

**MASS
EFFECT™**

DESKOVÁ HRA



KNIHA PRAVIDEL

MASS EFFECT: DESKOVÁ HRA

NÁVRH HRY

ERIC M. LANG,
CALVIN WONG TZE LOON 黃子倫

VÝVOJ

ANDREW DOUTHWAITE,
DOM WESTERLAND, JAMES HEWITT,
JESS GIBBS, JUSTIN TALSMA

SCÉNÁŘ

CALVIN WONG TZE LOON 黃子倫

PŘÍBĚHOVÉ TEXTY

CALVIN WONG TZE LOON 黃子倫, GAVIN DADY

EDITORI

JIM JOHNSON,
ROBERT HEBBLETHWAITE

GRAFIČTÍ DESIGNÉŘI

MICHAL E. CROSS, AKHA HULZEBOS,
MIKE KAY, JANE ROBERTSON,
STEPHANIE TORO, CHRIS WEBB,
MARK WHITTINGTON, LEIGH WOOSEY

3D NÁVRH FIGUREK

TITAN-FORGE.COM

ÚPRAVY 3D NÁVRHU FIGUREK

JOANA ABBOTT, BEN DE BOSDARI, SEAN BULLOUGH,
DOMINGO DÍAZ FERMÍN,
COLIN GRAYSON,
JONNY LA TROBE-LEWIS,
CHRIS 'CHRISPY' PEACEY

3D RENDEROVÁNÍ

DOMINGO DÍAZ FERMÍN

UMELÉCKÁ REŽIE

ROCÍO MARTÍN PÉREZ

ILUSTRACE NA OBÁLKÁCH

DAVID BENZAL

VNITŘNÍ ILUSTRACE

DAVID BENZAL

MAPOVÉ ILUSTRACE

JOSE ESTERAS

KOREKTOŘI

JIM JOHNSON,
ROBERT HEBBLETHWAITE

PROJEKTOVÝ MANAŽER

GAVIN DADY
CHRIS SHEPPERSON

TESTEŘI

ALAN WAFER, HAQ KAMAR,
AMELIA CHUNG, HONG DI-ANNE,
MAJA ŠKRIPELJ, MISTY BURGESS,
VYRIA DURAV, NIKKI VALENS,
Z SVELA, MATT FAULISI, PHYPHOR,
NICHOLAS LIM, TOM SHEEN,
M YEAGER, JOEY SCHOUTEN,
AMANDA VALLERAND, JON SNEATH
MANUEL CORREIA, ISAAC CHILDRES,
ZACH CARTER, ADRIAN FRANCIES,
STEVEN SITES, PEER SYLVESTER,
DEREK PORTER, CARL GANNON,
GEORGIOS PANAGIOTIDIS,
AMANDA "PANDA8NGL" WONG,
CONOR BAKER, LEIGH BARLOW,
MATT MORAN, STEFAN ROSALIND

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

HLAVNÍ KREATIVNÍ MANAŽER

CHRIS BIRCH

HLAVNÍ OPERAČNÍ MANAŽER

RITA BIRCH

HLAVNÍ MANAŽER

CAMERON DICKS

ZNAČKOVÝ MANAŽER

SAMANTHA WEBB

MANAŽER KREATIVNÍCH SLUŽEB

JON WEBB

VÝVOJOVÝ MANAŽER

SOPHIE WILLIAMS

FINANČNÍ ŘEDITEL

LUC WOOLFENDEN

KREATIVNÍ KOORDINÁTOR

KIERAN STREET

LOGISTICKÝ A

PRODUKČNÍ MANAŽER

PETER GROCHULSKI

HLAVNÍ UMĚLECKÝ ŘEDITEL

ROCÍO MARTÍN PÉREZ

UMĚLECKÝ ŘEDITEL

ARIEL OREA

STUDIOVÝ KOORDINÁTOR

ROCÍO MARTÍN PÉREZ

FOTOGRAF

FÁTIMA MARTÍN PÉREZ

HLAVNÍ 3D NÁVRHÁŘ

JONNY LA TROBE-LEWIS

STARŠÍ 3D NÁVRHÁŘI

JOANA ABBOTT, DOMINGO DÍAZ FERMÍN, CHRIS 'CHRISPY' PEACEY

STARŠÍ NÁVRHÁŘ 3D MINIATUR

COLIN GRAYSON

3D NÁVRHÁŘI

BEN DE BOSDARI, SEAN BULLOUGH

STUDIOVÝ MALÍŘ

CALLUM FRANCE

STUDIOVÝ TERÉNNÍ NÁVRHÁŘ

JULIAN JERATSCCH

HLAVNÍ GRAFIK

AKHA HULZEBOS

STARŠÍ GRAFIK

MICHAL E. CROSS

GRAFIČI

STEPHANIE TORO, CHRIS WEBB,
MARK WHITTINGTON, LEIGH WOOSEY

AUDIO A VIDEO PRODUCENT

STEVE DALDRY

EDITOR

BRYCE JOHNSTON

HERNÍ NÁVRHÁŘI

JACK CAESAR, JAMES HEWITT

KOMUNITNÍ A DESIGNOVÝ ASISTENT

DOM WESTERLAND

ROZVRHOVÝ A DESIGNOVÝ ASISTENT

JUSTIN TALSMA

2D20 NÁVRHÁŘ

NATHAN DOWDELL

RPG VÝVOJOVÝ ASISTENT

ANDY DOUTHWAITE, JESS GIBBS

PROJEKTOVÝ MANAŽER

OFFICE TEAM LEAD

BLAŽEJ KUBACKI

STARŠÍ PROJEKTOVÝ A

PROCESNÍ MANAŽER

GAVIN DADY

PROJEKTOVÝ MANAŽER

DANIEL LADE, JAMIE MACKENZIE,
BEN MAUNDER,
HARALAMPOS TSAKIRIS

ASISTENT PROJEKTOVÉHO MANAŽERA

ROBERT HEBBLETHWAITE

OPERAČNÍ MANAŽER

JOHN WILSON

TOVÁRNÍ MANAŽER

MARTIN JONES

STARŠÍ PRODUKČNÍ OPERATIVCI

DREW COX, WARWICK VOYZEY

HLAVNÍ PRODUKČNÍ OPERATIVEC

JAKE PINK, MILES TURNER

PRODUKČNÍ OPERATIVCI

THOMAS BULL,
REBECCA CARTWRIGHT,
LOUIS HARTLEY-EDWARDS,
JAKE SKINNER-GUY,
CHRISTOPHER LEIGH

BALÍČÍ TÝM

ELAINE ELIZABETH HUGHES,
NICHOLA JONES,
MICHELLE RICHARDS

TVŮRCI NÁSTROJŮ

LUKE GILL, DAVID HEXTALL,
ANTHONY MORRIS

ZÁKAZNICKÝ A

ÚČETNÍ MANAŽER

LLOYD GYAN

KOMUNITNÍ MANAŽER

APRIL HILL

PR MANAŽER

SOPHIE MAY

PŘEKLADATELSKÝ A

A PUBLIKAČNÍ MANAŽER

MATT TIMM

DISTRIBUČNÍ A

ÚČETNÍ MANAŽER

GARY MOORE

PRODEJNÍ MANAŽER

MATT VANN-HINTON

MARKETINGOVÝ KOORDINÁTOR

SHAUN HOCKING

MARKETINGOVÝ MANAŽER

SHAREEF DAHROUG

MARKETINGOVÝ ASISTENT

GEORGIE REEVE

ZÁSTUPCI ZÁKAZNICKÉ PODPORY

CHRIS DANN, JAGDEEP THIARA

OPERAČNÍ ASISTENT

STEPHANIE CATALA

WEBSTORE MANAŽER

APINYA RAMAKOMUD

FINANČNÍ ANALYTIK

VALYA MKRTCHYAN

ZÁVAZKOVÝ MANAŽER

OFELYA MNATSAKANYAN

POHLEDÁVKOVÝ SPECIALISTA

A FINANČNÍ KOORDINÁTOR

HOLLIE SHEPPERSON

BIOWARE

HERNÍ UMĚLECKÝ ŘEDITEL

DEREK WATTS

HERNÍ SCÉNÁŘISTA

PRESTON WATAMANIUK

VÝKONNÝ PRODUCENT

MICHAEL GAMBLE

HLAVNÍ EDITOR

KARIN WEEKES-WEST

PŘÍBĚHOVÝ EDITOR

RYAN CORMIER

PRODUKTOVÝ A

LICENČNÍ ŘEDITEL

DEVON GARDNER

FANOUŠKOVSKÝ PRODUCENT

CARYS RICHARDS

FANOUŠKOVSKÝ PRODUCENT

MAD BEE

MODIPHIUS ENTERTAINMENT LTD.
2ND FLOOR, 39 HARWOOD RD,
LONDON SW6 4QP, UNITED KINGDOM

INFO@MODIPHIUS.COM
WWW.MODIPHIUS.COM

PRODUCT NUMBER: MUH094001 ISBN: 5060523348046

©2024 Electronic Arts Inc. EA, EA logo, Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare a BioWare logo jsou obchodní značky Electronic Arts Inc. Modiphius má oprávnění používat licenci Electronic Arts.

Herní systémy a mechaniky jsou majetkem © 2023 of Modiphius Entertainment Ltd. Všechna práva vyhrazena. "Modiphius"[®], "2d20"[™] a Modiphius loga jsou obchodními značkami nebo registrovanými obchodními značkami Modiphius Entertainment Ltd.

Veškerá použitá jména jsou fiktivní a nebyla použita se zlým úmyslem. Jedná se o fiktivní dílo. Jakákoliv podobnost se skutečnými osobami a současnými i minulými událostmi je náhodná a neúmyslná, s výjimkou osob a událostí použitých v historickém kontextu. Nepovolené používání chráněných materiálů je protiprávní.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

GAMEROCK STUDIO, S. R. O.

PŘEKLAD: JAKUB MAŘÍK • ODBORNÝ KONZULTANT: MAREK TVRDÝ

OBSAH

PŘEHLED 4

Tým	4
Sdílení kontroly	4
Válečná připravenost	5
Vítězství a porážka	5

HERNÍ SOUČÁSTI 6

Velitel Shepard	6
Hrdinové a nepřátelé	6
Zaškrtávací pole	7
Zaškrtávání zastávek	7
Žetony nepřátel	8
Specializace	8
Omráčení nepřátelé	8
Šampioni	8
Příběhové oddíly	9
Varování!	9
Mapa kampaně	10
Věrnostní mise	11
Vytyčení cesty	11
Kniha misí	12
Pravidla mise	12
Mapy mise	13
Hexy	13
Ikony na mapě	13
Používání mapy mise	14
Ohraničení	14
Sousední hexy	14
Počítání vzdálenosti	15
Palebné pole	15
Zakryté oblasti	16
Desky hrdinů	17
Vyřazení hrdinové	18
Velitel mise	18

PŘÍPRAVA MISE 19

Vítejte na Hagalazu	19
1. Výběr mise	19
Věrnostní mise	19
2. Výběr nepřátel	19
Příklad výběru nepřátel	19
3. Příprava nepřátel	20
4. Příprava mapy	20
5. Nasazení týmu	20
Vedoucí hrdina	22
Strategická zásoba	22
Ikony na strategické kostce	22

PRŮBĚH MISE 22

Herní posloupnost	22
Přípravná fáze	22
Týmová fáze	22
Krok A: Strategický hod	23
Základní schopnosti	23
Krok B: Akce	23
Akční sloty	23
Základní akce	24
Posílené akce	24
Schopnostní akce	24
Krok C: Karta hrozeb	25
Útok	25
Zranění nepřátel	25
Zranění hrdinů	25
Postup nepřátel	26
Umístění pěšáků	26
Nemožná aktivace	26
Závěrečná fáze	26

DALŠÍ PRAVIDLA 27

Odemykání schopností	27
Získávání zkušeností	27
Pokročilé a věrnostní schopnosti	28
Paragonové kostky a renegátské žetony	29
Paragonové kostky	29
Renegátské žetony	30
Žetony kořisti	30
Žetony granátů a pouzder s granáty	30
Žetony medigelu	30
Žetony dat	30
Věže	31
Další pravidla nepřátel	31
Příležitostné útoky	31
Specializace	31
Šampioni	32
Omráčení nepřátelé	32
Biotika	32
Cíle mise	33
Věrnostní cíle	33
Přípravné cíle	33
Ukončení mise	33
Paragonové a renegátské vítězství	33
Ukládání postupu	34
Mapové prvky	34
Bonusová kořist	34

Rychlé cestování	34
Požár	34
Poškozené chlazení	34
Terminály	35
Linie převýšení	35

UPŘESNĚNÍ HRDINŮ 36

Velitel Shepard	36
Žetony velení	36
Warp	36
Bariéra	36
Napalm	36
Garrus Vakarian	37
Omráčovací střela	37
Turianský rebel	37
Přetížení	37
Nástražné miny	37
Kalibrace	37
Liara T'Soni	38
Analýza	38
Stáže / Singularita	38
Výstřel z pistole	38
Zdvih / Warpová munice /	
Biotická exploze	38
Čistá biotická	38
Intuice Stínového prostředníka	38
Asarijská kontrolorka	38
Tali'Zorah nar Rayya	39
Bojový dron	39
Dávka z pistole	39
Sabotování věže	39
Sabotování nepřítelů	39
Vysátí energie	39
Urdnot Wrex	40
Žetony zuřivosti	40
V čem jsou krogani nejlepší	40
Kroganský vojevůdce	40
Zdvihový granát	40
Střel to ještě šestačtyřicetkrát	40

ÚSPĚCHY 41

REJSTŘÍK IKON 42

V roce 2186 galaktické civilizace válčí s neúnavným umělým nepřítelem nazývaným Smrtáci. Velitel Shepard před jejich příchodem varoval, ale nikdo mu nenaslouchal. Smrtáci teď plnou silou vtrhli do galaxie a ničí vše, co se jim postaví do cesty.

