Thingvellir je rozšíření pro hru Nidavellir.
Nenechte se zmást zdánlivou jednoduchostí tohoto rozšíření. Za prostými pravidly se skrývá celá řada nových strategií. Doporučujeme vám, abyste se co nejlépe seznámili se základní hrou, než podniknete dobrodružnou výpravu do tajů Thingvelliru. Pokud se úplný začátečník vrhne do partie s rozšířením, mohlo by to pokazit zážitek ze hry. Nezkušenému hráči by se některá rozhodnutí mohla zdát příliš komplikovaná nebo naopak zcela bezvýznamná a náhodná. Výsledkem by bylo, že nedokáže najít vhodnou strategii a nebude mít proti ostatním šanci.

Při budování světa Nidavelliru se i nadále volně inspirujeme severskou a germánskou mytologií. Naším cílem je vytvořit svět a příběh, který bude odpovídat našim představám a zároveň bude nedílně propleten s mytickými kořeny, jež vedou až k prastarému stromu světa Yggdrasilu.

Přejeme vám plno vzrušujících dobrodružství a děkujeme za vaši podporu.
Tým GRRRE Games.

KRAJEM SE ROZLÉHÁ PÍSEŇ ŘINČÍCÍCH KLADIV A KOVADLIN, DOPROVÁZENÁ HŘMĚNÍM ROZŽHAVENÝCH VÝHNÍ. KAM OKO DOHLÉDNE, JE VIDĚT LADNÝ TANEC REKRUTŮ CVIČÍCÍCH S MEČI A SEKERAMI. CELÉ KRÁLOVSTVÍ SE VYDALO DO ZBRANĚ A JE PŘIPRAVENO ČELIT FAFNIROVI.

KRÁL STANUL PŘED SLOVUTNÝMI ELVALANDY A CHYSTAL SE VYDAT ROZHODUJÍCÍ ROZKAZ. LEČ, VE SKRYTU DUŠE SE NA POSLEDNÍ CHVÍLI ZRODILY POCHYBY... CO KDYŽ JE KLAN PŘÍLIŠ SLABÝ? CO KDYŽ SE FAFNIROVI PODAŘÍ ZDOLAT I NEJZKUŠENĚJŠÍ ARMÁDU V KRAJI? A CO KDYŽ SE BUDE NA KRÁLOVU VLÁDU VZPOMÍNAT JAKO NA OKAMŽIK, KDY JEDEN DRAK ZLOMIL VŮLI I TĚCH NEJZDATNĚJŠÍCH TRPASLÍKŮ?

KRÁLOVNA DAGFID ZNALA SVÉHO CHOTĚ AŽ PŘÍLIŠ DOBŘE A VĚDĚLA, ŽE SE NIKDY NESNÍŽÍ K ŽÁDOSTI O POMOC. NEPOŽÁDAL BY NABUBŘELÉ ELFY, PROTOŽE BY SE JISTOJISTĚ OHÁNĚLI POVÝŠENÝMI MANÝRY A NEBETYČNOU NADŘAZENOSTÍ, JAKO OSTATNĚ UŽ MNOHOKRÁT V MINULOSTI. A NEPOŽÁDAL BY ANI OSTATNÍ TRPASLÍCÍ KLANY, PROTOŽE BY MOHLY VOLÁNÍ O POMOC VNÍMAT JAKO PRVNÍ ZNÁMKU KRÁLOVY SLABOSTI. KRÁLOVNA BYLA OVŠEM JINÁ. V ŽILÁCH JÍ KOLOVALA KREV KOČOVNÉHO KLANU A NIKDY NEMĚLA NOUZI O ODVAHU, OBZVLÁŠŤ POKUD BYLO POTŘEBA POMOCI KRÁLI A MUŽI, KTERÝ JI MILOVAL, VŘELE JI PŘIJAL DO SVÉHO KRÁLOVSTVÍ A VŽDY JI VNÍMAL JAKO SOBĚ ROVNOU. JEDNÉ TEMNÉ NOCI SE KRÁLOVNA NETUŠENĚ VYPLÍŽILA Z HRADU – DOPROVÁZENA IDUNN TAJEMNOU A HOURYOU POKOUTNOU – A VYDALA SE NAJÍT SVŮJ RODNÝ KLAN.
SNAD ALESPOŇ TEN BY MOHL POMOCI.

