude čelit útoku pokaždé, když přijde na řadu. Každá karta nepřítele (střetnutí nebo podzemí) má seznam možného chování. Hráč házějící kostkou nepřítel určí, jakou akci nepřítel provede. Shoduje-li se ikona na hozené kostce s některou ikonou na kartě nepřítele, nepřítel provede tuto akci. Během kola mohou nepřátelé provést tři typy akcí:

◆ **Útok:** Nejčastější akce. Většinou ovlivňuje vaši , ačkoliv některé mohou mít dopad na vaši  nebo . Některé útoky mohou mít dopad na všechny účastníky se hráče boje (). Tyto mohou být obzvláště ničivé, protože jen aktivní hráč může provést obrannou akci.

◆ **Léčení:** Některí nepřátelé si umí zhojit rány. To je vždy reprezentováno štítem specifické barvy. Znamená to, že si nepřítel uzdraví poškození na této stupnici. Žádná ze stupnic

nemůže být uzdravena nad svou počáteční hodnotu. Některé útoky, jako upíří Vysátí, poškodí hráče a současně vyléčí nepřítele.

◆ **Zplození:** Některí nepřátelé mají schopnost si povolát další bytosti, aby jim pomohly. Stane-li se tak, doberte dalšího nepřítele, přičemž ignorujte karty  a přidejte ho do souboje před původního nepřítele (viz *Boj s více nepřáteli na straně 36*).

AKCE SPOLEČNÍKŮ

Během svých dobrodružství můžete najímat společníky, kteří vám v boji pomohou. Jsou označeni ikonkou . Společníků můžete mít neomezené množství, ale vždy pouze jeden je aktivní. Změnit aktivního společníka si můžete zvolit na začátku tahu, ale nikdy v průběhu souboje. Společníci fungují stejně jako nepřátelé, pouze nemají stupnice zbroje. Nepřátelé v průběhu souboje nemohou na společníky útočit nebo je zabít, ale někteří společníci mají útoky, které je zabijí. Společníci nemají vliv na Plížení, jestliže to jejich karta výslovně neříká.

Některí společníci mají akce, které vás určitým způsobem ovlivní. Takový efekt se týká pouze hráče, kterému patří karta společníka, není-li řečeno jinak. Efekty ovlivňující  nebo  nebo  léčí nebo obnovují atributy hráče, není-li řečeno jinak. Některí společníci dokonce někdy zaútočí na hráče. Kdykoli se objeví v akci společníka ikonka , efekt postihne všechny hráče namísto nepřítele.

AKCE HRÁČE

Každý hráč může v rámci kola souboje provést pouze jednu akci. Akce jsou napsány na jejich kartách. Zbraně, kouzla a vybavení často poskytují seznam akcí, které můžete využít. Většinou mají přidruženou dovednost, cenu v  nebo , obtížnost, a efekt. Efekt určí, jakou akci vykonáte.

Pro provedení akce musíte nejdříve zaplatit cenu. Nemáte-li dostatek  nebo  k provedení akce, můžete zbytek doplatit pomocí . Po zaplacení ceny hodíte na zkoušku dovedností s dovedností uvedenou u akce.

Příklad: Provedení akce Máchnutí s Železným mečem znamená hod na zkoušku dovednosti Jednoruční. Hodíte 3 kostkami a 1 navíc, máte-li dovednost Jednoruční. Tato akce také určuje obtížnost zkoušky dovedností.

NASAZENÍ V BOJI

U většiny bojových akcí můžete provést nasazení zaplacením 1  za 1 kostku zkoušky dovedností navíc. Jestliže užíváte kouzlo, platíte 1  místo 1 . Nemáte-li ani , ani , můžete k nasazení využít .

Na rozdíl od klasických zkoušek dovedností zde existuje omezení, kolikrát můžete v jednom kole souboje použít nasazení. To je uvedeno nahoře u jejich horní stupnice

(  nebo (). Na začátku hry mohou všichni hráči použít nasazení nejvýše 2× za kolo souboje. Jak si zvyšujete úroveň, získáváte další možnosti, až po max. 4 nasazení každé kolo souboje. Nad stupnicemi se u každého oddílu nachází série ikon . Kdykoli alespoň 1 ze stupnic dosáhne dané nové oblasti, získáváte další nasazení v boji. Pozor, žetony ,  a  se nepočítají, musí zde být kostička ,  nebo , abyste nasazení navíc dostali.

TYPY AKCÍ HRÁČE

V souboji se můžete rozhodnout zaútočit na nepřítele, ale můžete podniknout i jiné akce.

◆ **Útočné akce:** Udělíte nepříteli poškození.

◆ **Obranné akce:** Anulujete nepřítelovu akci.

◆ **Speciální akce:** Získáte zpět ,  nebo , povoláte bytost, nebo provedete jinou akci s rozdílným efektem.

OBRANNÉ AKCE



Je-li útok nepřítele příliš silný, můžete zvolit provedení obranné akce. Obranné akce neudělují poškození a nemají žádné další efekty. Provedete-li obrannou akci a uspějete ve zkoušce dovedností, zrušíte akci nepřítele a ta nebude mít na vás žádný efekt.

Pozor! Obranná akce vás stojí celé vaše kolo a také spotřebovává  či , takže ji doporučujeme provádět pouze ve stavu nejvyšší nouze. Jestliže nepřítel provádí akci , obranná akce chrání jen aktivního hráče, nikoli ostatní hráče. Obranné akce vždy vyhodnocujete před akcí nepřítele.

SPECIÁLNÍ AKCE

Speciální akce je bojová akce bez ikonky poškození a naopak poskytující další efekt. Jedná se o mocné strategické akce, které mohou změnit průběh bitvy, přivést posily nebo pomoci ostatním v družině.

POVOLÁNÍ

Některá kouzla školy Vyvolávání vám dávají schopnost povolát si na pomoc jiné bytosti. **Povolání** nevyžaduje zkoušku dovedností, akce je automaticky úspěšná. Doberete si kartu podzemí s totožnou ikonkou vyobrazenou na kouzle Vyvolávání a dobranou kartu použijete **do konce tahu** jako aktivního společníka. Doberete-li si kartu s ikonou , odhodte ji na příslušnou odhazovací hromádku a doberte novou. Je-li příslušný balíček prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový dobírací balíček, jako by byl konec tahu hry. Hráč, který použil kouzlo se schopností Povolání může tak efektivně využívat dva aktivní společníky v průběhu jednoho tahu a házet za oba.

Když házíte na útočné akce pro bytost povolanou hráčem, ignorujte ikony ,  a  a akce Léčení. Povolané bytosti zůstávají po vašem boku do konce tahu, takže bytost povolaná během prvního boje vám bude pomáhat ve všech ostatních bitvách.

Po prvním kole, kdy bytost povolána, musí hráč, který ji povolal, zaplatit 1  na začátku každého kola souboje, aby si ji mohl ponechat. Rozhodne-li se nezaplatit, nebo tak učinit nemůže bez snížení vlastní  na nulu, povolána bytost je automaticky odhozena, jako by se jednalo o poraženého nepřítele.