Země padla. Palaven, turianský domovský svět, je v obležení a jeho mocná armáda z posledních sil zadržuje nepřítele. Smrtáci v galaxii útočí na všech frontách a je jen otázkou času, než budou národy prostoru Citadely zničeny.

Naděje však stále žije. Velitel Shepard na palubě Normandie, stealth fregaty Aliance, shromáždil posádku z věrných spojenců. Získali konstrukční plány tajemné protheanské superzbraně, ale její zkonstruování nebude stačit.

Shepard a posádka Normandie rychle uzavírají spojení a budují jednotnou frontu, která by mohla Smrtáky porazit, než ovládnou galaxii a sklídí veškerý organický život.

Nemilosrdní operativci Cerberu, teroristické organizace vedené mužem známým jako Záhadný, však mezitím bezohledně prosazují svou vlastní agendu o nadřazenosti lidstva.







„Veliteli Sheparde,

co jste vyřadil základnu Cerberu na Útočišti, speciální jednotky N7 ničí každou laboratoř, kterou najdou. Cerberus se však přizpůsobil a přesunul svůj výzkum mimo planety. Jeden ze svých křižníků přestavěl na mobilní výzkumné zařízení, které se neustále přesouvá. Obdrželi jsme hlášení o dalších únosech jako ten, kterému jste zabránil na Benningu, a pohřešuje se několik plavidel s uprchlíky. Cerberus by mohl unesené zadržovat na palubě jako rukojmí, nebo hůř, jako pokusné subjekty.

Jejich posledním úkrytem byla bouře nad Hagalazem. Pravděpodobně se inspirovali Stínovým prostředníkem. Nikdy bychom je nenašli, kdyby křižník neutrpěl masivní selhání systémů a nehavaroval na noční straně planety.

Přestože jsou tamní noci delší než na Zemi, ráno se naneštěstí blíží a s rozbřeskem přijde nejsilnější bouře na druhé straně Attikanského přechodu.

Normandie je jedinou alianční lodí v dosahu. Musím vědět, co má Cerberus v plánu. Bouře ruší komunikaci, takže jediný způsob, jak může Cerberus dostat svůj výzkum z planety, je přenosný datový nosič. Již jsme vyslali záchranáře, ale nedorazí dřív, než udeří bouře a roztrhá tu loď na kusy.

Sheparde, toto jsou vaše rozkazy. Za každou cenu zabraňte, aby výzkum padl do rukou Cerberu. Až bouře přejde, nechci, aby z vraku získali svá data. Když je o ně připravíme, zasadíme jim těžkou ránu. Získejte ta data, pokud to bude možné, a pokud to možné nebude, zničte je. Nebo můžete zkusit opevnit loď, než dorazí flotila. Pokud během akce najdete vězně, dostaňte je z lodě.

Bouře se blíží, Sheparde. Postarejte se o to.“

– admirál Hackett

PŘEHLED

Mass Effect: Priorita Hagalaz je kooperativní taktická akční hra pro 1-4 hráče, která sleduje posádku *Normandie*, když se snaží infiltrovat havarovaný křižník Cerberu. Herní kampaň sestává ze tří **hlavních misí** a dvou dobrovolných **věrnostních misí**, kdy každá mise zabere přibližně 45 minut; a může být odehrána najednou nebo rozdělena na několik částí.

TÝM

Každé mise se účastní čtyři hrdinové: velitel Shepard a jeho tři společníci - Garrus, Liara, Tali nebo Wrex.

- **Velitel Shepard** je všestranný bojovník, jehož vůdčí schopnosti dělají z týmu víc než jen pouhý součet jeho částí.
- **Garrus Vakarian** tým podpoří přesnými a ničivými útoky z velké vzdálenosti.
- **Liara T'Soni** vládne mocnými biotickými schopnostmi, které předvídají, ruší a oslabují nepřátelské akce.
- **Tali'Zorah nar Rayya** doprovází její věrný bojový dron, Chatika vas Paus, a pomáhá jí sabotovat obranné systémy a odemykat dveře.
- **Urdnott Wrex** je mistrem střelby na krátkou vzdálenost a neochvějným obráncem.

V každé misi kampaně můžete použít stejné hrdiny, nebo můžete před každou misí složení týmu změnit – je to jen na vás. Hráči se také mohou mezi misemi rozhodnout hrát za jiné hrdiny.

SDÍLENÍ KONTROLY

Ve hře 4 hráčů každý hráč ovládá jednoho hrdinu - ale čtyři hrdinové budou použiti i v případě, že hraje méně hráčů.

Hra jednoho hráče je snadná - hráč ovládá všechny čtyři hrdiny.

Ve hře dvou hráčů bude každý hráč ovládat dva hrdiny.

Ve hře tří hráčů bude jeden hráč ovládat dva hrdiny a zbylí hráči budou ovládat jednoho hrdinu.



VÁLEČNÁ PŘIPRAVENOST

Úspěšnost hráčů se na konci kampaně odvozuje od počtu bodů **Válečné připravenosti**, které během hraní získali. Body válečné připravenosti tým získává vždy po dokončení mise a další body můžete získat plněním sekundárních úkolů.

VÍTĚZSTVÍ A PORÁŽKA

Každá mise má jasně definované podmínky vítězství a porážky. Vítězství jsou dva typy: **paragonové vítězství** (obvykle vyžaduje větší úsilí, ale odmění vás více body válečné připravenosti) a **renegátské vítězství** (bezohledná a efektivní cesta k vítězství). Ať už mise skončí vítězstvím nebo porážkou, tým vždy postoupí do další mise a bude pokračovat v kampani. Pokud však selžete v obou prvních misích, celá operace bude neúspěšná a kampaň skončí předčasně.

HERNÍ SOUČÁSTI

VELITEL SHEPARD

Stejně jako v počítačové hře *Mass Effect* je velitel Shepard všestrannou postavou.

Ve hře má dvě figurky - velitele Sheparda a velitelku Shepardovou. Během hry budete používat jen jednu - druhou vraťte do krabice.

Oba se řídí stejnými pravidly a jejich výběr je pouze otázkou osobního vkusu. Když pravidla odkazují na velitele Sheparda, je tím myšlena i velitelka Shepardová.

HRDINOVÉ A NEPŘÁTELE

Hrdinové jsou ve hře zastupováni plastovými figurkami a každý z nich má svou desku hrdiny, kde jsou vypsána jeho unikátní pravidla.

Jsou dva typy nepřátel – **pěšáci** (kteří se objevují ve větším počtu ve více misích) a **šampioni** (silnější bossové). Oba typy jsou zastoupeny oboustrannými žetony.

Když hra odkazuje na **postavy**, myslí se tím hrdinové, pěšáci i šampioni.



Kniha pravidel (x1)



Kniha misí (x1)



Příběhová kniha (x1)



Karty hrozeb (x64)



Nepřátelské žetony (x86)

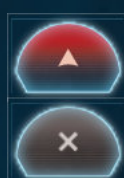
Pěšáci Cerberu (x30)

Pěšáci Smrtáků (x30)

Unikátní šampioni (x24)



Žetony vyřazených hrdinů (x4)



Žetony věží (x6)



Žetony cílů (x7)



Žetony uprchlíků (x7)



Žetony zranění / biotické žetony (x20)



Ukazatele (x15)



Figurky hrdinů (x6)



Mapa kampaně (x1)



Desky hrdinů (x5)



Žetony
zuřivosti
(x5)



Žetony
velení
(x3)



Žetony
nástražných
min (x3)



Renegátské
žetony
(x8)



Vedoucí žeton (x1)



Žetony
zamčených/
odemčených
dveří
(x8)



Žetony kořisti
(x12)



Medigel
(x5)



Granát
(x2)



Pouzdro
s granáty
(x1)



Data
(x4)



Sáček nepřátel
(x1)



Strategické
kostky
(x12)



Paragonové
kostky
(x2)



Fix
(x1)

ZAŠKRTÁVACÍ POLE

Na mapě kampaně, v Knize misí a na deskách hrdinů jsou zaškrťovací pole, která sledují váš postup, splnění cíle a odemčené schopnosti.

K označení pole použijte přiložený omyvatelný fix.

Když kampaň skončí, vyčistěte pole nejprve navlhčeným a pak suchým hadříkem.

ZAŠKRTÁVÁNÍ ZASTÁVEK

Na mapě kampaně jsou zastávky, kruhová pole, ke kterým vedou šípky, jako to pod Zbraněmi Cerberu. Když si vyberete misi, kruhové pole zaškrtněte. Až misi dohrajete, zaškrtněte nad ní pole paragonové vítězství, renegátské vítězství nebo selhání, a pak pokračujte podél šipek k další dostupné misi. Takto si snáz zapamatujete cestu, po které jste se v kampani vydali.



ŽETONY NEPŘÁTEL

- 1 Jméno nepřítele
- 2 Hodnota útoku
- 3 Hodnota štítů
- 4 Specializace
- 5 Úroveň výzvy



Oba druhy nepřátel – **pěšáci** a **šampioni** – jsou zastoupeni žetony.

Líc žetonu nepřítele je **aktivní** strana a je na ní nepřítelovo jméno, vzhled a hodnoty jeho **útoku** a **štítů**.

SPECIALIZACE

Na některých žetonech nepřátel je **specializace**, která jim přiřazuje dodatečnou vlastnost. Existují 4 specializace: **chytač**, **střelec**, **mstitel** a **běžec**. Podrobněji budou vysvětleny na straně 31.

OMRÁČENÍ NEPŘÁTELÉ

Rub nepřátelského žetonu je **omráčená** strana, která ukazuje nepřítele, jenž právě není aktivní. Na této straně není uvedena hodnota útoku nebo specializace, ale stále je tam uvedena hodnota štítů. Na omráčené straně každého pěšáka jsou navíc zobrazeny 1, 2 nebo 3 . Čím víc je na žetonu , tím větší představuje výzvu. Počet určuje, jaké žetony pěšáků se v jednotlivých misích použijí, jak je popsáno na straně 12.

ŠAMPIONI

V každé misi se setkáte s novým šampionem, který má na stránce mise uvedená svá vlastní pravidla (viz příklad níže). V této sekci je zobrazen jeho žeton a jeho **startovní ikona** (kterou naleznete na mapě) a jsou tam uvedena speciální pravidla, která se na něj vztahují. Šampioni také mají proměnlivou hodnotu štítů, kdy je na jejich žetonu u ikony štítů místo čísla X. V sekci Šampioni je pak uvedena jejich **odolnost** a několik bílých polí. Odolnost šampionů bude vysvětlena později na straně 32.

- 1 Jméno šampiona
- 2 Stupnice odolnosti
- 3 Speciální pravidlo
- 4 Specializace



PŘÍBĚHOVÉ ODDÍLY

Příběhová kniha sestává z očíslovaných **příběhových oddílů**. V různých okamžicích budete v průběhu kampaně vyzváni, abyste si přečetli oddíl s určeným číslem.

Neměli byste číst žádné oddíly, k jejichž čtení jste nebyli výslovně vyzváni.



VAROVÁNÍ!

K příběhovým oddílům přistupujte jako k předělovým scénám v počítačové hře. Nepřeskakujte je - mohli byste přijít o informaci, která je životně důležitá pro dokončení vaší mise!

- 1** Když nalistujete příběhový oddíl, přečtěte nahlas příběhový text.
- 2** Potom přečtěte a vyřešte následující pokyny.





„Sheparde, analýza ztroskotaného křižníku určila tři primární cíle. Reaktor, datové jádro s výzkumem a generátor kinetických bariér. Než dorazí bouře, stihnete se dostat jen k jednomu z nich.

V datovém jádru je uložen výzkum Cerberu, který můžete ukrást, ale Cerberus pak bude moci zajistit lodní vrak, až bouře pomine.

Přetížením reaktorů zničíte loď - a s ní všechny naděje na zajištění dat a znovuzprovoznění plavidla.

Zaznamenala jsem také uprchlíky, o kterých se zmínil admirál Hackett. Když přesměrujete energii z datového jádra do lodních kinetických bariér, měly by vydržet dostatečně dlouho, aby ochránily uprchlíky, než dorazí Aliance. Avšak pokud to uděláte, přijdete o výzkumná data.