PO TÝDNECH ČEKÁNÍ A BEZCÍLNÉHO PÁTRÁNÍ PO ZMIZELÉ MANŽELCE BYL KRÁL SKLÍČEN ÚZKOSTÍ. VTOM SE NA OBZORU ZJEVIL OBLAK PRACHU SMĚŘUJÍCÍ K HRADU. VYNOŘILA SE Z NĚJ DLOUHÁ KARAVANA DOPROVÁZENÁ HORDOU HROZIVÝCH OSEDLANÝCH KANCŮ. V ČELE KARAVANY JELA KRÁLOVNA. KRÁL NEMOHL UVĚŘIT SVÝM OČÍM! PŘEKONALA VYPRAHLÉ POUŠTĚ NA HRANICI KRÁLOVSTVÍ A VYJEDNALA SPOJENECTVÍ S KOČOVNÝM KLANEM THINGVELLIR. POUTNÍCI ROZBILI TÁBOR POD HRADEM A SNAD CELÉ KRÁLOVSTVÍ SE SEBĚHLO OBDIVOVAT ODVAHU ŽOLDÁKŮ A ROZTODIVNOST JEJICH VÝTVORŮ. NIDAVELLIRU SVÍTÁ NADĚJE.
FAFNIR BY SE MĚL ZAČÍT TŘÁST!

Toto rozšíření přidává do Nidavelliru novou lokaci, ze které budete verbovat trpaslíky: žoldácký **tábor**.

Herní materiál

24 karet **tábora**, z toho:
A • 12 karet **žoldáků**
B • 12 karet **artefaktů**

A B

1 **prapor tábora**

10 odznaků **povolání**

6 nových karet **hrdinů**
+ 2 karty "OLWYNOVÝCH DVOJNÍKŮ"

5 **přehledových** karet

1 bodovací bloček

TÁBOR

Příprava hry

Základní hru připravte podle běžných pravidel a poté:

1 · Umístěte **prapor tábora** nad první krčmu.

2 · Karty tábora pro **1. věk** oddělte od karet pro **2. věk**. Karty pro každý věk zamíchejte zvlášť a utvořte z nich dva balíčky lícem dolů po stranách praporu.

3 · Do stojanů na hrdiny přidejte 6 nových **neutrálních hrdinů**.

Nové pravidlo pro 2 Elvalandy

Platí všechna pravidla tohoto rozšíření, ale:

Během vyhodnocování krčem:
Pokud se Elvaland, který nabídl zlaťák s nejvyšší hodnotou, rozhodne vzít kartu z tábora, musí zároveň vybrat a odstranit 1 kartu z právě vyhodnocované krčmy.

Druhý Elvaland bude mít poté na výběr ze dvou zbylých karet v krčmě.

Příprava tábora během hry

Na začátku každého kola, ještě před PŘÍCHODEM TRPASLÍKŮ:

* Z hromádky karet **tábora** pro aktuální věk otočte tolik karet, aby bylo v táboře 5 karet. Na začátku hry otočíte 5 karet pro 1. věk, poté pouze doplňujete karty do maxima.

Poznámka: Pokud v předchozím kole z tábora nikdo kartu nevzal a v táboře je stále 5 karet, nové karty neotáčejte.

* Na konci **1. věku**, po udělení vyznamenání, odstraňte všechny zbylé karty z **tábora**. Od této chvíle budete otáčet karty pro 2. věk.

Karty **tábora** a karty **trpaslíků** odhazujte na oddělené hromádky. Nemíchejte je.

Nová pravidla

Během vyhodnocování jednotlivých krčem má Elvaland, který v dané krčmě nabídl nejhodnotnější zlaťák, novou možnost volby. Smí si vzít libovolnou kartu z vyhodnocované krčmy nebo libovolnou kartu z tábora (žoldáka nebo artefakt).

V případě shody o nejvyšší nabídku v krčmě ji vyřešte za pomoci drahokamů, stejně jako v základní hře.

Kartu z tábora smí vzít pouze Elvaland, který ve vyhodnocované krčmě nabídl nejhodnotnější zlaťák.

Ostatní Elvalandé si poté v pořadí podle nabídek vyberou karty z vyhodnocované krčmy.

Karty v táboře jsou buďto **artefakty,** nebo **žoldáci.**

Pokud si Elvaland, který nabídl nejvíc, vzal kartu z **tábora**, zbude v krčmě **karta navíc**. Tuto kartu odhoďte ještě před vyhodnocením následující krčmy.

VÁŽENÝ ELVALANDE,
MÁŠ-LI VE VLASTNICTVÍ **DRAHOKAM HODNOTY 5,**
MÁŠ NESPORNĚ VÝHODU, POKUD CHCEŠ
DO TÁBORA VYRAZIT HNED V PRVNÍM KOLE.
NESMÍŠ VŠAK USNOUT NA VAVŘÍNECH, NEB
ANI TATO VÝHODA TI VÝHRU NEZARUČÍ!