LÉČENÍ

Kouzla Obnovy a Iluzí vám často umožňují vyléčit si ,  a/nebo .

K **Léčení** hodíte na odpovídající zkoušku dovedností a v případě úspěchu si regenerujete množství ,  a/nebo  určené kouzlem. Nemůžete si nikdy vyléčit více, než na maximální hodnotu stupnice. Vyhodnocení provedete vždy před útokem nepřítele.

Kdykoli má předmět nebo herní efekt v sobě klíčové slovo Léčení, znamená to, že si cíl karty obnoví , je-li cílem hráč. Nebo specifickou stupnici zbroje, je-li cílem nepřítel.

ODPOČINEK

Dalším způsobem, jak si obnovit stupnice  a  je **Odpocinek**. Během souboje můžete ve svém kole odpočívat. Vyléčíte si tak 2  a , ale budete zranitelní proti nepřátelským útokům.

LUKY

Luky umí být obzvláště smrtící, ale vyžadují po vás trochu strategičtější přístup než jiné zbraně. Všechny luky mají akci Míření s číslem (většinou 1) Míření uděluje ničivé poškození a má velice nízkou obtížnost. Nicméně, Míření můžete použít během jednoho boje pouze tolikrát, kolik je uvedeno za klíčovým slovem Míření.

UPOZORNĚNÍ: Vybavený luk vždy zabírá obě ruce, podobně jako obouruční meč.

ÚTOČNÉ AKCE

Nejpřímější akce. Provedete zkoušku dovedností a udělíte poškození nepříteli. Vždy ji vyhodnocujete až jako poslední, po útoku nepřítele.

UDĚLOVÁNÍ POŠKOZENÍ

V *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dobrodružná hra jsou 3 typy zbroje. Těžká zbroj (🛡️) chrání před tvrdými, pomalými a velmi ničivými údery. Lehká zbroj (👉) chrání proti rychlým úderům. Kouzelná zbroj (🔮) chrání proti úderům z kouzelných zdrojů. Veškeré poškození je vyjádřeno v témže rozdělení: Těžké útoky (🛡️), lehké útoky (👉) a kouzelné útoky (🔮).

POŠKOZENÍ VŮČI HRÁČŮM

Když máte obdržet jakékoli poškození, nejprve od něj odečtete hodnotu zbroje daného typu, kterou máte na sobě. Máte-li 3 🛡️ a obdržíte 5 🛡️, odečtete zbroj od hodnoty útoku, což vyústí v 2 poškození. 🛡️. Jakmile útok ponížíte o hodnotu zbroje, 🛡️ ponížíte je o zbylá poškození.

Je-li útok menší než hodnota zbroje nebo je mu roven, zbroj vykryje ránu, ale postava je stále otřesena a ztratíte 1 🛡️. Nemáte-li k dispozici žádné 🛡️, ztratíte namísto toho 🛡️.

Jestliže nemáte zbroj odpovídající typu útoku nepřítele (například nepřítel útočí s 3 🔮, ale vy nemáte žádné 🔮), obdržíte plný počet poškození.

POŠKOZENÍ STUPNIC

Některé útoky nepřátel ovlivňují 🛡️ nebo 🛡️. Ty jsou silnější a nebezpečnější, než klasické útoky. Poškození 🛡️ nebo 🛡️ nemůžete vykryt zbrojí.

Udělí-li vám útok 4 🛡️ a 2 🛡️, a vaše zbroj vám poskytne 6 🛡️, veškerý 🛡️ vykryje vaše zbroj a ztratíte tedy pouze 1 🛡️ z 🛡️ části útoku, plus 2 🛡️ navíc, celkem tedy 3 🛡️.

Poškození sečtete a poté najednou aplikujete nejprve na 🛡️ a 🛡️, a poté na 🛡️. Hráč bez 🛡️ nebo 🛡️ namísto toho přichází o 🛡️.

Příklad: Obdržíte 5 🔮 a 3 🛡️ z nepřátelského útoku. Nemáte žádnou 🔮 zbroj a žádné zbylé 🛡️. Ztratíte 8 🛡️. Úspěšná obranná akce zabrání poškození stupnic.

POŠKOZENÍ VŮČI NEPŘÁTELŮM

Nepřítelé nedisponují stupnicí . Namísto toho mají různé stupnice zbroje. Když obdrží poškození, přijdou o část zbroje a další útoky je zasáhnou snadněji. Od vašeho útoku odečtete hodnotu zbroje nepřítele a zbytek aplikujete jako poškození. Všechno poškození aplikujete přímo na zbroj nepřítele.

Příklad: Udělíte-li 5 , a nepřítel má 3 , hodnotu zbroje odečtete od útoku. Výsledkem budou 2 poškození. Stupnici nepřítele ponížíte o 2, kolo souboje skončí s 1 na své stupnici, což jej učiní pro další útok zranitelnějším.

Sníží-li útok stupnici zbroje nepřítele na hodnotu 0, odstraníte jeho kostičku zbroje a přebytečné poškození ignorujte. Nepřítel vždy utrpí alespoň 1 poškození, i když je jeho zbroj rovna nebo vyšší, než váš útok. Když jsou všechny stupnice zbroje nepřítele sníženy na nulu, je poražen.

Nemá-li nepřítel zbroj odpovídající typu vašeho útoku, uplatníte plnou hodnotu útoku na stupnici, kterou si zvolíte.

PÁROVÁNÍ ÚTOKU A ZBROJE

Normálně se bude vždy shodovat útok s typem zbroje.

vždy chrání proti , proti a proti . Má-li obránce nějaké , není možné snižovat pomocí .

Nicméně, existují útoky udělující více typů poškození najednou.

Vypadají takto: 2 / . To znamená, že taková akce udělí 2 nebo 2 , v závislosti na situaci. Když byste měli obdržet poškození zaměřené na více než jeden typ zbroje, vždy bude útok mířit na tu slabší. Jste-li zasaženi útokem neshodujícím se s vaší zbrojí, utříte plný počet poškození. Jestliže jste tedy zasaženi útokem se dvěma typy poškození a máte pouze jeden typ shodující se zbroje, obdržíte plný počet poškození.

Příklad: Nepřítel má udělit 5 / . Vy máte 2 a pouze 1 . Jste nuceni se bránit pomocí , neboť je nižší. Když udělujete poškození nepřítelům, vždy si zvolíte, který typ poškození uplatníte.



POSLEDNÍ RÁNA

Když se bitva nevyvíjí dobře a je obzvláště náročná, máte vždy eso v rukávu – **Poslední rány**. Tu provedete umístěním žetonu  na počátek  stupnice. Když by vaše postava měla obdržet počet poškození, které by snížilo její zdraví pod hodnotu Poslední rány nebo níže, zastaví se u žetonu Poslední rány. Od této chvíle jakákoli další poškození odstraní žeton Poslední rány a postava bude kriticky zraněna. To ji odstraní z boje. Jakmile jsou z boje vyřazeni všichni hráči, souboj jste prohráli.