Bouře je jen několik hodin daleko, Sheparde. Doporučuji, abyste si pospíšili. Zobrazuji nejvhodnější přístupové cesty k jednotlivým cílům. Rozhodnutí je jen na vás.“

– EDI

- 1 Označte zaškrťovací pole u mise, kterou se chcete pokusit splnit.
- 2 Cesty mezi poli hlavních misí ukazují, v jakém pořadí byste měli mise plnit. Například, po dokončení mise **2B Atlas Binary** se tým může rozhodnout začít věrnostní misi, a až ji dokončí, pokračovat do mise **3A Reaktor** nebo **3B Datové jádro**.
- 3 V průběhu mise můžete nalézt cenná data, jejichž množství bude sledovat tento ukazatel. Pokaždé, když zaškrtnete třetí pole, jeden hrdina si bude moci odemknout novou schopnost.
- 4 Když mise skončí, budete vyzváni, abyste podle výsledku mise zaškrtnli jedno z těchto tří polí:
 - Paragonové vítězství
 - Renegátské vítězství
 - X Selhání
- 5 Když zaškrtnete pole vedle věrnostní mise, znamená to, že se před postupem do další hlavní mise pokusíte splnit věrnostní misi.
- 6 Každý hrdina, s výjimkou Sheparda, má svou unikátní věrnostní misi, na jejíž splnění budete mít pouze jeden pokus. Když si vyberete hrdinovu věrnostní misi, zaškrtněte pole u odpovídajícího hrdiny. Během kampaně se můžete pokusit splnit maximálně dvě věrnostní mise.
- 7 Zaškrťváním těchto polí budete sledovat, jak se v průběhu kampaně zvyšuje vaše válečná připravenost. Dokážete dosáhnout perfektního skóre?

MAPA KAMPANĚ

Mapa kampaně sleduje misi po misi postup týmu havarovaným křižníkem.

Každá mise má na mapě svůj rámeček a jsou rozděleny do tří **dějství**. Budete hrát jednu misi z prvního dějství, jednu misi z druhého dějství a jednu misi z třetího dějství. Po každé misi bude rozcestí, kde si vyberete **cestu** k další misi.



VĚRNOSTNÍ MISE

V průběhu kampaně budete mít možnost pokusit se splnit dvě **věrnostní mise**, které se odehrávají mezi hlavními misemi. Každý ze Shepardových spolubojovníků má svou vlastní unikátní věrnostní misi. Když se na věrnostní misi vydáte, Shepard posílí svůj vztah s daným hrdinou, a když misi úspěšně splníte, odemknete unikátní schopnost daného hrdiny. Času však není nazbyt a v průběhu jedné kampaně se budete moci pokusit splnit maximálně dvě věrnostní mise, a proto mezi nimi dobře vybírejte! Ale pokud dáváte přednost kratší kampani, můžete je zcela přeskočit.

VYTYČENÍ CESTY

Když kampaň začne, budete vyzváni k označení mise v prvním dějství. Když to uděláte, zvýrazníte cestu vedoucí k této misi.

Kdykoliv splníte hlavní misi, budete vyzváni k označení dalšího rozcestníku. Poté zvýrazníte cestu vedoucí od právě dokončené mise k nově označenému rozcestníku. Tak získáte vizuální představu o trase, po které se tým vydal hlouběji do nitra havarovaného křižníku Cerberu.

V níže uvedeném příkladu tým začal kampaň misí Zbraně Cerberu, poté absolvoval věrnostní misi a jako další misi odehraje Atlas Binary.



KNIHA MISÍ

Knihu misí tvoří **plány misí** – jeden pro každou misi, kterou se tým může pokusit splnit. Shrnutí mise sestává ze stránky **Pravidla mise** a **mapy mise**.

STRÁNKA PRAVIDLA MISE

Na levé straně plánu jsou uvedena Pravidla mise. Zde je popsána příprava, nepřátelské jednotky, cíle mise a všechna speciální pravidla, která se v dané misi uplatňují.

1 Zde se nachází příběhový úvod do mise.

2 V tomto rámečku jsou speciální pokyny, kterými se musíte řídit při přípravě mise.

3 V každé misi budete čelit buď Cerberu, nebo Smrtákům. V tomto rámečku najdete informace o nepřátelských jednotkách.

4 V tomto rámečku jsou speciální pravidla, která se uplatňují v dané misi.

5 V této části jsou uvedeny cíle mise - podmínky, jejichž splněním tým dosáhne vítězství.

6 V tomto rámečku bude popsán šampion (nebo šampioni) vystupující v dané misi.

7 Mise selže, když dojde čas, nebo když je vyřazen Shepard. V tomto rámečku je vysvětleno, jak k tomu může dojít, a co to bude znamenat.

8 V některých rámečcích na této stránce mohou být postupová pole a popis okolností, za jakých se budou zaškrťávat.



MAPY MISE

Na pravě straně plánu je mapa mise, která během hry slouží jako herní deska.



HEXY

Mapa mise je tvořena sítí hexů. Na každém hexu se může nacházet jedna postava (hrdina nebo nepřítel) spolu s libovolným počtem žetonů (žetony kořisti, cílů, věží a další).

IKONY NA MAPĚ

Stěny, překážky a nepřátelské startovní hexy jsou na mapě jasně vyznačeny a zůstávají tam po celou hru. Ostatní ikony (žetony cílů, žetony kořisti, žetony uprchlíků, žetony dveří a žetony věží) určují, kam mají být během přípravy umístěny dané žetony a po zahájení mise už žádný účinek nemají.

Kompletní výčet mapových ikon naleznete na zadní straně mapy kampaně. Během hraní ji můžete položit vedle Knihy misí jako rychlou nápovědu.

- 1** Stěny jsou pevné hranice mezi dvěma hexy. Postavy se přes ně nemohou ani pohybovat, ani útočit, a hexy oddělené stěnou se nikdy nepovažují za sousedící.
- 2** Během přípravy budou na tyto ikony umístěny žetony dveří. Zelené ikony zastupují odemčené dveře a oranžové ikony zastupují zamčené dveře.
- 3** Startovní hexy pěšáků označují místa, kam budou na začátku mise umístěni pěšáci a kudy budou na mapu během hry vstupovat posily.
- 4** Na tyto ikony se na začátku mise umístí žetony cílů, které zastupují zájmové nebo klíčové lokace.
- 5** Na tyto ikony se na začátku mise umístí žetony kořisti, které zastupují užitečné předměty, jež můžete sebrat.
- 6** Startovní hex šampiona je startovní pozice mocného elitního nepřítele.
- 7** Na tyto ikony se na začátku mise umístí žetony uprchlíků, které zastupují civilisty, jež budete zachraňovat.
- 8** Na tyto ikony se na začátku mise umístí žetony věží otočené na aktivní stranu.
- 9** Překážky, od stěn odlišené symbolem přerušovaného kruhu, se stejně jako stěny nacházejí mezi hexy, ale ovlivňují pouze útok - neomezují pohyb a hexy se považují za sousedící.
- 10** Startovní hexy hrdinů označují místa, kam na začátku mise umístíte hrdiny.

POUŽÍVÁNÍ MAPY MISE

V průběhu hry mohou být postavy mapou ovlivněny následujícími způsoby.

OHRANIČENÍ

Každá mapa mise představuje uzavřenou oblast. Cokoliv mimo hexovou mřížku je **za hranicí**, což znamená, že se tam postavy nemohou přesunout, pokud pravidlo mise výslovně neřekne něco jiného.

SOUSEDÍCÍ HEXY

Každé dva hexy, které sdílí okraje, jsou **sousedící**, pokud na tomto okraji není **stěna** nebo **zamčené dveře**. To je důležité při aplikaci některých pravidel. **Překážky** nebrání, aby byly hexy sousedící.

PŘEKÁŽKY

Překážky se nacházejí na okrajích hexů. Nebrání pohybu a jimi oddělené hexy jsou stále sousedící. Postavy se mohou za překážkami ukrýt. Pokud se mezi dvěma postavami nachází překážka a žádná z postav není přímo na hexu s překážkou, ani jedna z nich nemá druhou v palebném poli. Pokud je na tomto hexu jedna z postav, má druhou postavu v palebném poli a zároveň je před druhou postavou chráněná (viz schéma na straně 16).

Ve schématu 1 (níže) Garrův hex sousedí se všemi čtyřmi hexy se zelenou značkou. Všimněte si, že tomu nebrání překážka. Dva hexy s červeným křížkem sousedící nejsou, protože je oddělují stěna a zamčené dveře.

SCHEMA 1



POČÍTÁNÍ VZDÁLENOSTI

Často budete potřebovat spočítat vzdálenost mezi dvěma hexy. Uděláte to tak, že najdete nejkratší cestu mezi počátečním a cílovým hexem, kdy se budete pohybovat pouze po sousedících hexech (nemůžete procházet přes stěny nebo zamčené dveře). Počet okrajů hexů, které překročíte, bude vzdáleností mezi těmito dvěma hexy.

Speciální pravidlo vás může vyzvat, abyste spočítali vzdálenost mezi dvěma hexy a stěny a zamčené dveře při tom ignorovali.

Na schématu 2 (vpravo) je Přetvořenec vzdálený 4 hexy od Garra. Kdyby tam nebyla stěna, byl by Přetvořenec od Garra vzdálený 3 hexy.

Pokud pravidla stanoví, že něco musí být „vzdálené do 3 hexů“, znamená to, že vzdálenost mezi těmito hexy nesmí být větší než 3 - v předchozím případě by Přetvořenec a Garra od sebe byli vzdálení 3 hexy, kdyby mezi nimi nebyla stěna.

SCHÉMA 2



SCHÉMA 3



PALEBNÉ POLE

Některá pravidla umožňují postavě zaútočit (nebo jinak ovlivnit) cíl v jejím **palebném poli**.

Představte si šest prímých linek vycházejících z hexu s vaší postavou, jak je zobrazeno na schématu 3 (vlevo). Cíl, který se nachází na jedné této lince, je v **palebném poli**, pokud přímo mezi nimi nejsou žádné stěny, dveře (zamčené i odemčené) nebo překážky. Linky nejsou omezené počtem hexů a budou pokračovat, dokud nenarazí na stěnu nebo na překážky a dveře, které nejsou na okraji hexu této postavy.

Překážky a dveře, které jsou na okraji hexu útočící postavy, jsou ignorovány, stejně jako případné postavy v palebném poli.

Na schématu 4 (vpravo) se Garrus chystá zaútočit.

- Přetvořenci 1, 5, 6 a 7 jsou v Garrově palebném poli, přestože se v něm nachází i jiné postavy a překážka na okraji Garrova hexu.
- Přetvořenec 2 v něm není, protože v cestě stojí překážka, která se nenachází na okraji Garrova hexu.
- Přetvořenec 3 v něm není, protože se nenachází na jedné z šesti linek vycházejících z Garrova hexu.
- Přetvořenec 4 v něm není, protože v cestě stojí stěna.

SCHEMA 4



ZAKRYTÉ OBLASTI

Tato oblast je od hrdinů kompletně oddělena stěnami a dveřmi, a proto je zakrytá.



ZAKRYTÉ OBLASTI

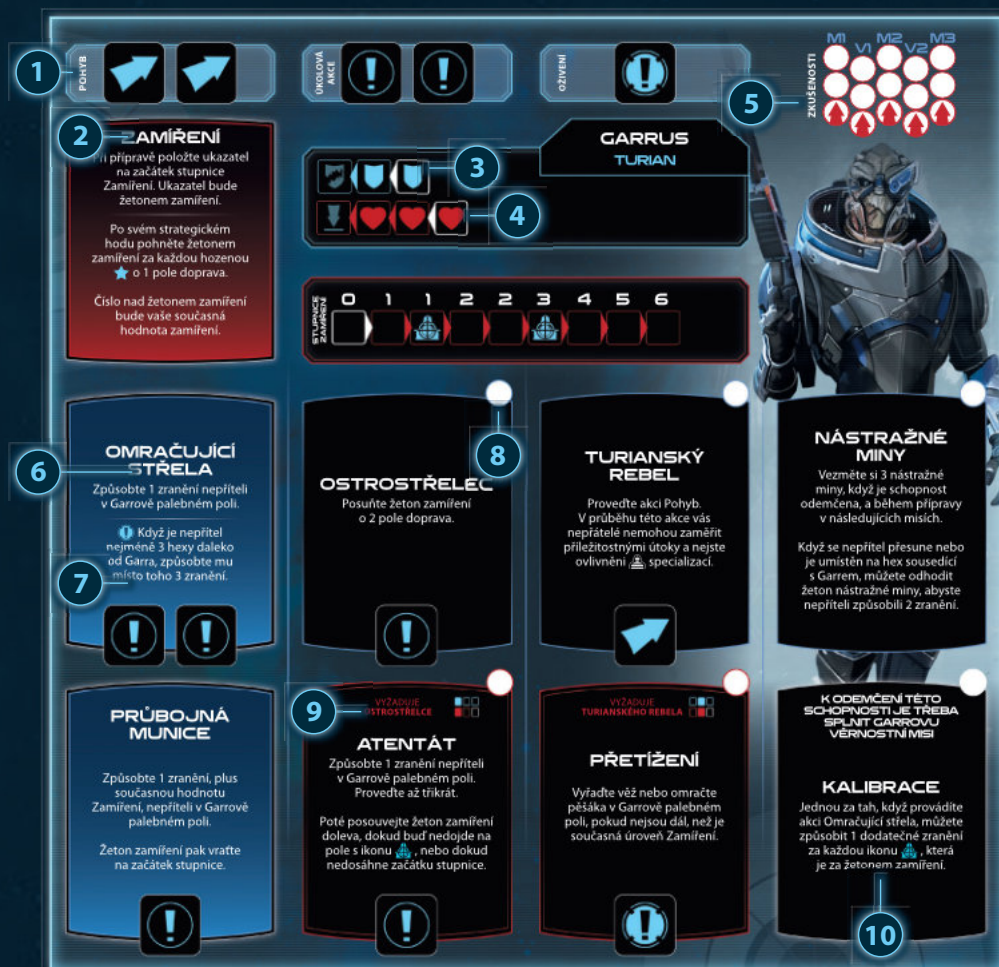
Některé mapy misí sestávají z několika oblastí, které jsou od sebe odděleny stěnami a dveřmi (ať už zamčenými, nebo odemčenými). Na začátku mise je každá oblast, kde se nenachází ani jeden hrdina, **zakrytá**.