TAK PRAVIL KRÁL

Artefakty

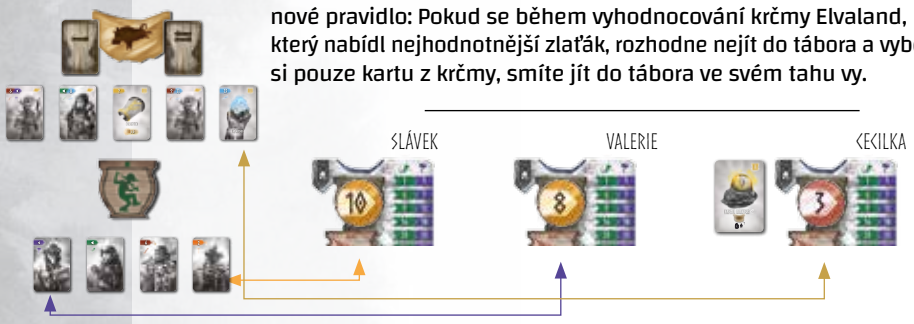
Pokud získáte artefakt, umístěte jej do svého **velení** (pokud není v pravidlech konkrétního artefaktu řečeno jinak).

1. Věk

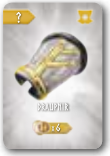
FAFNIR BÁLEYGR

Fafnir Báleygr neboli Fafnirovo planoucí oko je pradávný artefakt, který až podezřele připomíná oko onoho prokletého draka. Zkaženost, která prýští z jeho zornice, ovšem může slaboduchého Elvalanda připravit o rozum.

Od chvíle, kdy tento artefakt získáte, pro vás po zbytek hry platí nové pravidlo: Pokud se během vyhodnocování krčmy Elvaland, který nabídl nejhodnotnější zlaťák, rozhodne nejít do tábora a vybere si pouze kartu z krčmy, smíte jít do tábora ve svém tahu vy.



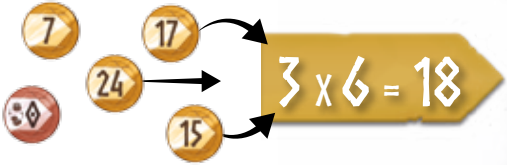
Při vyhodnocování krčmy U Chechtavého skřeta nabídl nejhodnotnější zlaťák (10) Slávek. Rozhodl se, že si vezme **trpaslíka** z krčmy, a nevyužil tak možnost navštívit **tábor**. Valerie, která nabídla zlaťák s hodnotou 8, si musí vzít kartu z krčmy. Cecilka nabídla zlaťák s hodnotou 3, ale má FAFNIR BÁLEYGR, takže má na výběr. Mohla by si vzít kartu z krčmy, ale protože Slávek **tábor** nenavštívil, může si vzít kartu z **tábora**. Přesně to také udělá.



DRAUPNIR

Bájný náramek, jenž má prý magickou moc: každou devátou noc vytvoří devět kopií sebe sama. Svému vlastníkovi přinese veliké bohatství, protože mu umožní zhodnotit vylepšené a vyměněné zlaťáky.

Na konci 2. věku, během závěrečného bodování, získáte bonus ke své **závěrečné statečnost: 6 bodů** za každý váš **zlaťák s hodnotou 15 a více**.



Na konci hry má Valerie **zlaťáky** o hodnotách 24, 17, 15, 7 a 0. K **závěrečné statečnosti** si přičte **18 bodů**.

VEGVISIR

Symbol strážící majitele na nebezpečných a nejistých cestách. Vegvisir zvýší sílu průzkumníků.

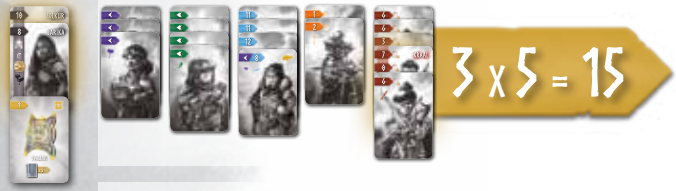
Pokud získáte tento **artefakt**, okamžitě jej umístěte do sloupku průzkumníků ve své armádě. Jeho umístění může způsobit povolání **hrdiny**, pokud dokončí **řadu praporků**.

Tento **artefakt** se počítá jako **praporek povolání průzkumníků** a navíc přidává **13 bodů** k **celkové statečnosti průzkumníků**.

SVALINN

Štít Svalinn je synonymem božské moci a ochrany světa. Zvyšuje statečnost hrdinů.

Na konci 2. věku, během závěrečného bodování, získáte bonus k **závěrečné statečnosti: 5 bodů** za každou kartu **hrdiny** ve vaší armádě a velení.