Výjimečně mají některá kouzla a kouzelné předměty na sobě ikonku . Ty vám přidávají další Poslední rány. Projeví se tak, že pohnete se svým žetonem Poslední rány tolik polí doprava, kolik dodatečných Posledních ran dostanete. Každá z těchto Posledních ran funguje stejně, jako ta původní, snižujete je jednu po druhé. Z boje jste vyřazeni, když ztratíte až vaši poslední Poslední ránu.

KRITICKÁ ZRANĚNÍ

Ztratí-li vaše postava během boje všechna svá , je kriticky zraněna. Znamená to, že měla rande se smrtí, ale přežila to. Má to ale následky.

Ten z vás, kdo byl kriticky zraněn, dobere kartu události a vyhodnotí ji. Pak si vezme stejné množství  jako je hráčů ve hře, a rozdělí je na karty schopné je přijmout nebo pole pevností na stupnici pevností. Tato situace může snadno způsobit selhání jednoho či více úkolů nebo ponížení pevností až k úrovni Vzbourění. Jestliže byl tento hráč posledním zbylým ve střetnutí, souboj ihned končí.

LEKTVARY

Kterýkoli hráč může na začátku kola souboje použít lektvar, i když není v tomto kole aktivním. Některé lektvary můžete použít dokonce vícekrát za jedno kolo souboje. Užití lektvaru se nepočítá za akci a může být provedeno navíc k útočné, obranné nebo speciální akci. Lektvary můžete také používat mezi jednotlivými souboji v podzemí. Lektvar použijete tak, že zaplatíte jeho cenu v , a vyhodnotíte jeho efekty.

ÚNIK Z BOJE

Na začátku tahu každého hráče se může daný hráč, ještě před hosením kostkou nepřítele, rozhodnout z boje utéct. Hráč opouští boj a už se jej dále neúčastní. Tento hráč přidá  žeton na libovolnou kartu schopnou jej přijmout nebo na pole pevností na stupnici pevností. Je-li souboj součástí úkolu a hráč utíkající z boje je ten, kterému náleží karta úkolu, automaticky při jeho plnění selhal.



BOJ S VÍCE NEPŘÁTELI

Někdy budete muset čelit skupinám nepřátel. Taková střetnutí jsou obzvláště nebezpečná a mohou být výzvou i pro ostřílené dobrodruhy. Při střetu s více nepřáteli rozložte karty na stůl zleva doprava. Karta nepřítele nejvíce nalevo je hráčům nejbližší a obdrží většinu poškození, které hráči udělí. Ten nejvíce napravo čeká na svou chvíli k úderu.

Je-li jedna z dobraných karet past , vyhodnoťte toto střetnutí jako první, ještě před samotným bojem.

Příklad: Doberete-li 1 Draugra, 1 Medvěda a 1 Past s kopími, střetnete se nejprve s Pastí s kopími a jakmile ji porazíte, budete bojovat proti Draugrovi a Medvědovi.

Chcete-li se Plížit v souboji s více nepřáteli, obtížnost je rovna nejvyšší hodnotě Plížení na kartách nepřátel. Má-li nepřítel s nejvyšší hodnotou Plížení schopnost Přepadení, musíte se bránit Přepadení od tohoto nepřítele. Jestliže má Přepadení jakákoli jiná karta nepřítele, nebude vás skupina nepřátel přepadávat.

Když házíte kostkou na akci nepřítele a karta nejvíce nalevo na sobě takovou ikonu nemá, zkontrolujte další v řadě, atd. Díky tomu má šanci zasáhnout do boje i ten poslední nepřítel napravo, jestliže ostatní minou. To také znamená, že čím více je nepřátel v jednom střetnutí, tím vyšší mají šanci na útok.

Když útočíte, (včetně Plížení), vždy útočíte na nepřítele nejvíce nalevo. Jakmile jej porazíte, odhodíte jeho kartu a další v řadě nastupuje na jeho místo. Poškození udělujete vždy najednou jednomu nepříteli, mělo-li by být uděleno více , než má nepřítel  a je díky tomu odstraněn, zbytek se přenesse a udělíte jej dalšímu v řadě.

Povolá-li si nepřítel povolá bytost, umístíte ji nejvíce nalevo a stane se prvním nepřítelem.



PROHAZOVÁNÍ VYBAVENÝCH PŘEDMĚTŮ

Může se stát, že budete chtít během boje začínat s lukem, ale vzhledem k vývoji situace, si jej později budete chtít vyměnit za jinou obouruční zbraň. Prohození libovolného počtu předmětů z / do tlumoku se nepočítá za akci a můžete jej provádět na začátku každého kola souboje po zaplacení 1 . **Tímto způsobem můžete proházovat pouze zbraně, drobnosti, lektvary, štíty a kouzla.** Zbroje, včetně přileb a bot si během boje proházovat nemůžete.

KONEC BOJE

Jakmile souboj skončí a je-li součástí série střetnutí (například v podzemí), všichni hráči si obnoví všechny  a , ale nikoliv . Hráči mohou využívat  k použití lektvarů mezi souboji. Jestliže je souboj posledním v sérii, nebo v případě, že všichni hráči utekli z boje (a ukončili tak sérii střetnutí), všechny stupnice plně zregenerujete.

ODMĚNY

Některé karty střetnutí a všechny karty podzemí mají odměny a  pro všechny zúčastněné. Odměny najdete ve spodní části karty. První číslo udává počet , který získá každý hráč účastnící se střetnutí. Pozor, nikdy nemůžete získat více , než potřebujete k zvýšení úrovně. Proto, jestliže potřebujete jen 1  ke zvýšení úrovně, a získáte 3 , 2  budou ztraceny.

Po odměně pro všechny  můžete získat až 4 osobní odměny. Každou z odměn si může zvolit jen 1 hráč. První si vybere ten z vás, kdo udělil smrtící ránu. Další si bude vybírat hráč sedící po směru hodinových ručiček a tak dále, dokud si každý nevybral 1 odměnu nebo už není z čeho vybírat. Jestliže nějaké odměny zbudou, tak propadají a nemůžete si je vzít. To znamená, že je vždy dobré požádat jiné hráče o pomoc v boji.

KARTY STŘETNUTÍ

Když dokončíte boj proti kartě střetnutí z číslaného balíčku, vždy ji vraťte do číslaného balíčku. Díky tomu může s týmž nepřítelem bojovat více různých hráčů.

PRŮZKUM

V průběhu hry budete zkoumat svět, potkávat nové lidi a čelit novým nepřítelům. Ve hře se nachází dva způsoby průzkumu. Průzkum podzemí a průzkum prostředí. Průzkumy podzemí jsou hodně založené na boji — prosekáváte si cestu skrze opuštěné rozvaliny, temné jeskyně, staré hrobky a strašidelná města dwemerů, ve snaze uloupit poklady a obohatit se. Průzkum prostředí obnáší setkávání nových lidí ve městech či objevování tajemství divočiny.

Většina průzkumu se může provádět během tahu jiných hráčů, protože na jejich akce nemají vliv. Doporučujeme provádět akce tržiště a dobírání karet  či , zatímco jiní hráči vyhodnocují své tahy.