Nepřátelé v zakrytých oblastech se neaktivují a nemohou být zaměřeni útoky nebo schopnostmi. Při umisťování nepřátel se nepřátelé v zakrytých oblastech ignorují, a proto když je otočena karta hrozeb a v odkrytých oblastech žádní nepřátelé daného typu nejsou, je na mapu umístěn nový nepřítel, i kdyby se nepřítel stejného typu už nacházel v zakryté oblasti. Pro zdůraznění jsou žetony nepřátel v zakryté oblasti otočené omráčenou stranou nahoru.

Zakrytá oblast je odkryta, když hrdina poprvé vstoupí na hex sousedící s odemčenými dveřmi vedoucími do této oblasti. Když k tomu dojde, otočte všechny žetony nepřátel na jejich aktivní stranu. Tato oblast se již nepovažuje za zakrytou.

DESKY HRDINŮ

Každý hrdina má svou vlastní desku hrdiny položenou před hráčem, který ho ovládá.



Desku lze považovat za kontrolní panel, který sleduje různé informace a uvádí všechna hrdinova speciální pravidla a jeho unikátní schopnosti.

- 1 Během hry budete na akční sloty pokládat kostky, aby váš hrdina mohl provést akci. Můžete tam umístit pouze kostku, jejíž symbol odpovídá ikoně ve slotu.
- 2 V tomto rámečku je hrdinova základní schopnost, která se aktivuje na začátku jeho tahu. Každá základní schopnost využívá jiné mechanismy - například Garrus používá žeton Zamíření.
- 3 Když je hrdina napaden, přijde o body štítu. Štít se plně obnoví na začátku každého kola.
- 4 Hrdina, který přijde o štít, pak začne při útoku ztrácet body zdraví. Když jeho zdraví klesne na nulu, je vyřazen a jeho deska je otočena lícem dolů.
- 5 Když hrdina porazí nepřítele, získá za něj zkušenosti (XP), které bude počítat zaškrtnutím těchto polí. Každá mise má svůj vlastní sloupec.
- 6 Hrdina má kromě základní i další schopnosti. Každá z nich představuje jednu akci, kterou můžete provést (s vlastním akčním slotem) nebo speciální pravidlo, které se na akci aplikuje.
- 7 Na začátku kampaně můžete používat pouze schopnosti s modrým pozadím. Schopnosti s černým pozadím je třeba nejprve odemknout.
- 8 Aby bylo zřejmé, které schopnosti jsou odemčené (a mohou být použity), zaškrtněte pole v pravém horním rohu jejich rámečku.
- 9 Schopnosti s červeným rámečkem jsou pokročilé a nemohou být odemčeny, dokud není odemčena jiná vyžadovaná schopnost nebo schopnosti.
- 10 Každý hrdina má speciální věrnostní schopnost, kterou lze odemknout pouze úspěšným dokončením věrnostní mise.

VYŘAZENÍ HRDINOVÉ

Hrdina, který přijde o všechny body zdraví, je vyřazen a jeho deska je otočena lícem dolů (viz níže). Když k tomu dojde, řiďte se instrukcemi na desce. A jakmile vás jiný hrdina oživí, vrátíte se do boje!



**GARRUS
TURIAN**

BLOKOVANÉ KOSTKY


Pokud se na vaši desce nacházejí kostky, umístěte je do těchto slotů. Pokud jich tam není dost, doplňte je kostkami ze strategické zásoby.

Tyto kostky jsou blokováné a nemohou být z desky odebrány, dokud není hrdina oživen.

KDYŽ JE VYŘAZEN:

Nahraďte Garra jeho vyřazeným žetonem. Pokud byla vedle jeho desky lícem dolů otočená karta hrozeb, zastrčte ji do spod balíčku hrozeb, aniž byste se na ni podívali.

Když je vyřazen, nemůže házet nebo umisťovat strategické kostky, používat své schopnosti nebo na konci svého tahu řešit kartu hrozeb. Jeho tah je kompletně přeskóčen.

KDYŽ JE OŽIVEN:

Umístěte Garra na hex s jeho vyřazeným žetonem, nebo na sousedící hex. Pak jeho vyřazený žeton odstraňte z mapy.

Pokud už byl v tomto kole přeskóčen, odstraňte z desky uzamčené kostky a odložte je stranou, dokud neskončí kolo.

Pokud má v tomto kole teprve přijít na řadu, vezměte si kartu hrozeb, a aniž byste se na ni podívali, položte ji otočenou lícem dolů vedle své desky. Potom z desky odstraňte blokováné kostky a odložte je stranou. Až bude příště hráč provádět strategický hod, použije při něm i tyto kostky.

Otočte svou desku. Plně obnovte svůj štít a vaše zdraví bude 1. Žeton zamíření umístěte na startovní pole.

VELITEL MISE

Když je vyřazen velitel Shepard/Shepardová, mise končí selháním. Z toho důvodu jejich deska nemá vyřazenou stranu. Místo toho je na každé straně identický text, a buď obrázek Sheparda, nebo Shepardové. Každé straně je přiřazená jiná figurka.

PŘÍPRAVA MISE

VÍTEJTE NA HAGALAZU

Pokud jste už neodehráli první misi ve vaší kampani, přečtěte si **příběhový oddíl 76**, než budete pokračovat dalšími kroky na této stránce.

1. PŘÍPRAVA MISE

- A** Poradte se s mapou kampaně, kterou misi zahájíte jako další. (Viz *Vytyčení cesty* na straně 11).
- B** Otevřete Knihu misí na straně s plánem dané mise a položte ji do středu hrací oblasti.
- C** Přečtěte si sekci **Dodatečná příprava** v Pravidlech mise. Pokud některý z těchto pokynů odporuje těm uvedeným níže, dodatečné pokyny mají přednost.

2. VÝBĚR NEPŘÁTEL

- A** Vyberte 30 **žetonů pěšáků** , které odpovídají **nepřátelským jednotkám** v Pravidlech mise. Umístěte je otočené lícem dolů do herní oblasti, aby byla vidět ikona jejich **výzvy** , a zbývajících 30 pěšáků vraťte do krabice.
- B** Pokud je v sekci Nepřátelské jednotky uvedena ikona **nízké výzvy** , vraťte všechny žetony s ikonami **střední výzvy**  a **extrémní výzvy**  do krabice.
- C** Pokud je v sekci Nepřátelské jednotky uvedena ikona **střední výzvy** , vraťte všechny žetony s ikonou **extrémní výzvy**  do krabice.
- D** Číslo na žetonech v sekci Nepřátelské jednotky ukazuje, kolik žetonů by mělo od každého typu zbýt. Nasypejte je do sáčku a pořádně s ním zatřeste.



Nízká



Střední

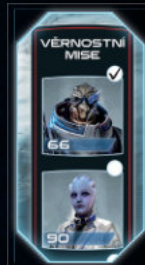


Extrémní

VĚRNOSTNÍ MISE

Pokud je vaší další misí věrnostní mise, zaškrtněte pole u vybraného hrdiny a přečtěte si příběhový oddíl, jehož číslo je uvedeno na portrétu hrdiny.

Například v případě Garra označte pole a pak si přečtěte příběhový oddíl 66.

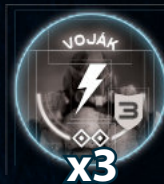
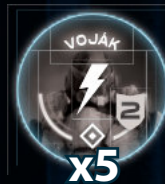


PŘÍKLAD VÝBĚRU NEPŘÁTEL

V sekci Nepřátelské jednotky jsou žetony Cerberu - Vojáci, Obránci a Inženýři - a ikona střední výzvy. Je tam také uvedeno, že od každého žetonu by mělo být osm kusů.



Z deseti žetonů Vojáků je na pěti ikona **nízké výzvy**  a na třech je ikona **střední výzvy** . Těchto osm bude umístěno do sáčku.



Zbývajících dva žetony, na kterých je ikona **extrémní výzvy** , se vrátí do krabice. To samé pak zopakujete s Obránci a Inženýry.

3. PŘÍPRAVA NEPŘÁTEL

- A** Podívejte se do sekce **Nepřátelské jednotky** v Pravidlech mise. Najděte odpovídající **balíček hrozeb** (Cerberus nebo Smrtáci), zamíchejte ho a otočený lícem dolů ho umístěte vedle Knihy misí. Druhý balíček hrozeb vraťte do krabice.



- B** Najděte žetony **šampionů** uvedených v Pravidlech mise a umístěte je na odpovídající **startovní hexy šampionů**.



- C** Umístěte náhodně vybraný (vytažený ze sáčku) **žeton pěšáka** na každý **startovní hex pěšáků**. Žetony budou otočené aktivní stranou nahoru s výjimkou těch, které se nacházejí v zakrytých oblastech (viz *Zakryté oblasti* na straně 16).



4. PŘÍPRAVA MAPY

- A** Zamíchejte 12 lícem dolů otočených **žetonů kořisti**. Umístěte je po jednom na každý hex s **ikonou kořisti**.



- B** Umístěte na odpovídající ikony na mapě žetony **cílů**, **uprchlíků**, **zamčených/odemčených dveří** a **věží**. Ujistěte se, že žetony věží jsou otočené na aktivní stranu.



- C** Přečtěte si sekce **Dodatečná pravidla** a **Cíle** v Pravidlech mise.

5. NASAZENÍ TÝMU

- A** Vyberte 3 **hrdiny**, kteří budou na misi doprovázet velitele Sheparda, a rozdělte je mezi hráče (viz *Sdílená kontrola* na straně 4). Desku a figurku nepoužitého hrdiny vraťte do krabice.

- B** Každý hráč si vezme **desku** a **figurku** hrdiny(ů), za kterého hraje.

- C** Na každou desku hrdiny umístěte **ukazatel** na nejpravější pole na stupnicích **zdraví** a **štítů**.



- D** Počínaje Shepardem a pokračující po směru hodinových ručiček umístěte figurku každého hrdiny na **startovní hex hrdinů**, kde se nenachází jiná figurka.



- E** Splňte případné přípravné pokyny v sekci **základní schopnost** jednotlivých hrdinů.

- F** Umístěte vedle Shepardovy desky **vedoucí žeton** a 12 **strategických kostek**. Přidejte 1 **paragonovou kostku** za každé paragonové vítězství vyznačené na mapě kampaně. Nepoužité paragonové kostky vraťte do krabice.



- G** Každý hráč si vezme 1 **renegátský žeton** za každé **renegátské vítězství** vyznačené na mapě kampaně a položí ho vedle své desky hrdiny. Nepoužité renegátské žetony vraťte do krabice.



Umístěte zbývající herní součásti tak, abyste na ně snadno dosáhli. Nyní jste připraveni zahájit misi.



NEPŘÁTELSKÉ JEDNOTKY

Icons of enemy units.

DODATEČNÉ PŘÍPRAVNÉ POKYNY

Additional preparation instructions.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

Additional rules.

SELHÁNÍ MISE

Mission failure section.

ŠAMPIONI

Champions section.



WREX KIROCAN

Character card for Wrex Kirocan.

ZURVOST

Character card for Zurvost.

VEDOUČÍ JEDNOTKY

Leadership units section.

GARRUS TURIAN

Character card for Garrus Turian.

OSTROSTŘELEČ

Sniper card.

TURIANSKÝ REBEL

Turian Rebel card.

NÁSTRAŽNÉ MINY

Landmine card.

ATENTÁT

Assassination card.

PŘETÍŽENÍ

Overload card.

KALIBRACE

Calibration card.

SHEPARDOVA ČLOVĚK

Character card for Shepard's Human.