Kamila má na konci hry **3 hrdiny**. K **závěrečné statečnosti** přičte **15 bodů**.

MEGINGJORD

Ztracený opasek boha Thóra nebyl dlouhá léta k nalezení a teprve nyní se ukázalo, že jej vlastní tento kočovný kmen. Díky jeho síle již nebudete potřebovat hrdiny, vždyť vaši armádu provází síla bohů!

Od chvíle, kdy získáte tento artefakt, již nesmíte po vytvoření řady praporků povolat **hrdinu**. Vytváření řad praporků pro vás nemá žádný efekt.

Na konci 2. věku, během závěrečného bodování, přičtete **28 bodů** ke své **závěrečné statečnosti**.

Poznámka: Díky GHALLARHORNU smíte povolat **hrdinu**, i pokud máte MEGINGJORD.

VIDOFNIR & VEDRFÖLNIR

Pera vytržená kohoutu Vidofniru a jestřábu Vedrfölniru, sedícím na stromu Yggdrasilu. Poskytnou vám velikou výhodu při zhodnocování zlaťáků.

Okamžitě odhalte **zlaťáky** ve svém **měšci**. Jeden z nich vylepšete o **+2** a druhý o **+3** (viz **Vylepšení zlaťáku** v základních pravidlech na str. 11). Pokud máte v **měšci zlaťák** se **symbolem výměny zlaťáku** (základní **zlaťák 0** nebo **zvláštní zlaťák 3**), tento **zlaťák nevylepšíte**. Namísto toho vylepšíte druhý **zlaťák** v **měšci** o **+5**.

Vylepšení zlaťáků v měšci smíte provést v libovolném pořadí.

Cecilka odhalila **zlaťáky** v měšci. Jeden **zlaťák** má hodnotu 3 a druhý 2. Rozhodla se vylepšit **zlaťák** 3 o +3, takže si vezme **zlaťák** 6. **Zlaťák** s hodnotou 2 vylepší o +2. Protože v **královské pokladnici** není zlaťák s hodnotou 4, vezme si zlaťák s hodnotou 5.

Pokud by odhalila **zlaťák** s hodnotou 3 a **zlaťák se symbolem výměny zlaťáku**, musela by vylepšit **zlaťák** s hodnotou 3 o +5, a získala by **zlaťák** s hodnotou 8.

2. Věk:

BRÍSINGAMENS

Elvaland s náhrdelníkem Brísingar, ztraceným šperkem bohyně Freyi, se stane neodolatelným.
Dlouhá léta poté, co Loki náhrdelník odcizil, se záhadně objevil v jednom z vozů kočovné karavany.

Jakmile získáte tento artefakt, okamžitě si prohlédněte odkládací hromádku (karet **trpaslíků** a **královské přízně**) a libovolné dvě karty si vezměte. Nyní jednotlivé karty vyhodnoťte v libovolném pořadí:

* Pokud si vezmete kartu **královské přízně**, proveďte **vylepšení zlaťáku**.
* Pokud si vezmete kartu **trpaslíka**, umístěte ji do své armády. Toto umístění může vést k povolání **hrdiny**.

Na konci 2. věku, ještě před závěrečným bodováním, odhoďte ze své **armády** libovolnou kartu **trpaslíka**. Může jít o trpaslíka odkudkoli z libovolného sloupku, ale nesmí jít o kartu **hrdiny**.

Ruda je hrdým majitelem BRÍSINGAMENS.
Těsně před závěrečným bodováním odhodí kartu ze své **armády**.

MJÖLLNIR

Thórovo kladivo, nejmocnější zbraň bohů, ochránce světa, bijec obrů, může být nyní vaše. Statečnost vašich vojáků nebude znát mezí!

Na konci 2. věku, během závěrečného bodování, získáte bonus k **závěrečné statečnosti**: 2 body za každý **praporek** ve vybraném sloupku vaší armády.

Během závěrečného bodování má Slávek MJÖLLNIR a 10 **praporků lovců**. Protože v tomto sloupku má **praporků** nejvíce, rozhodne se bonus **artefaktu** aplikovat právě na lovce. Získá tedy **20 bodů statečnosti**.

HÖFUÐ

Meč boha Heimdalla, nezastavitelný v rukou zdatného válečníka.

Jakmile získáte tento artefakt, musí každý další Elvaland ze své **armády** odhodit jednu **kartu válečníka**.
Může se jednat o libovolnou kartu ze sloupku **válečníků**, ale nesmí jít o kartu **hrdiny**.