PRŮZKUM PROSTŘEDÍ

Kdykoliv jste v pevnosti, nebo na poli  můžete svou akci využít k průzkumu okolí. Abyste prozkoumali okolí, doberte kartu  nebo  (podle toho, zda jste v pevnosti nebo na poli ) , přečtěte ji a vyhodnoťte. Mnohé z nich vám dají osobní úkoly. Osobní úkoly jsou často velmi užitečné, neboť vám poskytují rezervu pro žetony . Jakmile přijmete osobní úkol z karty  nebo , musíte jej buď splnit, nebo v něm postupem času selžete. Nepřijmete-li úkol a nebo karta neříká něco jiného, kartu  nebo  odhodíte na příslušnou odhazovací hromádku. Dojdou-li karty v balíčku  nebo , vytvoříte nový zamícháním příslušné odhazovací hromádky.

PRŮZKUM PODZEMÍ

Během hry můžete často zkoumat podzemí. To vám poskytne přísun pokladů a . Při průzkumu podzemí nejprve zkontrolujte jeho typ. V každém čekají jiní nepřátelé.

- ♦ **Jeskyně:** Hemží se bytostmi . Obecně nejnadnější.
- ♦ **Důl:** Zde najdete a .
- ♦ **Hrobka:** Domov většiny bytostí.
- ♦ **Rozvaliny** Nejčastěji zde najdete nepřátele typu .
- ♦ **Dwemerské město:** Dwemerská města jsou bohatá na a jsou často plná záludných pastí. Obecně nejnáročnější.

Každá kapitola má své vlastní kartu **Výzvy podzemí**. Ta určuje, jaká střetnutí budou hráči dobírat a čelit jim. Jsou zde znázorněny jako posloupnosti střetnutí.

Příklad: Karta Výzvy podzemí pro Kampaň 1, kapitolu 1 říká, že v jeskyni () na vás bude čekat zvíře () a po něm další .

V průběhu hry se může stát, že budete muset čelit více než jednomu nepříteli v jednom střetnutí. Například karta Výzvy podzemí pro kapitolu 3 kampaň 2 říká, že v dole () nejprve narazíte na člověka () a pak na a nemrtvého () v jediném střetnutí.



Když dva nebo více hráčů skončí s pohybem na stejném poli podzemí a rozhodnou se jej prozkoumat, čelí výzvám společně. To tím pádem stojí akci tahu všech zúčastněných. Hráč nacházející se na stejném poli, který nechce prozkoumat podzemí (například proto, že chce raději splnit úkol), nebude součástí družiny vstupující do podzemí. Nemůžete v jednom tahu najednou zkoumat podzemí a pokusit se splnit úkol.

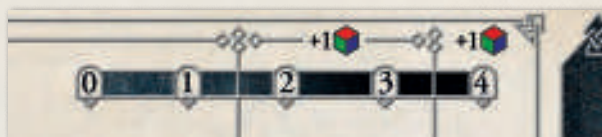
Ve hře se potkáte se 7 druhů nepřátel:

- ◆ Zvířata či divocí tvorové
- ◆ Lidé nebo humanoidi
- ◆ Nemrtví
- ◆ Daedričtí tvorové
- ◆ Dwemerské automatomy a zařízení
- ◆ Pasti
- ◆ Draci

Na kartách Výzev podzemí jsou jednotlivá střetnutí znázorněna ve čtvercích a oddělena šipkami. Začnete tím nejvíce nalevo a pokračujete doprava až k poslednímu. **Nachází-li se ve čtverci dvě rozdílné ikony, znamená to, že bojujete se dvěma nepřáteli najednou.** Když bojujete s různými střetnutími v tom samém podzemí, obnovíte si a mezi střetnutími, ale nikoli . Můžete si také prohazovat vybavení, vyměňovat si jej mezi sebou anebo mezi střetnutími z podzemí utéci. Jestliže utečete z podzemí mezi střetnutími, nemá to za následek žádný trest, jako kdyby jste utekli ze střetnutí. Nepřátele účastnící se bojů v tomto podzemí odstraníte běžným způsobem.

DOKONČENÍ PODZEMÍ

Když porazíte posledního nepřítele, dokončíte podzemí. Hráč, který zasadil smrtící ránu, získává navíc k odměnám z karty samotné, kartu pokladu navíc. Jakou, to je určeno úrovní nejmocnějšího nepřítele v absolvovaném podzemí (úroveň najdete vlevo nahoře na kartě podzemí). Úrovně nepřátel mají hodnotu 0 až 7. Mě-li nejsilnější nepřítel úroveň 3 a méně, získáváte . Jestliže měl nejsilnější nepřítel úroveň 4 a více, získáváte .



Jakmile rozdělíte odměny, karty poražených nepřátel odhodíte na příslušné odhazovací hromádky. Nicméně, jak si během hry zvyšujete úroveň postav, slabší nepřátele odstraňujte ze hry. Na desce postavy jsou nad stupnicí napsaná čísla. Ta říkají, které úrovně karet podzemí odstraníte ze hry, když je porazíte. Jakmile stupnice hráče , nebo dosáhne prahu určeného číslem na desce postavy, nepřátele této a nižší úrovně odstraníte ze hry, jestliže byli poraženi v souboji, kterého se daný hráč účastnil.

Příklad: Je-li hráčova maximální , nebo 7 a více, odstraní nepřátele úrovně 1 a méně ze hry. I v případě, že stupnice dosáhla této úrovně díky vybavení nebo herním efektům a nikoli díky zvyšování úrovně, karty nepřátel odhodíte. Povolání bytosti takto odstraněny nejsou. Když všichni hráči utekli z boje, neodhazujete žádnou kartu.

Na konci souboje, když jste odstranili všechny karty nepřátel nižší úrovně a všechny poražené karty podzemí jsou na svých odhazovacích hromádkách, doberte jednu kartu navíc z každého právě použitého balíčku podzemí, zamíchejte ji vždy s příslušnou odhazovací hromádkou a vše umístěte na vršek odpovídajícího dobíracího balíčku. Má-li alespoň jeden hráč účastnící se podzemí minimálně jednu legendární dovednost, zamícháte celý balíček podzemí, namísto použitých karet plus jedné. To může učinit tyto balíčky větší výzvou. Toto je ovšem provedeno až na konci herního tahu, opakované návštěvy téhož podzemí v jednom tahu budou tedy značně náročnější.

VYLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

Jak vaše postava interaguje se světem, zlepšuje se ve svých dovednostech, učí se nové věci a získává hodnotné kousky vybavení.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

Na konci každého tahu si zkontrolujte počet  žetonů, které máte. **Stačí-li počet  ke zvýšení úrovně vaší postavy, musíte tak učinit.** Počet žetonů  ke zvýšení úrovně je uvedený na desce postavy. První úroveň stojí 7  a zvyšuje se o 1 s každou následující úrovní.

Když si zvyšujete úroveň, vezmete si žeton dovednosti dle vaší volby, kterou jste se ještě nenaučili, a umístíte jej lícem nahoru do prvního dostupného (nejnižší číslo) pole na desce postavy.