VĚLENÍ

Command card.

ADRENALIN

Adrenaline card.

BARÉRA

Barrier card.

PRVNÍ POMOC

First Aid card.

HACKNUTI

Hacked card.

MASAKR

Massacre card.

WARP

Warp card.

MEDIK

Medic card.

VÝSTŘEL

Shoot card.

BIOTICKÝ VÝPAD

Biotic Outbreak card.

IMUNITA

Immunity card.

NAPALM

Napalm card.

LIARA ASARIKA

Character card for Liara Asari.

ANALÝZA

Analysis card.

STÁŽE

Stress card.

VÝSTŘEL Z PISTOLE

Pistol Shot card.

ZDVIH

Lift card.

ČISTÁ BIOTICKÁ

Clean Biotic card.

WARPOVÁ MUNICE

Warfare Munition card.

BIOTICKÁ EXPLOZE

Biotic Explosion card.

SINGULARITA

Singularity card.

PRŮBĚH MISE

HERNÍ POSLOUPNOST

Mise sestává ze série **kol**, která jsou rozdělená na tři **fáze**:

1. Přípravná fáze
2. Týmová fáze
3. Závěrečná fáze

Fáze vždy proběhnou v tomto pořadí. Jakmile skončí závěrečná fáze, začne nové kolo. Takto budete pokračovat, dokud mise neskončí vítězstvím nebo porážkou.

PŘÍPRAVNÁ FÁZE

V přípravné fázi si každý hráč vezme kartu hrozeb a neotočenou ji položí vedle své desky hrdiny, aniž by se na ni podíval. Když je hrdina vyřazený (viz strana 18), kartu hrozeb si nevezme.

Poté si vedoucí hráč vezme 12 strategických kostek, aby vytvořil **strategickou zásobu**. Kostky, které jsou uzamčené vyřazenými hráči (viz strana 18), velikost zásoby zmenší.

TÝMOVÁ FÁZE

V týmové fázi se budou hrdinové střídat. Začne vedoucí hrdina a pak se bude pokračovat po směru hodinových ručiček. Tah hráče sestává ze tří kroků, které proběhnou v následujícím pořadí:

- A. Strategický hod
- B. Akce
- C. Karta hrozeb

VEDOUCÍ HRDINA

V každém kole je jeden hrdina **vedoucím hrdinou**. Na znamení toho je vedle jeho desky položen **vedoucí žeton**. Jeho tahem začne kolo a **vedoucí hráč** může mít v průběhu hry dodatečné povinnosti.

Na začátku mise je vedoucím hrdinou vždy Shepard, ale vedoucí žeton je na konci každého kola předám dalšímu hrdinovi.

STRATEGICKÁ ZÁSoba

Dvanáct strategických kostek tvoří **strategickou zásobu**. Každý hráč ve svém tahu hodí celou zásobou a pak si vybere tři kostky, které použije k provedení akcí. To znamená, že zásoba se v průběhu kola zmenšuje, a hráči, kteří začínají, mají více možností než ti, kdo hrají po nich.

IKONY NA STRATEGICKÉ KOSTCE

Na každé strategické kostce jsou následující ikony:



Pohyb
(2 body pohybu)



Pohyb
(3 body pohybu)



Standardní akce



Posílená akce



Pohyb (2 body pohybu)
nebo standardní akce



Základní schopnost

KROK A: STRATEGICKÝ HOD

Hráč vezme všechny kostky, které zůstaly ve strategické zásobě, a hodí s nimi.

Než hráč hodí kostkami ze zásoby, může se rozhodnout **uložit** jednu kostku, kterou házel předchozí hráč, a ponechat na ní výsledek, který ukazovala na konci tahu předchozího hráče.

Hráč s vedoucím žetonem to však udělat nemůže, protože kolo začíná, a proto vždy musí házet všemi strategickými kostkami ze zásoby.

Schéma 5 (vpravo) ukazuje kostky na konci tahu druhého hrdiny. Než si třetí hrdina vezme kostky, aby s nimi hodil, může si vzít kostku, na které padla Posílená akce, a hodit zbývajícími pěti.

Základní schopnosti

Každý hrdina má na své desce základní schopnost. Jde o speciální schopnost, která může být spuštěna na začátku jejich tahu:

- Shepard může použít schopnost **Velení**, aby koordinoval snažení ostatních hrdinů.
- Garrus může použít **Zamíření**, aby mohl precizním výstřelem odstranit vážnější hrozby.
- Liara může použít **Analýzu**, aby předvíдалa pohyb nepřátel a vyhýbala se hrozbám.
- Tali může použít **Bojový dron** Chatiku, aby s ní napadla nepřátele a hackovala věže a zamčené dveře.
- Wrex může použít **Zuřivost**, aby zranil několik nepřátel najednou.

Když hráč hodí strategickými kostkami, každý  symbol spustí základní schopnost právě hrajícího hrdiny, která je popsána na jeho desce. Jakmile ji vyřeší, hráč znovu hodí všemi kostkami s  symbolem. Celý proces opakujte (použití základní schopnosti a nový hod), dokud nezůstanou žádné kostky s  symbolem.

KROK B: AKCE

Hrdina může během svého tahu provést až tři akce.

Aby provedl akci, právě hrající hrdina vybere ve strategické zásobě kostku a položí ji do akčního slotu na své desce hrdiny s odpovídajícím symbolem (viz vpravo). Pak akci vyřeší, jak je uvedeno níže.

Každý akční slot může být v rámci kola použit pouze jednou. Aby bylo jasné, který už byl použitý, kostka na něm zůstane. (Všimněte si, že u některých akcí je více slotů, což znamená, že akci lze provést víckrát.)

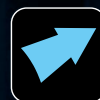
Jakmile jsou na desce hrdiny 3 kostky, krok akce končí. Hrdina musí vždy během svého tahu ze zásoby na svou desku umístit 3 kostky, i kdyby nebyla dostupná vhodná akce, nebo si nepřál provést všechny tři akce. V takovém případě by umístit kostku na volné pole aniž by danou akci provedl.

SCHÉMA 5



AKČNÍ SLOT

Jsou tři typy akčních slotů a na každý lze umístit pouze kostky, na kterých padl určitý symbol.



Do slotu akce **pohyb** lze umístit libovolnou kostku, na které padl symbol pohybu.



Do slotu **standardní akce** lze umístit libovolnou kostku, na které padl symbol standardní nebo posílené akce.



Do slotu **posílené akce** lze umístit pouze kostku, na které padl symbol posílené akce.

CHYTAČ



Jakmile nepřítel se specializací chytač provede **příležitostný útok**, hrdinova akce pohyb končí, i kdyby mu stále zbývaly body pohybu.

Základní akce

V horní části desky hrdiny jsou akční sloty pro 3 typy **základních akcí**: **pohyb**, **úkolová akce** a **oživení**. Tyto akce může provádět každý hrdina.

Akce pohyb

Když je kostka umístěna na tuto akci, hrdina se může **pohnout** a použít 2 nebo 3 **body pohybu** podle toho, jaký symbol na kostce padl.

Každý bod pohybu umožňuje hrdinovi vstoupit na sousedící hex. Body pohybu, které nejsou využity, jsou na konci této akce ztraceny.

Hrdina může vstoupit na hex s jiným hrdinou, ale nesmí na něm svůj pohyb ukončit. Hrdina však nesmí vstoupit na hex s nepřítelem. Pokud je hrdina na hexu sousedícím s nepřítelem a pohne se na hex, který už s ním nesousedí, vyprovokuje **příležitostný útok** (viz strana 31).

Úkolová akce

Na tuto akci může být kostka umístěna pouze tehdy, když to umožňují Pravidla mise. V takovém případě Pravidla mise vysvětlí, co se stane, když tam bude kostka umístěna.

Akce oživení

Když je kostka umístěna do tohoto slotu, vyberte vyřazeného hrdinu na sousedícím hexu. Tento hrdina je **oživen** podle pokynů uvedených na zadní straně jeho desky hrdiny.

Schopnostní akce

Kromě základních akcí, které jsou dostupné všem hrdinům, má každý hrdina několik unikátních akcí, které vycházejí z jeho schopností.

Když je kostka umístěna do akčního slotu schopnosti, vyřešte text nad ním.

Připomínka: Na začátku kampaně jsou dostupné pouze schopnosti s modrým pozadím (viz schéma 6 níže). Schopnosti s černým pozadím musí být nejprve **odemčeny**, než je budete moct používat (viz strana 27).

Detailní rozebrání schopností jednotlivých hrdinů začíná na straně 36.

Shepardův hráč může schopnost Výstřel používat od začátku kampaně, protože ji není třeba odemykat.

POSÍLENÉ AKCE

Některé akce nabízí vylepšený účinek, když je na ně použita kostka se symbolem posílené akce. Například akce **Výstřel** velitele Sheparda (viz vlevo) způsobí větší zranění, když je na ni použita kostka s posílenou akcí.

SCHÉMA 6

VÝSTŘEL

Způsobte 1 zranění nepříteli v Shepardově palebném poli.

! Způsobte místo toho 2 zranění.



Zranění nepřátel

Mnoho akcí umožňuje hrdinům **zranit** nepřítele. Zranění sledujeme umístováním **žetonů zranění** vedle zasaženého nepřítele.



Jakmile je počet utrpěných zranění stejný nebo vyšší než **hodnota štítů** nepřítele, nepřítel je **porazen**. Porazení pěšáci se vrací do **sáčku nepřátel**, zatímco porazení šampioni jsou jen odstraněni z mapy. Porazení nepřítele vás také odmění 1 XP.

Na konci kola jsou všechny žetony zranění u nepřátel odstraněny z mapy, protože jejich štíty se obnovily. Dobře si proto rozmyslete, na koho zaútočíte!

Šampioni zranění odolávají trochu jiným způsobem, jak bude popsáno na straně 32.

KROK C: KARTA HROZEB

Jakmile hrdina dokončí své akce, jeho hráč otočí kartu hrozeb vedle desky hrdiny, vyřeší ji a následně ji otočenou lícem nahoru odhodí na odhazovací balíček. Pokud balíček hrozeb dojde, zamíchejte odhozené karty a vytvořte tak nový balíček.

Většina karet hrozeb bude po hráči chtít, aby **aktivoval** jednoho a více nepřátel. Když má být aktivováno více nepřátel, aktivujte je postupně, počínaje tím nejbližší hrdinovi, jehož tah probíhá (na kartách ho označujeme jako "právě hrajícího hrdinu") a pokračujte směrem od něj. Když je třeba vybrat nepřítele, který má být aktivován, rozhodne hráč. Omráčení nepřátel se neaktivují.

Aktivovaný nepřítel **zaútočí** na hrdinu na sousedícím hexu, nebo na hrdinu v jeho palebném poli, pokud je to **střelec**. Pokud nemůže zaútočit, místo toho **postoupí**.

Útok

Nejprve si nepřítel vybere cíl. Potenciálním cílem je každý hrdina na sousedícím hexu, a pokud má nepřítel specializaci střelec, tak každý hrdina v jeho palebném poli. Nepřítel bude útočit na potenciální cíl s nejnižším zdravím, dokud není vyřazen. Pokud mají dva a více potenciálních cílů stejné zdraví, právě hrající hrdina rozhodne, kdo bude napaden.

Když je hrdina napaden, utrpí tolik **zranění**, kolik je hodnota nepřítelova **útoku**, jak je popsáno v sekci **Zranění hrdinů** vpravo.

MSTITEL



Když nepřítel se specializací **mstitel** utrpí zranění, aniž by byl porazen, pohne se o 1 hex směrem ke hráči, který ho napadl.

STŘELEC



Nepřítel se specializací **střelec** může zaútočit na hrdiny na nesousedících hexech, pokud jsou v jeho **palebném poli** (viz strana 15).

ZRANĚNÍ HRDINŮ

Jakmile hrdina utrpí zranění, ztratí **bod štítů**. Pohněte ukazatelem na **stupnici štítů** o odpovídající počet polí doleva.

Jakmile se ukazatel dostane na poslední pole, hrdinův štít se zhroutí. V takovém případě za každé další zranění, které hrdina utrpí, ztratí **bod zdraví**. Nyní budete ukazatel posouvat doleva na **stupnici zdraví**.

Když hrdinovo **zdraví** klesne na nulu, je **vyřazen** z boje. Když je vyřazen Shepard, mise okamžitě končí selháním. Když je vyřazen jiný hrdina, otočte jeho desku (kostky, které byly v akčních slotech, odložte stranou) a řiďte se tam uvedenými pokyny.

BEŽEC



Nepřítel se specializací **běžec** může při postupu použít až 4 body pohybu místo 2.

NEMOŽNÁ AKTIVACE

Když vám karta hrozeb nařídí aktivovat určitý typ nepřítele, ale na mapě se žádný nepřítel tohoto typu nenachází, umístěte jednoho na **startovní hex pěšáka**, který je nejbližší k právě hrajícímu hrdinovi. Udělejte to jednou pro každý typ nepřítele, který nemůže být aktivován. Nezapomínejte, že nepřátelé v zakrytých oblastech se při aktivaci ignorují.