HRAFNSMERKI

Ódinova krkavčí korouhev! Nikdo netuší, jak se mohli kočovníci zmocnit tohoto artefaktu. Aby se jim dostal do rukou, museli projevit nezměrnou moudrost a pokoru.

Na konci 2. věku, během závěrečného bodování, získáte bonus k **závěrečné statečnosti: 5 bodů** za každou kartu **žoldáka** ve vaší armádě.

Cecilka má na konci hry 2 karty **žoldáků**. K **závěrečné statečnosti** tedy přičte **10 bodů**.

JÁRNGLÓFI

Thórovy rukavice zažehnou nositelovu odvahu, ale uhasí hamižnost. Když se zrak upíná k nadcházejícímu boji, nemá totiž zlato žádný význam.

Jakmile získáte tento artefakt, okamžitě **odhoďte svůj zlaťák s hodnotou 0** (popř. **zvláštní lovecký zlaťák s hodnotou 3**). Pozor! Pokud máte tento **zlaťák** nabídnut v krčmě, která zatím nebyla vyhodnocena, je také ztracen. V tom případě tedy v krčmě nenabídnete žádný zlaťák a nezískáte žádnou kartu.

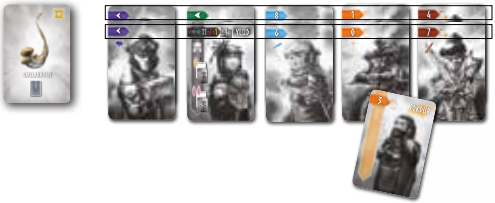
Na konci 2. věku, při závěrečném bodování, získáte bonus k **závěrečné statečnosti: 24 bodů**.

GJALLARHORN

Roh boha Heimdalla, zvěstovatel Ragrnaröku a poslední války Nidavelliru. Jakmile zaduje, povstane na vaši pomoc hrdina.

Jakmile získáte tento artefakt, okamžitě povolejte **hrdinu**, nezávisle na tom, zda máte dokončenou řadu **praporků**. Pokud chcete povolat dalšího **hrdinu**, musíte ovšem splnit základní pravidlo: mít více dokončených řad **praporků**, než kolik máte karet **hrdinů**.

Kamila si vzala GJALLARHORN a povolala YLUD.
V tuto chvíli nemá v armádě žádnou dokončenou řadu **praporků**. Pokud chce povolat dalšího **hrdinu**, bude muset dokončit 2 řady **praporků**.



1. řada praporků
2. řada praporků

Poznámka 1: GJALLARHORN vám umožní povolat **hrdinu**, i pokud máte MEGINGJORD.

Poznámka 2: Nesmíte povolat **hrdinu**, pokud nemůžete splnit podmínky pro jeho povolání. Například nesmíte povolat DAGDU, pokud nemůžete odhodit 2 karty **trpaslíků** ze dvou různých sloupků.

Žoldáci

Pokud získáte kartu žoldáka, umístěte ji do svého **velení**.

Na konci **1. věku**, ještě před udílením **vyznamenání**, a stejně tak na konci **2. věku**, před **závěrečným bodováním**, musíte **žoldáky** přesunout ze svého **velení** a umístit je do **armády**.

* Před umístěním žoldáků musí každý Elvaland oznámit, kolik má ve **velení** karet **žoldáků**.
* **Žoldáky** budou Elvalandé umisťovat v pořadí podle počtu **žoldáků** ve velení: od Elvalanda, který má nejvíce **žoldáků**, po Elvaladna, který má **žoldáků** nejméně. Jakmile je na Elvalandovi řada v umísťování, umístí všechny své **žoldáky** najednou.

Elvaland, který má žoldáků ve velení nejvíce, má výhodu!

Může se totiž rozhodnout, zda:
* umístí **žoldáky** do své armády jako první, NEBO
* počká a **žoldáky** do své armády umístí až jako poslední, po všech ostatních Elvalandech.

Pokud nastane při umisťování žoldáků shoda, rozřešte ji podle **drahokamů** jako obvykle. Nejvyšší **drahokam** má přednost. Ovšem pozor, v tomto případě nedojde na výměnu drahokamů.

* Každý **žoldák** má dvě možná **povolání**. Když umisťujete do **armády žoldáka**, smíte jej umístit do sloupku jednoho z těchto dvou **povolání**.
* Když je řada v umisťování žoldáků na vás, umístíte všechny své karty **žoldáků** v libovolném pořadí. Teprve poté je na řadě další Elvaland, podle počtu karet žoldáků.