Po vybrání žetonu dovednosti si zvýšíte ,  nebo  o 1, posunem žetonu ,  nebo  o jedno pole doprava. Dostanete-li se na stupnici na maximální úroveň 10, odstraníte odpovídající žeton ,  nebo  a dále ji už zvyšovat nemůžete. Aktuálně použité ke zvýšení úrovně žetony  odhodíte.

Mějte na paměti, že máte-li potřebné množství  na zvýšení úrovně, další  získat nemůžete, dokud si úroveň nezvýšíte.

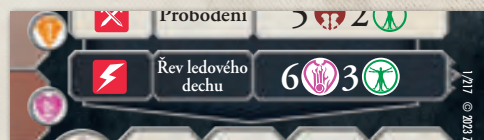
LEGENDÁRNÍ DOVEDNOSTI

Jakmile se stanete opravdu mocnými, můžete se začít učit legendární dovednosti. Jestliže jste se naučili 8 dovedností, můžete se vrhnout na učení legendárních. Chcete-li se naučit další dovednost, nad limit 8, namísto získání nového žetonu dovednosti si zvolíte jeden, který už máte, a otočíte jej na druhou, legendární stranu. Tato akce se počítá za zvýšení úrovně, můžete ji provést vícekrát, a bude vás stát 15 .

V testech dovedností dávají legendární dovednosti 2 kostky navíc namísto jedné. Některé navíc poskytují úžasné bonusy schopné rychle zvrátit hru.

BONUS NAVÍC: Někteří nepřátelé disponují útoky, které se uplatní pouze v případě, že čelí hráči s legendární dovedností. Má-li nepřítel na sobě útok tmavší barvy, bude jeho útok

efektivní pouze pokud libovolný z hráčů v souboji má legendární dovednost. V jiném případě útoky odpovídající takové ikoně automaticky minou.



DOVEDNOSTI

The Elder Scrolls V: Skyrim, dobrodružná hra obsahuje 18 dovedností, 6 z každé rodiny dovedností (válečnické, stínové, kouzelné) Každá dovednost vám přináší další bonusy.

VÁLEČNICKÉ DOVEDNOSTI

- ◆ **Kovářství** Při zkouškách dovedností hodte 1 kostkou navíc. Při vylepšování předmětů a prvním dobrání,  kartu navíc.
- ◆ ◆ **Kovářství** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodte 2 kostkami navíc. Při vylepšování předmětů,  kartu navíc. Při dobrání první karty zaplatte o 1  méně.
- ◆ **Kytí** Při zkouškách dovedností hodte 1 kostkou navíc. S vybaveným  předmětem získáváte 1  a 1  zbroj.
- ◆ ◆ **Kytí** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodte 2 kostkami navíc. Získáváte 1  a 1  zbroj, i bez vybaveného  předmětu.
- ◆ **Těžká zbroj** Při zkouškách dovedností hodte 1 kostkou navíc. S vybaveným  předmětem získáváte 1  zbroj.
- ◆ ◆ **Těžká zbroj** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodte 2 kostkami navíc. Získáváte 1  zbroj, i bez vybaveného  předmětu.
- ◆ **Jednoruční** Při zkouškách dovedností hodte 1 kostkou navíc.
- ◆ ◆ **Jednoruční** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodte 2 kostkami navíc.
- ◆ **Obouruční** Při zkouškách dovedností hodte 1 kostkou navíc.
- ◆ ◆ **Obouruční** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodte 2 kostkami navíc.
- ◆ **Lukostřelba** Při zkouškách dovedností hodte 1 kostkou navíc.
- ◆ ◆ **Lukostřelba** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodte 2 kostkami navíc.



STÍNOVÉ DOVEDNOSTI

- ◆ **Lehká zbroj** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc. Získáváte Plížení (1).
- ◆ **Lehká zbroj** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Získáváte Plížení (1) a 1  zbroj.
- ◆ **Plížení** - Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc. Získáváte Plížení (1).
- ◆ **Plížení** (Legendární) - Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Získáváte Plížení (2).
- ◆ **Vyháčkování zámku** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Vyháčkování zámku** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc.
- ◆ **Kapsářství** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Kapsářství** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc.
- ◆ **Přesvědčování** Při zkouškách dovedností s touto dovedností hodíte 1 kostkou navíc. Na tržišti  kartu navíc při prvním dobrání.
- ◆ **Přesvědčování** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Na tržišti  kartu navíc. Při prvním dobrání zaplatíte o 1  méně.
- ◆ **Alchymie** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Alchymie** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Získáváte 1 použití lektvaru za kolo souboje.

KOUZELNÉ DOVEDNOSTI

- ◆ **Iluze** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Iluze** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc.
- ◆ **Vyvolávání** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Vyvolávání** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Maximální počet povolaných bytostí se vám zvyšuje na 2. Akci Povolání musíte zvolit dvakrát, abyste měli 2 povolané bytosti.
- ◆ **Ničení** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Ničení** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc.
- ◆ **Obnova** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc.
- ◆ **Obnova** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Při použití kouzla Léčení si vyléčíte navíc .
- ◆ **Proměny** - Při zkouškách dovedností s touto dovedností hodíte 1 kostkou navíc. Máte-li vybaveno kouzlo Proměny, získáváte 1  zbroj.
- ◆ **Proměny** (Legendární) - Při zkouškách dovedností s touto dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Získejte 1  zbroj i bez vybaveného kouzla Proměny.
- ◆ **Očarování** Při zkouškách dovedností hodíte 1 kostkou navíc. Při očarovávání vybavení a prvním dobrání,  kartu navíc.
- ◆ **Očarování** (Legendární) – Při zkouškách dovedností hodíte 2 kostkami navíc. Při očarovávání vybavení a prvním dobrání,  kartu navíc a zaplatíte o 1  méně.

VYLEPŠOVÁNÍ A OČAROVÁNÍ

Můžete si také zlepšit šance ve hře vylepšováním a očarováním svých předmětů. To se dá provádět jen v pevnostech. Většina vybavitelných karet má na sobě cenu vylepšení a/nebo očarování. Je napsána jako  pro Vylepšení a  pro Očarování. Můžete zaplatit tuto cenu a dobrat si kartu z balíčku Vylepšení/Očarování. Nemá-li předmět na sobě cenu vylepšení nebo očarování, nemůžete jej vylepšit nebo očarovat. Má-li na sobě karta cenu jak pro vylepšení, tak pro očarování, můžete u ní provést obojí, každé jednou a v libovolném pořadí. Hábity můžete očarovat více než jednou, a můžete je vícekrát očarovat totožným očarováním. Kouzla a lektvary vylepšovat ani očarovat nemůžete. Jestliže se vám dobraná karta Vylepšení/Očarování nelíbí, smíte použít nasazení a dobrat další, za cenu  u Vylepšování anebo  u Očarovávání. Když doberete první kartu, některé efekty (třeba dovednosti) vám mohou dovolit dobrat jednu nebo více karet navíc. To se týká pouze prvního dobrání, nikoli dalších, za které si připlácíte. Jakmile jste spokojeni s dobranými kartami, musíte si jednu vybrat, připojit ji na předmět a zbylé zamíchat zpět do balíčku.