Postup

Když nepřítel **postupuje**, použije 2 body pohybu.

Každý bod pohybu umožňuje nepříteli postoupit na sousedící hex. Body pohybu, které nejsou využity, jsou na konci této aktivace ztraceny. Nepřítel nemůže vstoupit na pole s jinou postavou. Nepřítel může vstoupit na pole s vyřazeným hrdinou, ale nesmí na něm svůj postup ukončit.

Hráč se při určování postupu nepřítele musí řídit následujícími pravidly:

- Pokud je to možné, nepřítel ukončí svůj pohyb tak, aby byl v pozici umožňující útok na právě hrajícího hrdinu.
- Pokud to nelze, ukončí svůj pohyb tak, aby byl v pozici umožňující útok na nejbližšího hrdinu.
- Pokud ani to nelze, pohne se co nejvíc směrem k nejbližšímu hrdinovi.

Pokud je i po splnění všech těchto podmínek více možností, hráč vybere hex, na který nepřítel postoupí.

Umístění pěšáků

Některé karty hrozeb hráči nařizují **umístit pěšáky** na určené **startovní hexy**, obvykle na ten nejbližší nebo nejvzdálenější od právě hrajícího hrdiny. V potaz se berou pouze neobsazené hexy. Pokud se na hexu už nachází postava (hrdina nebo nepřítel) nebo žeton kořisti, hex ignorujte.

Pěšáka umístíte tak, že náhodně vytáhnete žeton ze sáčku nepřátel a položíte ho na vybraný hex tak, aby byl otočený aktivní stranou nahoru.

Pokud jsou všechny startovní hexy obsazeny, pěšáky umístit nelze.

Může dojít k situaci, kdy je umísťován pěšák a hrdina se nachází v oblasti, kam nepřítel nemůže vstoupit - například reaktorové jádro v misi Reaktor. V takovém případě bude nepřítel za svůj cíl považovat bod rychlého cestování, který hrdina použil.

Když má být umístěn šampion a jeho startovní hex je zablokovaný, umístěte ho na nejbližší prázdný hex. Vedoucí hráč rozhodne, který z dostupných hexů se použije.

ZÁVĚREČNÁ FÁZE

V závěrečné fázi si každý hrdina obnoví svůj štít - ukazatel na stupnici štítů posuňte na pole úplně vpravo.

Potom ze všech nepřátelských žetonů odstraňte žetony zranění a biotické žetony (viz strana 32) a otočte případné omráčené nepřátele, kteří se nenacházejí v zakrytých oblastech, na aktivní stranu.

Nakonec předejte vedoucí žeton hráči ovládajícímu hrdinu, jehož deska je napravo od toho, který ho měl v tomto kole. Pokud je tento hráč vyřazen, přeskočte ho a pokračujte, dokud se nedostane k hrdinovi, který vyřazený není.

Pak začne další kolo.

DALŠÍ PRAVIDLA

ODEMYKÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Na každé desce hrdiny je uvedeno několik **uzamčených schopností**, které nemohou být používány, dokud nejsou **odemčeny**. Jakmile je schopnost odemčena, zaškrtněte pole v pravém horním rohu. Schopnost pak můžete používat v průběhu celé kampaně.

Jsou tři způsoby, jak může být schopnost odemčena:

- Hrdina získá dostatek zkušeností (viz níže).
- U získaných dat je označeno pole s  ikonou (viz strana 30).
- K odemknutí schopnosti vás vyzve příběhový oddíl.

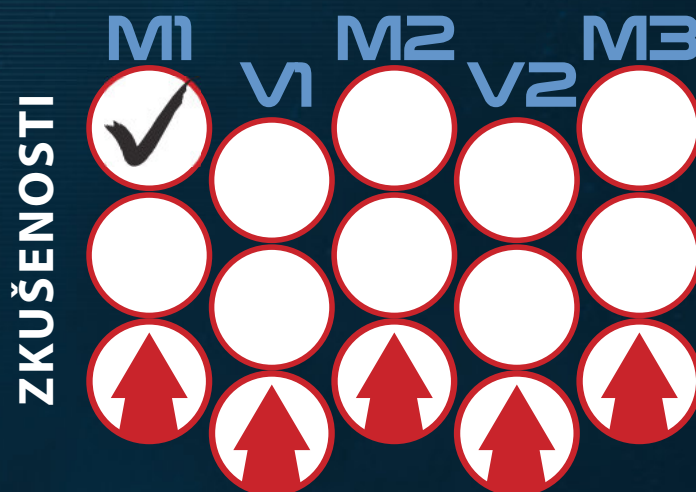
Jakmile je jedna z těchto podmínek splněna, hráč odemkne jím vybranou schopnost na kartě svého hrdiny.

ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ (XP)

V pravém horním rohu desky hrdiny jsou uvedeny zkušenosti (schéma 7 vpravo). Každá z misí tam má svůj sloupec (3 hlavní mise a 2 věrnostní mise), který tvoří 3 pole. Pole ve sloupcích se zaškrťávají odshora dolů.

Kdykoliv hrdina svou akcí **porazí** nepřítele, získá 1 XP. Zaškrtněte jedno z XP polí pod současnou misí na jeho desce. Když jsou všechna tři pole ve sloupci zaškrtnutá, hrdina odemkne novou schopnost. V průběhu jedné mise může hrdina získat nanejvýš 3 XP. Pokud porazí dalšího nepřítele, zkušenosti se do dalšího sloupce nepřenesou.

SCHÉMA 7



POKROČILÉ A VĚRNOSTNÍ SCHOPNOSTI

Některé odemykatelné schopnosti jsou **pokročilé** a nemohou být odemčeny, dokud není odemčena jiná schopnost.

Poznáte je podle červeného ohraničení, upozornění, jakou schopnost vyžadují, a mřížky, která ukazuje umístění požadované schopnosti na desce.

Tři Shepardovy pokročilé schopnosti vyžadují dvě odemčené schopnosti místo jedné.

S výjimkou Sheparda má každý hrdina jednu věrnostní schopnost, která může být odemčena pouze přes příběhový oddíl na konci jejich věrnostní mise.

Na schématu 8 vpravo nemůže být schopnost Kroganský vojevůdce odemčena, dokud není odemčena schopnost V čem jsou krogani nejlepší.

SCHÉMA 8

V ČEM JSOU KROGANI NEJLEPŠÍ

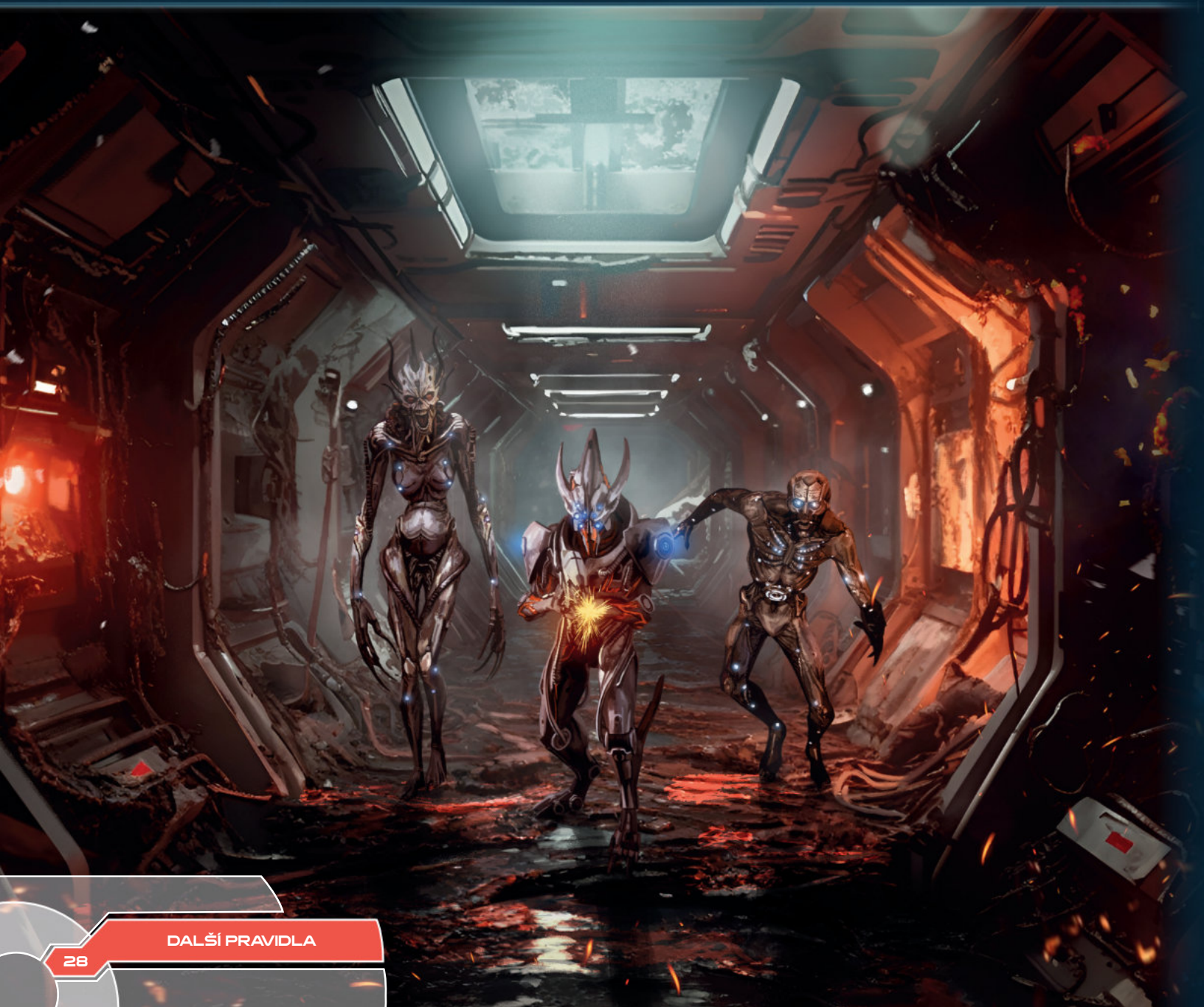
Na začátku svého tahu můžete vyprovokovat nepřítele, který nesousedí s žádným hrdinou.

Pohněte s tímto nepřítelem až o 2 hexy tak, aby skončil co nejbližší k Wrexovi.

VÝZKUS V ČEM JSOU KROGANI NEJLEPŠÍ

KROGANSKÝ VOJEVŮDCE

Na začátku libovolné akce otočte žeton zvláštnosti na žeton klidu, aby se Wrex přesunul na sousedící hex.



DALŠÍ PRAVIDLA

PARAGONOVÉ KOSTKY A RENEGÁTSKÉ ŽETONY

Když tým dosáhne paragonového nebo renegátského vítězství, získá odměnu, kterou může využívat po zbytek kampaně - paragonovou kostku nebo renegátské žetony.

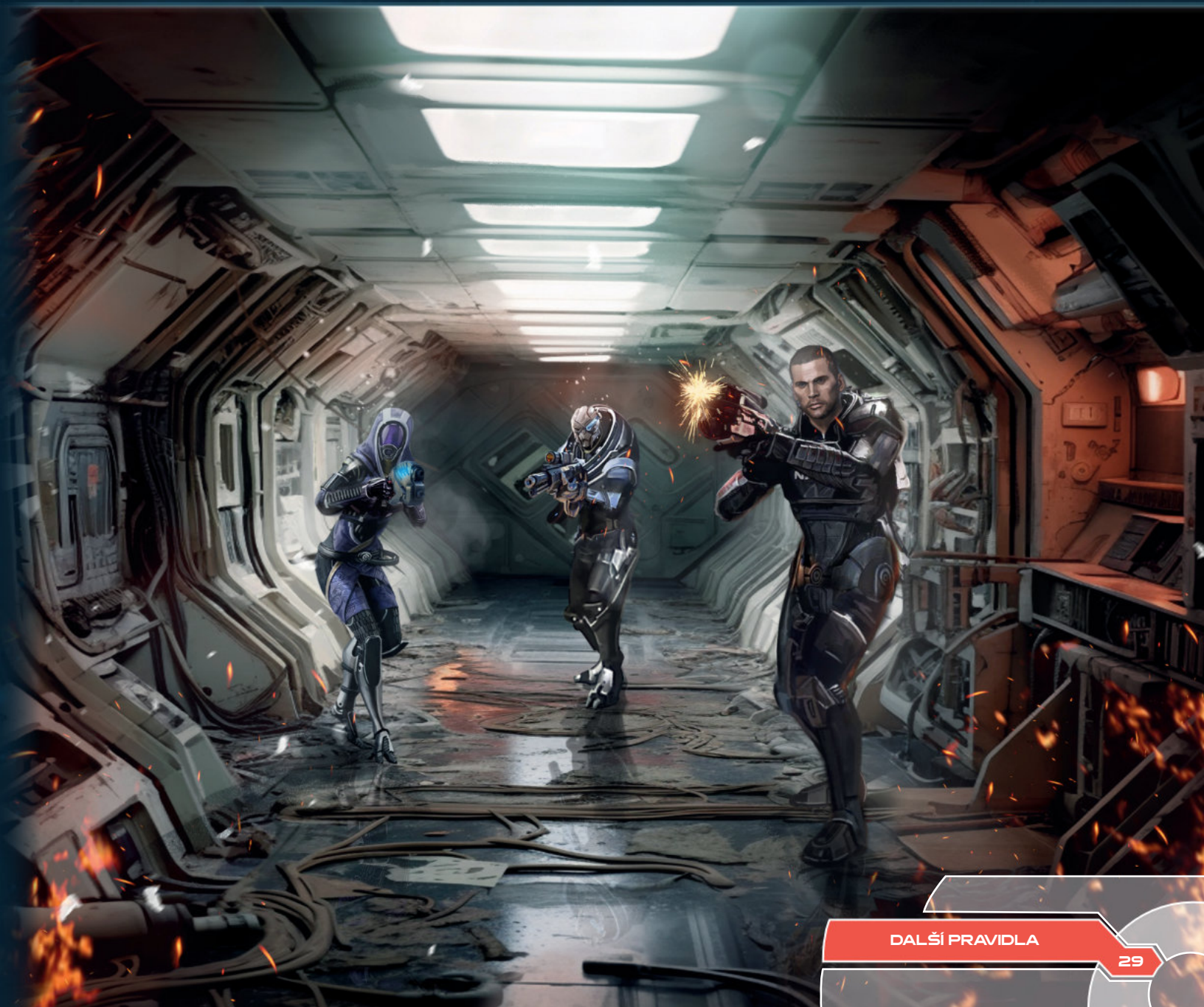
PARAGONOVÉ KOSTKY

Pokaždé, když tým dosáhne paragonového vítězství, získá paragonovou kostku. Ta se v následujících misích přidává do strategické zásoby.