Odznaky povolání

Protože **žoldáci** mají na kartě dvě **povolání**, může nastat zmatek, pokud máte ve sloupku povolání pouze **žoldáka** a žádného jiného **trpaslíka**. Pokud máte ve sloupku některého povolání pouze **žoldáka**, umístěte na něj **odznak tohoto povolání**, aby bylo jasné, o jaký sloupek povolání se jedná.

Jakmile umístíte do tohoto sloupku další **trpaslíky** odpovídajícího **povolání**, můžete odznak ze **žoldáka** odebrat.

Během umístění žoldáků může dojít k povolání jednoho či více **hrdinů**.

Pokud máte během umisťování **žoldáků** povolat **hrdinu**, přerušte prozatím umisťování **žoldáků** a vyberte si **hrdinu** (a vyhodnoťte případné další efekty). Teprve poté se vraťte k umisťování dalších **žoldáků**. Jakmile **žoldáka** umístíte, nemůžete jej již přesunout.

Pokud máte otázky ohledně načasování efektů BRÍSINGAMEN, umístění YLUD, odstranění THRUD a umisťování **žoldáků**, odpovědi najdete na str. 24, v kapitole **Konce věků**.

Na konci **1. věku** má Slávek ve velení 2 **žoldáky**, Cecilie 1 **žoldáka**, Valerie 1 **žoldáka** a Leoš žádného **žoldáka** nemá.

Slávek má nyní na výběr. Může umístit **žoldáky** jako první, nebo počkat až na konec. Tuto možnost výběru má pouze on, protože má nejvíce karet **žoldáků**. rozhodne se počkat. Cecilka je na řadě další, protože má vyšší hodnotu **drahokamu** než Valerie. Cecilie umístí **žoldáka** tak, aby dokončila řadu **praporků** a povolá **hrdinu**. Valerie umístí **žoldáka** do sloupku **lovců** a pokusí se připravit Slávka o vyznamenání za toto povolání. Leoš žádné **žoldáky** nemá. Nakonec umístí **žoldáky** Slávek. Získá **vyznamenání** za **horníky**. A protože má stejně **lovců** jako Valerie, toto **vyznamenání** nikdo nezíská.

1. Věk

Válečník 6
Průzkumník 8

Válečník 6
Kovář

Lovec
Průzkumník 8

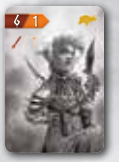
Lovec
Horník 1

Kovář
Horník 1

Válečník 9
Průzkumník 11

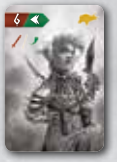
2. Věk

Lovec
Kovář



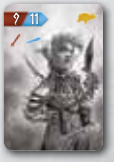
Válečník 6
Horník 1

Kovář
Průzkumník 8



Válečník 6
Lovec

Průzkumník 8
Horník 1



Válečník 9
Průzkumník 11

Karty

Neutrálních hrdinů

Umístíte je vždy do svého **velení**.
Výjimkou jsou karty, jejichž schopnost určuje jiné umístění.

ANDUMIA NEKROMANTKA

Záhadná, strašidelná a mnohdy přímo hrozivá. Všechna tato přízviska vám vytanou na mysli, když se poprvé setkáte s Andumií. Snad nikdo neví, odkud přesně pochází, a dlouho o ní kolovalo nespočet šílených a nelichotivých historek. V tomto ohledu se jí mohla vyrovnat snad jedině Skaa. Jenže Andumia všem zatnula tipec, když objevila své schopnosti.
Probouzení umrlců, síla přimět vnitřnosti mluvit a umění proměnit zlaté mince. Jakmile to zlí jazykové viděli, raději už o Andumii mluvili jen v dobrém.
Andumia je pro vaši armádu jednoznačným přínosem, protože dokáže přivést zpět trpaslíka, který byl již ztracen, nebo přetvořit vaše zlaťáky.

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtěte **12 bodů**.
Jakmile ji povoláte, okamžitě si prohlédněte všechny karty v odkládací hromádce a jednu si ponechejte (buďto kartu **královské přízně,** nebo kartu **trpaslíka**).

- Pokud si vezmete kartu **královské přízně**, okamžitě vyhodnoťte její efekt. Poté ji vraťte zpět na odkládací hromádku.
- Pokud jde o kartu **trpaslíka**, umístěte ji do své **armády**. Umístění této karty může vést k povolání **hrdiny**.

HOLDA VERŠOTEPKYNĚ

Malou Holdu našli její rodiče pod thingvellirským vodopádem, odloženou v košíku, obalenou v roztrhaných hadrech a s loutnou po boku. Holda rychle objevila svůj talent pro hudbu a všemožná další umělecká odvětví. Byla tak nadaná, že všem, kteří ji poznali, připomněla prastarou legendu. Ta vypráví o narození dítěte, dcery trpaslice a Bragiho, boha poezie a hudby.
Sotva se Holdiny prsty dotknou strun lyry, probudí se v každém odvaha a touha následovat ji i do nejhoršího nebezpečí. Dokonce se říká, že pokud dojde na boj, dokáže se svou lyrou i ohánět! Pokud nemáte dostatek zlaťáků na návštěvu tábora, nebojte. Holda to nějak zařídí.