Každá karta Vylepšení/Očarování obsahuje tři prvky. Ve spodní části karty je uvedena ikona zbroje. Tu využijete při vylepšení zbroje nebo štítu. Podsuňte kartu Vylepšení/Očarování pod kartu předmětu, ať je vidět odpovídající spodní hodnota, a tuto hodnotu přičtete ke zbroji. V horní části karty se nachází text odpovídající očarování. Podsuňte kartu pod očarovávaný předmět tak, ať je vidět vrchní část karty. Pravá strana karty obsahuje vylepšení zbraní. Ty se aplikují na první nebo druhou akci zbraně, nebo na obě. Podsuňte kartu Vylepšení/Očarování pod vylepšovanou zbraň, ať je viditelná pravá část, a zde můžete vidět hodnotu +1 nebo +2 vylepšené akce. Tato hodnota se počítá jako dodatečné poškození daného typu, jako v případě vylepšené akce. Prodáte-li očarováný a/nebo vylepšený předmět, vezměte všechny karty vylepšení/očarování, které na něm ležely, a zamíchejte je zpět do balíčku.

Některé karty umí posilovat předměty, na kterých jsou připojeny. Například, očarování s 1 (žlutý lehký útok) přidá uživateli 1 (žlutý lehký útok) navíc k tomu, co už má.



KARTY STAVU

V průběhu hry získáváte karty stavu. Většina z nich má pozitivní efekty, které vám pomohou ve vaší misi, ale některé mají efekty negativní. Od manželství přes štvance hledaného strážemi Bílého Průsmyku po titul zemana z Falkreathu, karty stavu přidávají vašim postavám další rozměr a hloubku. Počet karet stavu, které budete vlastnit, není nijak omezen. Některé karty stavu platí pro všechny hráče.



KARTY POSTAV

Na začátku hry si vyberete preferovanou kartu postavy, nebo si ji náhodně zvolíte. Karty mají 3 rozdílné schopnosti.

- ❖ První můžete použít v boji, lze ji používat od začátku hry a nepočítá se jako bojová akce.
- ❖ Druhé 2 vyžadují, aby se postava naučila určitou dovednost, aby byla schopnost aktivní. Například postava Khajiita má speciální schopnosti vztahované k dovednostem Plížení nebo Kapsářství, které nebudou aktivní, dokud se postava tuto dovednost nenaučí.
- ❖ Karta postavy také dává hráčům akci Odpočinek, vysvětlenou v oddíle Boj na straně 32.



ULOŽENÍ HRY

Na konci každé kapitoly mají hráči možnost uložit si hru, aby mohli pokračovat příště. Na to si vezměte krabičky pro uložení hry obsažené v krabici. Čtyři z nich se shodují s barvami hráčských ukazatelů úkolů. Poslední je šedý a je určen k uložení stavu herního plánu.

Hráči si do krabiček uloží karty postavy, předmětů, stavu, společníků, hlavních úkolů, osobních úkolů a žetony dovedností, , , ,  a . Přidají také 1  za každou legendární dovednost, kterou disponují. Všechny žetony potulných nestvůr, karty událostí, aktivní karty globálních úkolů a jakékoli další karty ovlivňující stav plánu dejte do šedé krabičky. Jakékoli karty, které jste odstranili ze hry, zůstanou v krabici a do hry se nevrací. Zbytek vložte do šedé krabičky pro uložení hry.

Každý hráč si při znovuzahájení hry vytáhne všechny prvky ze své krabičky a reorganizuje si desku postavy. Stupnice ,  a  znovu nastavíte podle odpovídajících dovedností, každou si navýšíte o jeden bod za každý žeton dovednosti, kterou vaše postava disponuje. Za každou , si otočíte jednu dovednost

dle vlastní volby, na legendární a také, dle vlastní volby, navýšíte si stupnici (,  nebo ) o jeden bod. Tyto  žetony následně odhodíte. Konfigurace stupnic nemusí být stejná jako na konci poslední hry, jestliže celkový počet bodů odpovídá.

Nakonec otevřete krabičku s uloženými komponenty z herního plánu a umístíte všechny žetony potulných nestvůr na  pole na herním plánu. Není-li na plánu dostatek  polí, umístíte zbývající žetony potulných nestvůr na dostupná pole podzemí. Vezměte všechny karty událostí, zamíchejte je a vytvořte z nich nový balíček událostí (případně přidejte další karty událostí dle instrukcí pro přípravu kapitoly). To zahrnuje aktivní globální úkoly — nebudou aktivní, dokud je znovu nedoberete. Všechny ostatní karty ovlivňující všechny hráče vyložte vedle herního plánu, kam na ně všichni vidí.

Jestliže jste hru uložili uprostřed kapitoly, všichni umístíte svou figurku postavy na pevnost dle vlastní volby. Ve všech ostatních věcech se řiďte instrukcemi přípravy nové kapitoly.

SÓLOVÁ HRA

Hru *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dobrodružná hra můžete hrát i v sólovém režimu. Pravidla jsou stejná a kapitoly fungují stejně, pouze je zde jedno pravidlo navíc.

Na začátku hry si doberte navíc kartu postavy a položte ji vzhůru nohama vedle své vlastní. Na začátku každého tahu se přesune žeton začínajícího hráče z jedné karty postavy na

druhou. Během tahu začínajících s žetonem na kartě vzhůru nohama nedobíráte kartu událostí. Měla-li by se potulná nestvůra pohnout k začínajícímu hráči, zůstane stát, jestliže je žeton na kartě postavy otočené vzhůru nohama.

REŽIM SVOBODNÝCH TOULEK

Příběh našich Čepelí ze Skyrimu je legendární, ale s tímto novým herním režimem si můžete vytvořit vlastní unikátní příběhy a užívat si krásu a nebezpečí domova Nordů. Režim svobodných toulek se neodehrává ve specifickém čase, což dovoluje, aby se odkazy na Velkou válku a střety s draky odehrávaly najednou.

Pro zahájení nové hry v režimu svobodných toulek doberte všech 5 karet Svobodných toulek a založte tak balíček událostí Svobodných toulek.* Do tohoto balíčku můžete přidat některé, nebo všechny, z následujících karet:

- ♦ Z kampaně 1, kapitoly 1: Volání do zbraně, Zakázka na kultisty, Plné cesty upírů, Zloděj koní, Daedrická invaze a Spiknutí!
- ♦ Z kampaně 1, kapitoly 2: Vojáci bez zaměstnání a Vzestup upírů.
- ♦ Z kampaně 1, kapitoly 3: Trollové ze severu, Migrace trollů, Útok Thalmorských a Výzkum daeder.
- ♦ Z kampaně 2, kapitoly 1: Thalmorské patroly, Obezřetnost narůstá, Déšť, Nepokoje, Odchycená komunikace a Fámy.
- ♦ Z kampaně 2, kapitoly 2: Znovuzrození a Hlídky
- ♦ Z kampaně 2, kapitoly 3: Alduinovo volání, Boethiin vliv, Brány se otevírají a Pronásledován.

Čím více událostí přidáte, tím obtížnější hra bude. Mějte to na paměti, když vytváříte balíček událostí.