Hrdina si během svého tahu může ze zásoby vzít jednu a více paragonových kostek a **přidat** je ke třem kostkám, které by si vybral obvykle. To jim v tomto tahu umožní provést čtyři (nebo až pět) akcí.

Když je hrdina vyřazen, paragonové kostky na jeho desce jsou odloženy stranou a na začátku dalšího kola se vrací do zásoby bez ohledu na to, zda byl daný hrdina oživen nebo je stále vyřazený.

PARAGONOVÁ
KOSTKA



RENEGÁTSKÉ ŽETONY

Na začátku každé mise dostane každý hrdina renegátský žeton za každé renegátské vítězství, které je zaškrtnuté na mapě kampaně.

Poté, co hráč na začátku svého tahu hodí strategickými kostkami, ale předtím, než se spustí základní schopnost, může vrátit 1 renegátský žeton svého hrdiny do krabice a libovolně změnit výsledek na jedné kostce.

ŽETONY KOŘISTI

Když hrdina vstoupí na hex obsahující jeden a více žetonů kořisti, otočí je lícem nahoru a přidá do **inventáře** týmu. Položte je vedle Shepardovy desky.

Žetony v inventáři může použít každý hrdina a bude se při tom řídit následujícími pravidly.

RENEGÁTSKÝ
ŽETON



ŽETONY GRANÁTŮ A POUZDER S GRANÁTY

Na začátku nebo na konci libovolné akce, kterou hrdina provádí, můžete z inventáře odstranit žetony **granát** nebo **pouzdro s granáty** a hodit granát.

Vyberte hex v hrdinově palebném poli do vzdálenosti 3 hexů. Každý nepřítel na cílovém a sousedících hexech utrpí 2 zranění, pokud byl odhozen žeton granátu, nebo 3 zranění, pokud byl odhozen žeton pouzdra s granáty. Použitý žeton pak vraťte do krabice.

Všechny žetony granátů a pouzder s granáty, které vám zůstanou na konci mise, budou vráceny do krabice.

ŽETON
GRANÁTU



ŽETON
POUZDRA
S GRANÁTY



ŽETONY MEDIGELU

Na začátku nebo na konci libovolné akce, kterou hrdina provádí, můžete z inventáře odstranit žeton **medigelu**, abyste ho použili na sebe nebo na hrdinu vzdáleného do 2 hexů. Vybraný hrdina si okamžitě obnoví 2 body zdraví. Použitý žeton pak vraťte do krabice.

Všechny žetony medigelu, které vám zůstanou na konci mise, budou vráceny do krabice.

ŽETON
MEDIGELU



ŽETONY DAT

Na konci mise za každý žeton dat v inventáři týmu zaškrtněte jedno pole v sekci **získaná data** na mapě kampaně. Zaškrťávejte je zleva doprava.

Když je označeno pole s ikonou , jeden z hrdinů si okamžitě odemkne jednu novou schopnost (viz *Odemykání schopností* na straně 27).

Všechny žetony dat pak vraťte do krabice.

ŽETON
DAT



VĚŽE

Když bude tým čelit jednotkám Cerberu, na mapě se budou nacházet i věže, z nich každá bude mít přiřazený žeton. Postavy mohou na hexy s věžemi volně vstupovat.

Každá věž má stejně jako postavy palebné pole. Na rozdíl od nich však její palebné pole zahrnuje i hex, na kterém se nachází, a míří jen jedním směrem, který určuje šipka na žetonu. Palebné pole věže se nikdy nemění, a proto se mu jde relativně snadno vyhnout.

Věže se aktivují kartami hrozeb, kdy způsobí zranění každému hrdinovi v jejich palebném poli. Když se hrdina nachází v palebném poli několika věží, postupně mu zranění způsobí každá z nich. Počet zranění, která věže způsobí, je uveden na kartě hrozeb.

Když je věž vyražena (obvykle schopností hrdiny), otočte její žeton na neaktivní stranu. Věž už nemá palebné pole a nemůže způsobit zranění.



DALŠÍ PRAVIDLA NEPŘÁTEL

PŘÍLEŽITOSTNÉ ÚTOKY

Pokud se hrdina nachází na sousedícím hexu nepřítele a přesune se na hex, který s nepřítelovým hexem nesousedí, nepřítel provede příležitostný útok a způsobí hrdinovi tolik zranění, kolik je jeho hodnota útoku.

Pokud příležitostný útok provádí několik nepřátel, proveďte je postupně, počínaje nepřítelem s nejsilnějším útokem a konče tím nejslabším. Když hrdinu k pohybu přinutí pravidlo, příležitostný útok tím nespustí.

SPECIALIZACE

Na některých žetonech nepřátel je kromě útoku a štítů uvedena ještě **specializace**. Existují čtyři typy a každá má svá vlastní pravidla.

	Chytač	Jakmile nepřítel se specializací chytač provede příležitostný útok, hrdinova akce pohyb okamžitě končí, i kdyby mu zbývaly body pohybu.
	Střelec	Nepřítel se specializací střelec může zaútočit na hrdiny na nesousedících hexech, pokud se nacházejí v jeho palebném poli (viz strana 15).
	Mstitel	Když nepřítel se specializací mstitel utrpí zranění, aniž by byl poražen, okamžitě se pohne o 1 hex směrem k hrdinovi, který ho zranil, jako kdyby postupoval. Hráč ovládající daného hrdinu může vybrat hex, na který se nepřítel přesune, ale musí jít o nejbližší hex k útočícímu hrdinovi.
	Běžec	Nepřítel se specializací běžec může při postupu použít až 4 body pohybu místo 2.

PŘÍKLAD STUPNICE ODOLNOSTI

Zkázonos v prvním kole utrpěl 4 zranění, což vedlo ke zhroucení první úrovně štítů. V druhém kole pak utrpěl 6 zranění, což vedlo ke zhroucení druhé úrovně štítů. Stále je mu nutné způsobit dalších 5 zranění, aby byl poražen.



ŠAMPIONI

V každé misi narazíte na jednoho nebo více šampionů se stupnicí odolnosti, které je obtížnější porazit než pěšáky.

Stupnice odolnosti je sloupec hodnot štítů, vedle kterých jsou zaškrťovací pole. Abyste šampiona porazili, musíte ve směru odshora dolů vyčerpat všechny štíty v jeho ukazateli odolnosti.

Jakmile šampion utrpí tolik zranění, kolik je nejvyšší hodnota štítu na stupnici odolnosti, tento štít je zhroutl. Nadbytečná zranění z útoku se ignorují. Zaškrtněte pole u hodnoty zhrouceného štítu a odstraňte z nepřítele všechny žetony zranění. Pak musíte vyčerpat další štít a pokračovat, dokud se nezhroutí i ten poslední.

Jakmile se zhroutl poslední štít, šampion je poražen a hrdina, který mu způsobil poslední zranění, získá 1 XP.

OMRÁČENÍ NEPŘÁTELE

Některé akce hrdinům umožňují nepřítele **omráčit**.

Když je nepřítel omráčen, otočte jeho žeton na omráčenou stranu. Omráčený nepřítel nemůže provádět **příležitostné útoky** a nemůže být aktivován.

V závěrečné fázi jsou žetony všech omráčených nepřátel (kteří nejsou v zakrytých oblastech) otočeny na aktivní stranu.

BIOTICKÉ ŽETONY

Někteří hrdinové mají schopnosti, které na nepřítele umísťují **biotické žetony**. Ty se na nepřítele pokládají stejně jako žetony zranění a zůstávají na nich až do konce kola.

Útok nepřítele s biotickým žetonem je o 2 nižší, kdy nejmenší útok je 0.

Na nepříteli nemůže být víc než 1 biotický žeton.

BIOTICKÝ ŽETON



CÍLE MISE

Každá mise má paragonový cíl, renegátský cíl a vedlejší cíl.

Když je splněn **Paragonový cíl** (modrý rámeček), mise skončí paragonovým vítězstvím. Obvykle je náročnější, ale odmění více body válečné připravenosti.

Když je splněn **Renegátský cíl** (červený rámeček), mise skončí renegátským vítězstvím. Obvykle jde o přímější cestu k vítězství, ale odměnou bude nižší počet bodů válečné připravenosti.

Vedlejší cíle (žlutý rámeček) jsou dobrovolné. Neovlivní úspěch či neúspěch mise, ale za jejich splnění dostanete odměnu.

VĚRNOSTNÍ CÍLE

Věrnostní cíle (fialový rámeček) se objevují pouze ve věrnostních misích, kde nahrazují paragonový a renegátský cíl. Jejich splnění ukončí misi a poskytne vám menší počet bodů válečné připravenosti. Hrdina, jehož věrnostní mise to byla, navíc odemkne svou speciální schopnost.

PŘÍPRAVNÉ CÍLE

Někdy jsou paragonové, renegátské nebo věrnostní cíle spojeny šipkou s **přípravným cílem** (šedý rámeček). V takovém případě nelze na začátku mise paragonový a renegátský cíl plnit a jejich popis v rámečku se prozatím ignoruje.

Když je přípravný cíl splněn, zaškrtněte pole v pravém horním rohu jeho rámečku. Poté se můžete pokusit splnit napojený paragonový, renegátský nebo věrnostní cíl a začne platit text v jejich rámečcích.

UKONČENÍ MISE

Mise může skončit jedním ze čtyř způsobů:

- Je splněn **paragonový cíl** a výsledkem je **paragonové vítězství**.
- Je splněn **renegátský cíl** a výsledkem je **renegátské vítězství**.
- Dojde čas a mise skončí **selháním**.
- Shepard je vyřazen a mise skončí **selháním**.

Ve věrnostní misi nejsou paragonové a renegátské cíle, ale když je splněn věrnostní cíl, výsledkem je vítězství.

Na stránce Pravidla mise najdete pokyny, jak různých vítězství dosáhnout. Když mise skončí, obvykle budete vyzváni, abyste si přečetli příběhový oddíl, zaškrtnli úspěch na mapě kampaně a možná i získali nějakou odměnu.



PŘENÁŠENÍ ŽETONŮ

Hrdina může nést několik žetonů, ale nemůže je vyměňovat nebo předávat jiným hrdinům. Když je vyřazen, jsou všechny na žetony (např. uprchlíky) uplatňované účinky zrušeny.

PARAGONOVÉ A RENEGÁTSKÉ VÍTĚZSTVÍ

V průběhu kampaně si budete moct vybrat, jestli splníte paragonový nebo renegátský cíl mise. Ty se navzájem vylučují a lze splnit jen jeden z nich.

Paragonové cíle jsou nesobecké a hrdinské a snaží se o co nejméně konfrontační řešení. Vyžadují větší úsilí a sebeobětování, kdy se budete víc starat o bezpečí ostatních, ale nabízí větší odměnu.

Renegátské cíle jsou bezohledně pragmatické a efektivní. Misi dávají na první místo a často přehlíží vedlejší cíle, které neposkytují okamžitou osobní odměnu.

UKLÁDÁNÍ POSTUPU

Celou kampaň není nutné odehrát najednou. Uložení hry mezi misemi je snadné, váš postup sledují značky, které jste udělali na mapě kampaně a deskách hrdinů.