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtěte **12 bodů**.
Jakmile ji povoláte, okamžitě si vezměte z tábora kartu žoldáka nebo artefaktu.

KHRAD SOMRÁK

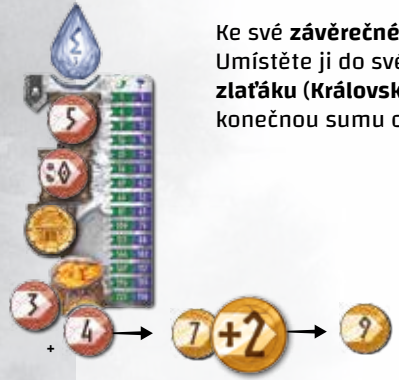
Opovážlivý a nenapodobitelný Khrad se nestydí zbaběle naříkat či předstírat šílenství, jen aby zmátl každého, kdo se mu postaví do cesty. Protože už jej každý předem podceňuje, leccos mu projde. Těžko uvěřit, že je to bratranec královny Dagdy a pravá ruka Jariky. Sotva překročil práh hradu, rozohnil už tak dost vrtkavou Grid. Jejich schopnosti se mohou zdát podobné, ale načasováním a využitím jsou si na hony vzdálené!

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtěte **4 body**.
Jakmile jej povoláte, přičtěte ke svému nejnižšímu **zlaťáku +10** (nemůže jít o zlaťák s hodnotou 0 či **zvláštní zlaťák 3**, viz **Vylepšení zlaťáku** na str. 11 základních pravidel).

JARIKA PODŠITÁ

Jarika je velice vážená šlechtična a nelichotivé přízvisko si vysloužila především díky řečnickému nadání a mazaným obchodním praktikám, které jejímu panství vynesly obrovské bohatství. Dokonce se šušká, že má prý v pokladnici více zlaťáků než Grid a Astrid dohromady! Buď jak buď, pokud s ní hodláte obchodovat či směňovat, pamatujte, že vás vždycky přechytračí! Jakožto zdatná obchodnice vám Jarika poskytne odměnu, která se zprvu zdá malá, ale její síla s časem roste. Co nevidět budete mít peníze na ty nejlepší trpasličí bojovníky!

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtěte **8 bodů**.
Umístěte ji do svého **velení**. Během **výměny** nebo **vylepšení zlaťáku** (**Královská přízeň, Pobočník krále,** ᛏᚱᛁᚦ), můžete zvýšit konečnou sumu o 2 navíc.



Cecilka už dříve povolala JARIKU. Poté nabídla svůj **zlaťák** s hodnotnou 0. Na konci tahu odhalila dva **zlaťáky** v měšci: 3 a 4. Odhodila **zlaťák** s hodnotou 4 a za běžných okolností by si z pokladnice vzala **zlaťák** 7. Ale protože vlastní JARIKU, přičte ke konečné hodnotě +2 a vezme si zlaťák 9.

Později si Cecilka vzala kartu **královské přízně** +3, pomocí které se rozhodla **vylepšit** svůj **zlaťák** o hodnotě 2. Normálně by si vzala zlaťák 5, ale díky JARIKE si vezme z **královské pokladnice** zlaťák 7 (5+2).

OLWYN ČAROVNÝ

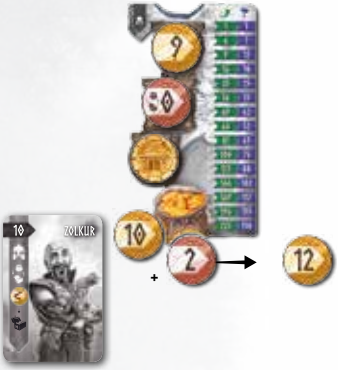
Eskamotér a bavič Olwyn se rozhodl využít svůj iluzionistický um na pomoc království. Olwyn se narodil do rodiny věčných tuláků, jejichž čarovné schopnosti údajně s každou další generací sílí a sílí. Jiní tvrdí, že za Olwynovým darem stojí kouzelná voda Thingvelliru, do které měl jako nemluvně spadnout.
Ať tak či onak, na bojišti jsou jeho čáry více než užitečné. Jeho přízrační dvojníci dokážou ve správných rukou opravdové divy. Uvidíte, jak moc pomohou vám.