Přidejte dle libosti jakékoli minikampaně. Hra nabude na komplexitě, pestrosti, ale i složitosti, čím více minikampaní přidáte. Všechny minikampaně lze zkombinovat do skutečně velké, náročné hry.

Každý hráč začíná se 2 kartami Vybavení dle své volby a na jakékoli pevnosti.

Když prozkoumáváte podzemí, vždy zamíchejte všechny karty výzev podzemí a pak jednu doberte a určete, jak bude podzemí vypadat.

Pamatujte, že si vždy můžete uložit hru pomocí krabiček na uložení.

I když byste měli teoreticky mít neomezený čas, hra může i tak skončit, je-li splněna některá z následujících podmínek:

- ♦ Musíte umístit žeton potulné nestvůry a už žádný žeton toho typu nemáte k dispozici.
- ♦ Musíte umístit žeton potulné nestvůry a už není volné pole k umístění.
- ♦ Všechny pevnosti jsou Vzbouřené.

* Jak tzv. „minikampaně“, tak zmíněný balíček 5 karet událostí Svobodných toulek retailové vydání hry neobsahuje. Tento obsah je dostupný elektronicky v anglické verzi na adrese: <https://www.modiphius.net/pages/skyrim-downloads>.



KOMPETITIVNÍ REŽIM SVOBODNÝCH TOULEK

Abyste hráli tento režim kompetitivně, musíte si zaznamenávat skóre pomocí sbírání  žetonů na kartách postav.

K získání 3  žetonů musíte:

- ◆ Úspěšně splnit osobní úkol.
- ◆ Úspěšně splnit globální úkol bez pomoci.
- ◆ Udělit smrtící ránu v posledním střetnutí v podzemí.
- ◆ Získat legendární dovednost.

K získání 2  žetonů musíte:

- ◆ Udělit smrtící ránu potulné nestvůře.
- ◆ Zvýšit si úroveň.
- ◆ Splnit globální úkol s dalšími hráči.

K získání 1  žetonu musíte:

- ◆ Udělit smrtící ránu při střetnutí z karty úkolu.

KRATŠÍ HRY

Chcete-li hrát kratší hru v režimu Svobodných toulek, odstraňte před začátkem hry 25  žetonů..

Kdykoli se stane něco z následujícího, ztratíte 2  žetony:

- ◆ Kritické zranění při souboji.
- ◆ Selhání při úkolu.
- ◆ Ponižíte-li pevnost, ledaže by to způsobila karta události.

Hra také končí, přikáže-li vám herní událost přidat žeton hrozby a už žádné nejsou k dispozici. Hráč s nejvíce žetony hrozby na kartě vyhrává hru.

OBTÍŽNÝ REŽIM

Ke hraní *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dobrodružná hra v obtížném režimu proveďte některé, nebo všechny, z následujících úprav:

- ◆ Přidejte 5 událostí označených jako „Svobodné toučky“ do hry, do jakékoli kapitoly odpovídajících kampaní.
- ◆ Přidejte dle libosti jakékoli minikampaně.
- ◆ Plížíte-li se v boji, vynechejte základní 3 kostky a házejte jen

takovým množstvím kostek, kolik vám dají vaše schopnosti a předměty.

- ◆ Když v úkolu selžete, všechny na něm položené žetony hrozby musíte přesunout na jiné aktivní karty nebo stupnici pevností.

Čím více úprav provedete, tím obtížnější hra bude.

PŘÍBĚHOVÝ REŽIM

Jestliže naopak toužíte po odpočinkovějším zážitku a chcete si více užívat příběh, než se soustředit na zvládání výzev, zde je pár návrhů, které můžete vyzkoušet:

- ◆ Při hodech na zkoušky dovedností, včetně boje, házejte kostkou navíc.

- ◆ Doberete-li kartu události přidávající 2 , snižte počet o 1.
- ◆ Obnovení pevností stojí 3 .

PRŮZKUMNÍKŮV PRŮVODCE PO SKYRIMU

Hru *The Elder Scrolls V: Skyrim, dobrodružná hra* můžete hrát mnoha způsoby. Někteří z vás budou mít sklony proběhnout hlavní linii příběhu co nejrychleji na konec k vítězství, zatímco jiní budou chtít prozkoumávat sekundární zápletky a potkat co nejvíce postav tohoto světa. Neexistuje jeden „správný“ způsob, jak hru hrát, jestliže si ji budete užívat, hrajte jak se vám zlíbí. Je tu ale pár věcí, které je dobré zvážit, abyste si hru užili všichni.

SPOLUPRÁCE

Podzemí mohou být velkou výzvou. Někdy bude velmi nebezpečné, až pošetilé, se do nich vydávat sami. Parta dobrodruhů zde může znamenat rozdíl mezi vítězstvím a beznadějnou porážkou. To samé platí pro všechny karty úkolů, které zahrnují střetnutí. Jelikož nikdy neznáte sílu nepřítele, který na vás čeká, je vždy fajn si přivést posily. Prostě jen tak – pro jistotu.

Někdy se může stát, že bude někdo postupovat a zdokonalovat se pomaleji než zbytek party. Dojde-li k takovému znatelnému rozdílu mezi úrovněmi postav, hráči se mohou spojit a prozkoumávat podzemí společně, postupovat rychleji a rovnoměrněji. Silnější nepřátelé vám poskytnou lepší odměny, a snadněji je porazíte jako tým.

PROZKOUMEJTE SVĚT

Svět hry *The Elder Scrolls V: Skyrim, dobrodružná hra* je plný postav potřebujících pomoc. Je-li to možné, snažte se plnit co nejvíce osobních úkolů, což vám může dát výhody navíc při plnění hlavních úkolů. Osobní úkoly umožňují rychleji si zvyšovat úroveň, získávat lepší odměny, a také cenné karty stavu, které mohou znamenat ve hře zásadní rozdíl.

Také znamenají cenný přínos v podobě míst, kam můžete umísťovat žetony . Tato rezerva může často znamenat

rozdíl mezi výhrou a porážkou.

A to stále není vše. Setkávání se s postavami prostřednictvím karet  nebo  vám často poskytne okamžité odměny, které se vám mohou velice hodit.

Získáte-li někdy pocit, že jste v řešení hlavního úkolu ustrnuli na místě, je občas dobré načas se soustředit na karty osobních úkolů a jejich plnění, čímž budete nabírat síly k splnění hlavního úkolu.

MOUDŘE VYVAŽUJTE DOVEDNOSTI

Je možné, že to na první pohled nebude patrné, ale všechny dovednosti jsou užitečné. Může se zdát lákavé učit se pouze dovednosti související s bojem, ale to vás může někdy zanechat nepřipravené při potýkání se s jinými aspekty hry, kde jsou

daleko důležitější jiné typy dovedností. Ideální je pokusit se stvořit si vybalancovanou postavu, se schopnostmi odpovídající její povaze a identitě. Mix bojových a jiných dovedností vám tak může přinést mnohem zajímavější zážitky.