Pokud preferujete techničtější řešení (nebo chcete najednou sledovat více kampaní), QR kód vlevo vás zavede na *Mass Effect: Priorita Hagalaz - sledování kampaní*.

SLEDOVÁNÍ
KAMPANĚ



MAPOVÉ PRVKY

Na některých mapách misí jsou uvedeny ikony, které upozorňují na přítomnost speciálních prvků.

BONUSOVÁ KOŘIST

Ikony **bonusové kořisti** mohou být zmíněny v některých misích v Dodatečné přípravě.

Pokud to není ten případ, na ikony bonusové kořisti budou během přípravy umístěny žetony kořisti, jako by se jednalo o ikonu běžné kořisti.

IKONA
BONUSOVÉ
KOŘISTI



RYCHLÉ CESTOVÁNÍ

V některých misích mohou být přepravní raketoplány, přístupové šachty a další podobné prvky, které jsou označeny dvojicí shodných ikon **rychlého cestování**.

Hrdina na hexu s ikonou rychlého cestování může utratit bod pohybu, aby se přesunul na jiný hex se stejnou ikonou rychlého cestování. Tento přesun nevyprovokuje příležitostný útok nepřátel.

Nepřátelé rychlého cestování použít nemohou.

IKONA RYCHLÉHO
CESTOVÁNÍ



POŽÁR

V některých misích jsou oblasti zasažené intenzivním žářem. Na těchto hexech zuří **požár** a jsou označeny ikonou požáru.

Když hrdina nebo pěšák vstoupí na hex s požárem, utrpí 1 zranění. Navíc na začátku každého kola utrpí 1 zranění každý hrdina nebo pěšák, který na hexu s požárem stojí. Šampioni jím ovlivnění nejsou.

Když aktivujete pěšáka, pohne se na pole s požárem pouze tehdy, když není jiný způsob, jak by vyhověl svým kritériím pohybu.

IKONA POŽÁRU



POŠKOZENÉ CHLAZENÍ

V některých misích tryská mrazivý plyn, který je důsledkem poškození lodních systémů. Na těchto hexech došlo k **poškození chlazení** a jsou označeny ikonou poškozeného chlazení.

Když hrdina vstoupí na pole s poškozeným chlazením, utrpí 2 zranění. Nepřátelé poškozeným chlazením ovlivnění nejsou.

IKONA
POŠKOZENÉHO
CHLAZENÍ



TERMINÁLY

V některých misích jsou počítačové terminály označené ikonami **terminálů**.

Na hexech označených touto ikonou se nachází **terminál** a v Pravidlech mise jsou uvedeny speciální pokyny, které se ho týkají.



LINIE PŘEVÝŠENÍ



V některých misích narazíte na různé vysoké oblasti jako zákopy a vyvýšené plošiny. Tyto předěly jsou označeny **linií převýšení** na hranici mezi dvěma hexy.

Hexy na jedné straně linie převýšení jsou **vyvýšené oblasti** a hexy na druhé straně jsou **snížené oblasti**, jak je zobrazeno na schématu 9 (viz výše). Postavy mohou volně přecházet z vyvýšených oblastí do snížených, ale nemohou přecházet ze snížených oblastí do vyvýšených. Linií převýšení oddělené hexy se však stále považují za sousedící.

Postava není nikdy v palebném poli postavy nebo věže, když se nacházejí v jiné výšce, s výjimkou případu, kdy se nacházejí na sousedících polích.

UPŘESNĚNÍ HRDINŮ

V této sekci naleznete upřesnění a komentáře k některým schopnostem hrdinů.

VELITEL SHEPARD / VELITELKA SHEPARDOVÁ

ŽETONY VELENÍ

Připravený žeton je žeton, který je otočený *velící* stranou nahoru.

WARP

Tato schopnost nemá žádný účinek na nepřátele s biotickým žetonem, protože nemohou mít víc jak jeden (viz strana 32).

BARIÉRA

Tato schopnost se spustí pouze po dokončení akce pohyb. Další pravidla nebo schopnosti, které Shepardem pohnou – například schopnost *Adrenalin* – obnovení bodu štítů neumožňují.

NAPALM

Pravidla pro spočítání vzdálenosti naleznete na straně 15.



GARRUS VALKARIAN

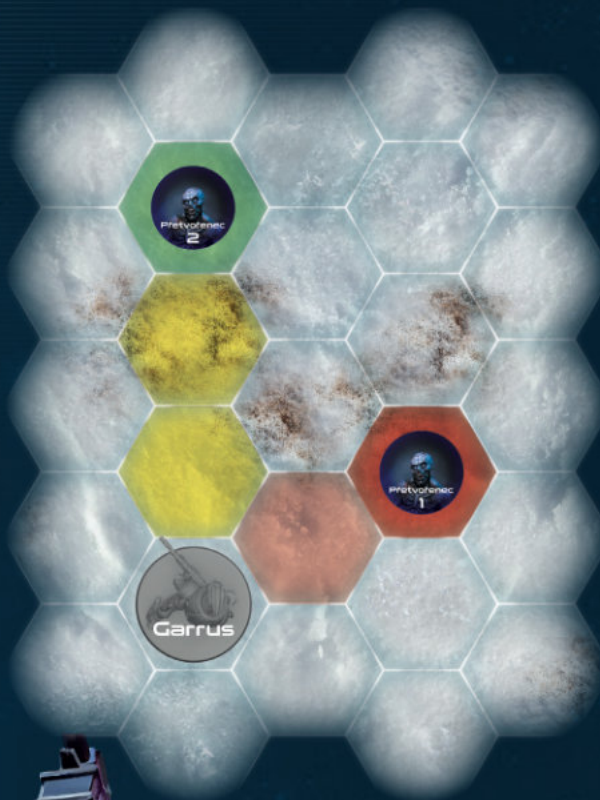
OMRAČUJÍCÍ STŘELA

Posílená verze této akce může být použita pouze proti nepřítelům vzdáleným 3 a více hexů od Garra. Řiďte se pravidly pro spočítání vzdálenosti (viz strana 15).

Na schématu 10 vlevo Garrus použije Omračující střelu s kostkou se symbolem posílené akce. Přetvořenec 1 je 2 hexy daleko a není platným cílem pro vylepšenou verzi této akce, avšak Garrus stále může použít kostku s vylepšenou akcí, aby spustil standardní verzi akce a způsobil přetvořenci 1 zranění.

Přetvořenec 2 je vzdálený 3 hexy a mohou mu být posílenou verzí Omračovací střely způsobena 3 zranění.

SCHÉMA 10



TURIANSKÝ REBEL

Počet bodů pohybu, které můžete při této akci použít, je určen symbolem na kostce, kterou jste na akci umístili, stejně jako by šlo o standardní pohyb.

PŘETÍŽENÍ

Pravidla pro spočítání vzdálenosti naleznete na straně 15. Tato schopnost může omráčit pouze pěšáky, šampioni jsou imunní.

NÁSTRAŽNÉ MINY

Garrovy žetony nástražných min jsou doplněny na začátku každé mise poté, co tuto schopnost odemkl.

Pokud tuto schopnost odemknete v průběhu mise, okamžitě si vezměte 3 žetony nástražných min.

KALIBRACE

Pokud je vaše hodnota Zamíření 2 nebo 3, schopnosti Omračovací střela a Atentát mohou cíli způsobit 1 dodatečné zranění. Pokud je vaše hodnota Zamíření 4, tyto schopnosti mohou způsobit 2 dodatečná zranění. Můžete to však udělat pouze jednou za tah. Nelze uplatnit na schopnost Průbojná munice.



LIARA T'SONI

ANALÝZA

Analýzu můžete použít po svém strategickém hodu a po posunutí analytického žetonu o 1 pole doprava za každou hozenou .

Můžete ji použít pouze na neotočené karty hrozeb vedle desek hrdinů – nemůžete otáčet karty, které jsou stále v balíčku!

STÁŽE / SINGULARITA

Nezapomínejte, že lze omráčit pouze pěšáky a ne šampiony.

VÝSTŘEL Z PISTOLE

Pravidla pro spočítání vzdálenosti naleznete na straně 15.

ZDVIH / WARPOVÁ MUNICE / BIOTICKÁ EXPLOZE

Nezapomínejte, že na nepříteli může být pouze 1 biotický žeton (viz strana 32).

ČISTÁ BIOTICKÁ

Nezapomeňte aplikovat pravidla pro spočítání vzdálenosti – můžete počítat pouze sousedící hexy, a proto tuto schopnost nelze použít například k zaměření nepřítele za zavřenými dveřmi.

INTUICE STÍNOVÉHO PROSTŘEDNÍKA

Tuto schopnost můžete použít, když nepřítel zaměří libovolného hrdinu, nejen Liaru.

ASARIJSKÁ KONTROLORKA

Jakmile tuto schopnost odemknete, nepřátelé s biotickými žetony okamžitě přijdou o svou specializaci. To znamená, že nepřátelští střelci nemohou napadnout hrdiny na nesousedících hexech a budou se podle toho chovat.



TALI'ZORAH NAR RAYYA

BOJOVÝ DRON

Chatika není **postava**, ale **žeton**. Nemůže být zraněna a nepřítel ji ignorují. Neblokuje palebné pole a její přítomnost na hexu nebrání umístění nepřítel. Nemůže přenášet žetony cílů.

DÁVKA Z PISTOLE

Pravidla pro spočítání vzdálenosti naleznete na straně 15.

SABOTOVÁNÍ VĚŽE

Vyřazené věže obvykle palebné pole nemají, ale při uplatňování této schopnosti ho dočasně získají.

SABOTOVÁNÍ NEPŘÍTELE

Když Liara odemkne schopnost *Asarijská kontrolorka*, stále můžete vybrat nepřátelského střelce, i kdyby na něm byl biotický žeton.

VYSÁTÍ ENERGIE

Když máte plný štít, stále můžete tuto schopnost použít, abyste způsobili zranění – druhou část pravidla, která by vám obnovovala štít, prostě ignorujte.



URDNOT WREX

ZUŘIVOST

Žetony jsou oboustranné. Žeton zuřivosti je ten, který je obrácený na stranu *Zuřivost*. Žeton klidu je žeton otočený na stranu *Klid*.

V ČEM JSOU KROGANI NEJLEPŠÍ

Když určujete, jestli je nepřítel k Wrexovi blíže než na začátku jeho pohybu, použijte pravidla pro počítání vzdálenosti (strana 15).

KROGANSKÝ VOJEVŮDCE

Tuto schopnost nelze použít, pokud jsou všechny vaše žetony zuřivosti otočené na stranu *Klid*. Navíc tuto schopnost můžete použít jen jednou za akci.

ZDVIHOVÝ GRANÁT

Tuto schopnost můžete použít i na nepřítele, na kterém je biotický žeton, ale pamatujte, že na nepříteli může být nanejvýš 1 biotický žeton (viz strana 23).

STŘEL TO JEŠTĚ ŠESTAČTYŘICETKRÁT

Když s pomocí této schopnosti podruhé provádíte akci *Výstřel z brokovnice*, způsobíte stejné zranění jako prvním výstřelem. Jinými slovy, pokud umístíte kostku se symbolem standardní akce, způsobíte dvakrát 2 zranění, a pokud umístíte kostku se symbolem posílené akce, způsobíte dvakrát 4 zranění.



ÚSPĚCHY



DETONÁTOR



ARCHIVÁŘ



ZACHRÁNCE



REJSTŘÍK IKON

MAPA

	Terminál		Terminál 1		Terminál 2
	Rychlé cestování (A)		Rychlé cestování (B)		Startovní hex pěšáka
	Startovní hex šampiona		Startovní hex šampiona		Startovní hex šampiona
	Startovní hex hrdiny		Startovní hex (Shepard)		Startovní hex (Garrus)
	Startovní hex (Liara)		Startovní hex (Tali)		Startovní hex (Wrex)
	Poškozené chlazení		Požár		Východ z mapy

ŽETONY

	Cíl		Uprchlík		Kořist
	Bonusová kořist		Dveře (zamčené)		Dveře (odemčené)
	Aktivní věž		Vyřazená věž		Hodnota štítů
	Zurivost		Velení		Hodnota útoku
	Zranění		Biotický žeton		Nástražná mina
	Taliin dron Chatika				

NEPŘÁTELSKÉ ŽETONY

	Symbol běžce		Symbol mstitele		Symbol střelce
	Symbol chytače		Omráčení		Malá výzva
	Střední výzva		Extrémní výzva		

KARTY

	Nejbližší umístění		Nejvzdálenější umístění		Aktivace
	Aktivace šampiona		Aktivace nepřítele		Aktivace nejbližšího nepřítele
	Speciální pokyny		Aktivace nejvzdálenějšího nepřítele		

KOSTKY

	Standardní akce		Pohyb (3 body pohyby)		Základní schopnost
	Pohyb (2 body pohyby)		Vylepšená akce		Pohyb (2 body pohybu) - NEBO - Standardní akce

DESKY HRDINŮ

	Zdraví		Štíty		Standardní akce
	Vyřazení		Vylepšená akce		Zamíření
	Vyčerpaný štít				