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtěte **9 bodů**.
Jakmile jej povoláte, vezměte si zároveň OLWYNOVY přízračné dvojníky. Jejich **statečnost** je 0, ale smíte je umístit do své armády do libovolných sloupků. Každého dvojníka musíte umístit do jiného sloupku.
Umístění dvojníků může vést k povolání jednoho či více **hrdinů**. „OLWYNOVY DVOJNÍCI“ se považují za plnohodnotné karty trpaslíků povolání, v jehož sloupku jsou umístěny. Mohou být zničeni schopnostmi DAGDY, BONFURA, BRÍSINGAMNES a HÖFUD. Nepovažují se za **hrdiny**.
Pokud sloupek některého povolání tvoří pouze jeden z „OLWYNOVÝCH DVOJNÍKŮ“, umístěte na něj **odznak povolání**, aby nedošlo ke zmatku.

ZOLKUR HRABIVEC

Bývalý strážce královské pokladnice byl vykázán z království nidavellirského, protože se pokusil podvést samotného krále. Nyní se ale vrátil, aby učinil pokání. Fyzicky se nedokáže Fafnirovi postavit, a proto nabízí schopnosti, ve kterých se mu nikdo nevyrovná: hamižnost a pletichaření. Jenže když jde o machinace s hromadami krásných zlaťáčků, chce to přesné načasování a hlavně pečlivý výpočet!

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtěte **10 bodů**.
Jakmile jej povoláte, okamžitě jej umístěte poblíž svého **měšce**. Až budete příště vyměňovat **zlaťák**, vyměníte **zlaťák** s menší hodnotou namísto toho většího, jako tomu bývá obvykle. Poté ZOLKURA umístěte do svého **velení**.



Leoš povolal ZOLKURA. Později odhalil **zlaťák s hodnotou 0**. Nejprve najme trpaslíka z právě vyhodnocované a krčmy, a poté odhalí v měšci **zlaťáky** 10 a 2. Běžně by ohodil **zlaťák** 10 a vzal si 12. Díky schopnosti ZOLKURA však odhodí **zlaťák** 2 a vezme si z **královské pokladnice zlaťák 12**.

GLOSÁŘ

Prohledávání odkládací hromádky pro 1. a 2. věk. Tento symbol značí efekt, díky kterému smíte prohledat **odkládací hromádku karet pro 1. a 2. věk** (nikoli odkládací hromádku artefaktů či žoldáků). V závislosti na efektu si poté smíte z odkládací hromádky vzít jednu či více **karet**. Odkládací hromádka se skládá z použitých karet **královské přízně**, **trpaslíků** odhozených kvůli efektům DAGDY, BONFURA a BRÍSINGAMENS, ale také karet, které zbyly nebo byly odstraněny během vyhodnocování krčmy.
Karty **tábora** mají svoji vlastní odkládací hromádku a není možné je získat tímto efektem. Elvalandé si smějí obě odkládací hromádky prohlédnout kdykoli v průběhu hry.

Trvající efekt Tento symbol značí efekt, který platí od chvíle, kdy kartu získáte, až do konce hry. Aktivuje se kdykoli nastane odpovídající situace. Tento symbol najdete na kartách JARIKA a FAFNIR BÁLEYGR.

• TVŮRCI •

Autor: Serge Laget
Ilustrace: Jean-Marie Minguez
Grafická úprava: Valériane Holley
Vývoj aplikace: Nicolas Normandon
Legendy Nidavelliru: Serge Laget a Florian Grenier

GRRRE GAMES

• DISTRIBUCE •

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Daniel Knápek
Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA games

Konce věků

Konec 1. věku

1. Umisťování **žoldáků.**
Elvaland s největším počtem žoldáků ve velení si smí vybrat, zda je umístí jako první, nebo jako poslední.
2. Umístění YLUD.
3. Udělení vyznamenání.

Konec 2. věku

1. Umisťování **žoldáků.**
Elvaland s největším počtem žoldáků ve velení si smí vybrat, zda je umístí jako první, nebo jako poslední.
2. Umístění YLUD.
3. Návrat THRUD do velení.
4. Odhození karet kvůli BRÍSINGAMENS.
5. Závěrečné bodování.

Pokud umístěním žoldáka dokončíte řadu praporků a máte právo povolat hrdinu, nejprve zcela vyhodnoťte povolání **hrdiny** a až poté pokračujte v umisťování zbylých **žoldáků.**

Pokud po umístění YLUD nebo **žoldáka** povoláte HOLDU a díky její schopnosti získáte žoldáka z **tábora**, takto získaného **žoldáka** okamžitě umístěte do své armády.