KARTY

KARTY UDÁLOSTÍ

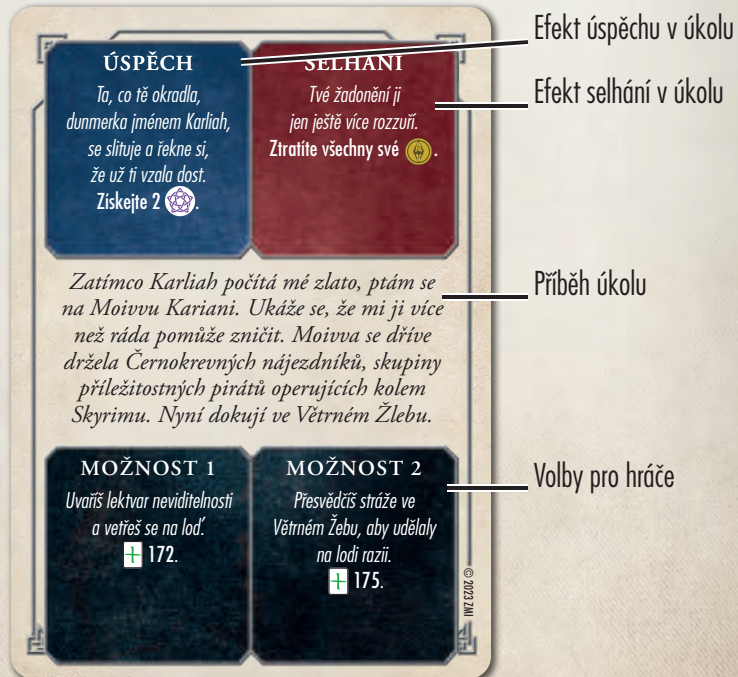


Ve většině zkoušek dovedností můžete spotřebovávat suroviny k nasazení (viz karty úkolů níže):
V tomto případě, ale například nasazení umožňuje zahodit předmět pro dosažení automatického výsledku.
Jestliže tedy spotřebujete k nasazení tři předměty, automaticky v této zkoušce uspějete.

KARTY ÚKOLŮ (LÍC)



KARTY ÚKOLŮ (RUB)



KARTY PODZEMÍ A STŘETNUTÍ



KARTY SPOLEČNÍKŮ

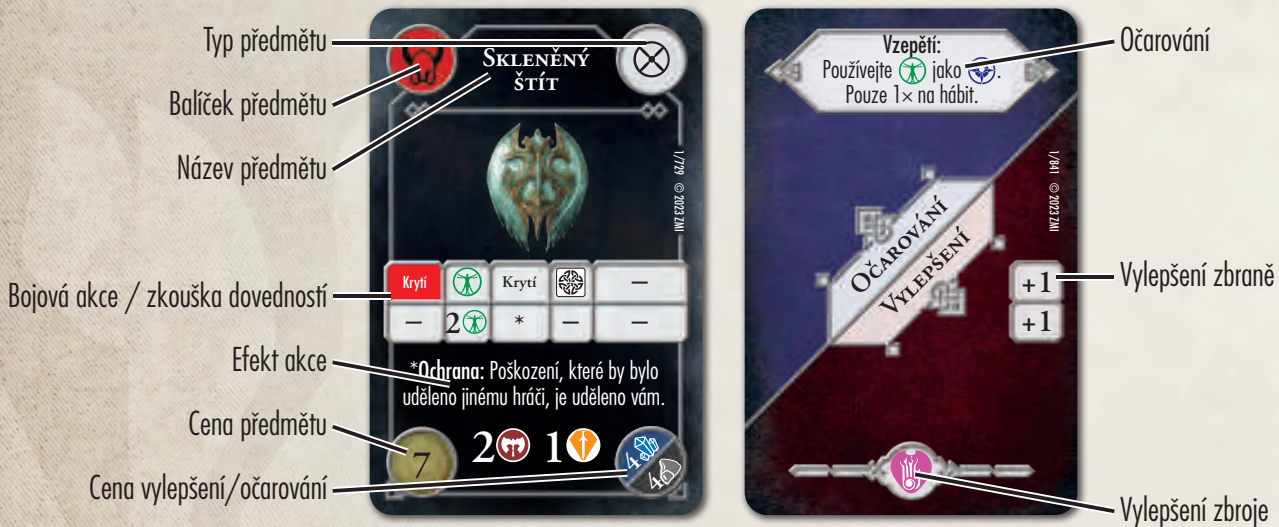


KARTY STAVU



KARTY PŘEDMĚTŮ

KARTY POSÍLENÍ PŘEDMĚTŮ



PŘÍKLAD VYLEPŠENÍ A OČAROVÁNÍ ZBRANĚ



PŘÍKLAD VYLEPŠENÍ A OČAROVÁNÍ ZBROJE







REJSTŘÍK IKON



Zdraví



Výdrž



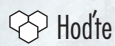
Mana



Nasazení v boji



Získejte 1 kostku zkoušek dovedností



Hoděte 3 kostkami zkoušek dovedností



Žeton hrozby



Těžká zbroj



Lehká zbroj



Kouzelná zbroj



Poslední rána



Těžký útok



Lehký útok



Kouzelný útok



Surovina - ruda



Surovina - rostlina



Surovina - kámen duše



Jakákoli surovina



Zlato



Zkušenosti



Zvířecí nepřítel



Lidský nepřítel



Nemrtvý nepřítel



Daedrický nepřítel



Mechanický nepřítel



Past



Dračí nepřítel



Nejčastější symbol na kostkách zkoušek dovedností (50% pravděpodobnost)



Druhý nejčastější symbol na kostkách zkoušek dovedností (33% pravděpodobnost)



Nejméně častý symbol na kostkách zkoušek dovedností



Balíček válečnického tržiště. Obsahuje hlavně štíty, těžké zbroje, jednoruční a obouruční zbraně.



Balíček stínového tržiště. Obsahuje hlavně dýky, lehké zbroje a luky.



Balíček kouzelného tržiště. Obsahuje hlavně kouzla, lektvary a hábity.



Divočina



Město



Společník



Jednoruční zbraň



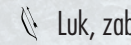
Obouruční zbraň



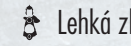
Kouzlo, zabírá jednu ruku



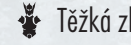
Štít, zabírá jednu ruku



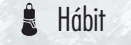
Luk, zabírá obě ruce



Lehká zbroj



Těžká zbroj



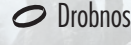
Hábit



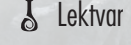
Přilba



Boty



Drobnost



Lektvar



Místo v tlumoku



Stínová schopnost



Legendární stínová schopnost



Válečnická schopnost



Legendární válečnická schopnost



Kouzelná schopnost



Legendární kouzelná schopnost



Doberte kartu



Doberte kartu navíc a vyberte si 1



Odstraňte ze hry



Běžný poklad



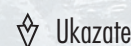
Atraktivní poklad



Dračí poklad



Odstraňte ze hry kartu z balíčku Čepelí



Ukazatel úkolu



Jděte do



Symboly k nalezení na kostce nepřátel a na akcích



Efekt zasahující všechny hráče



Žeton koně



Podzemí - jeskyně



Podzemí - důl



Podzemí - hrobka



Podzemí - rozvaliny



Podzemí - dwemerské město



Body Císařské legie



Body Bouřných hávů



Doporučená úroveň pro úkoly