



PRÍZRAČNÉ SÍDLO

PRAVIDLA HRY

HERNÍ SOUČÁSTI.....	3
PŘÍPRAVA HRY	4
PŘEHLED HRY.....	6
TAH HRÁČE	6
Povinná akce	6
Volné akce	7
Konec tahu hráče	7
FÁZE SKARABEŮ A JEJICH NAsAZENÍ	8
ČAS A POSUN ČASU	9

AKCE HRÁČŮ	10
Útok	10
Pohyb	11
Teleportace	12
Využití akcí místností	12
Výroba bojových kostek	12
Najímání společníků	12
Získávání taktických karet Strážců	12
Vyčištění místností od zamoření	13
Získávání a využití zkušeností	13

VOLNÉ AKCE.....	14
Využití schopností postavy	14
Využití schopností společníků	14
Hraní taktických karet Strážců	14
PRAVIDLA NESTVŮR	15
Zrůda chaosu	16
Přízračný Mín	18
Temný mág Therus	20
VARIANTY HRY	22
PŘEHLED MÍSTNOSTÍ	23

NAŠE DOBRODRUŽSTVÍ ZAČÍNÁ...

Po staletí sídlo Weirwoodových propojovalo náš skutečný svět a magické království Přízračno...



Je to místo plné magie, tajemství a zázraků, jemuž vládne záhadná Lady Weirwood.



Se svými věrnými Strážci dohlíží na rovnováhu mezi oběma světy a drží temné síly na uzdě.



Až jednoho strašného dne je sídlo prolomeno zlem nepředstavitelné síly!



Strašlivá nestvůra z Přízračna pochoduje sídlem v doprovodu svých zákeřných poskoků – mechanických skarabeů!



A je jen na vás a vašich společnících, abyste bránili Lady Weirwood a její sídlo, za každou cenu...

Ale musíte si pospíšet! Pokud vám zahánění zla bude trvat příliš dlouho, může být na záchranu sídla Weirwoodových příliš pozdě!

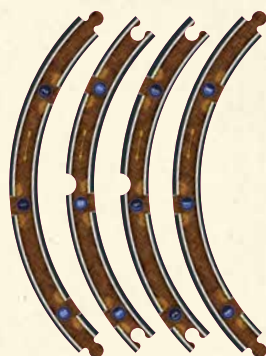


HERNÍ SOUČÁSTI

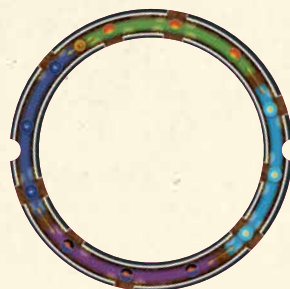
ČÁSTI HERNÍHO PLÁNU



Dvouvrstvý herní plán složený ze dvou polovin



Díly tvořící kruhovou chodbu dnů



Kruhová chodba denní doby



13 destiček vnějších místností



13 destiček prostředních místností



6 destiček vnitřních místností

KARTY ÚKOLŮ (ROZŠÍŘENÍ)

VÍCE NA STRANĚ 22



18 karet úkolů



8 žetonů přízně Lady Weirwood

HERNÍ SOUČÁSTI HRÁČŮ



6 desek postav



6 balíčků akčních karet postav (13 karet v každém balíčku)

SOUČÁST STANDARDNÍ EDICE

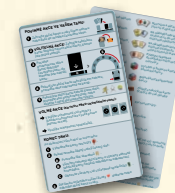


6 kartonových figurek

SOUČÁST DELUXE EDICE



6 akrylových figurek



5 přehledových karet

5 ukazatelů stupnice zkušenosti moci

5 ukazatelů stupnice zkušenosti taktiky

HERNÍ SOUČÁSTI NESTVŮR



3 desky nestvůr



20 karet Zrůdych chaosu



20 karet Průzračného Mína



20 karet Theruse

SOUČÁST STANDARDNÍ EDICE



3 kartonové figurky

SOUČÁST DELUXE EDICE

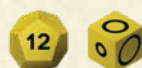


3 akrylové figurky



5 žetonů sutin/ohně

DALŠÍ HERNÍ SOUČÁSTI



Kostky místností (d12 a d6)



26 taktických karet Strážců



18 karet společníků



8 základních kostek



10 útočných kostek



6 obranných kostek



1 kostka Průzračného Mína

48 červených ukazatelů (pro stupnici kostek, zdraví, zkušenosti atd.)

15 ukazatelů základních kostek

10 ukazatelů obranných kostek

Mín představuje manu!

ZDROJE

SOUČÁST DELUXE EDICE								
	Dřevěný žeton pro zaznamenání zásahů	Dřevěný žeton pro zaznamenání bloků	Dřevěný žeton pro zaznamenání společných zkušeností	25 dřevěných žetonů moci	30 dřevěných žetonů Mína	30 dřevěných žetonů znalostí	50 plastových žetonů mechanických skarabeů	1 akrylová figurka Lady Weirwood
SOUČÁST STANDARDNÍ EDICE								
	Žeton pro zaznamenání zásahů	Žeton pro zaznamenání bloků	Žeton pro zaznamenání společných zkušeností	25 žetonů moci	30 žetonů Mína	30 žetonů znalostí	50 žetonů mechanických skarabeů	1 kartonová figurka Lady Weirwood

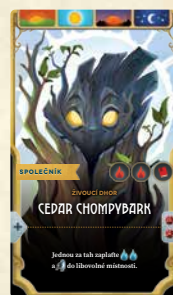
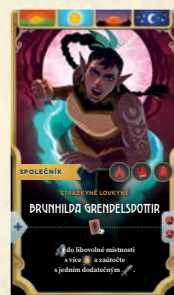
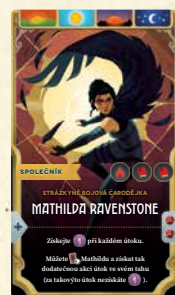
PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

Následující příprava je pro standardní hru. Chcete-li hrát jednodušší rodinnou variantu, přečtěte si kapitolu *Týmová varianta*, str. 22.

- 1 Složte k sobě obě poloviny herního plánu.
- 2 Náhodně rozmístěte 11 destiček vnějších místností do vnějšího kruhu.*
- 3 Umístěte na herní plán kruhovou chodbu dnů složenou ze 4 dílů, aby první den směřoval k horní části herního plánu (ke zlatým místnostem).
- 4 Náhodně rozmístěte 11 destiček prostředních místností do prostředního kruhu.*
- 5 Kruhovou chodbu denní doby umístěte na herní plán, aby první část rána směřovala k horní části plánu.
- 6 Náhodně rozmístěte 5 destiček vnitřních místností do vnitřního kruhu.*
- 7 Zamíchejte balíček karet společníků a položte ho lícem dolů vedle herního plánu. Vyložte z něj 4 karty lícem nahoru.
- 8 Zamíchejte balíček taktických karet Strážců a umístěte jej lícem dolů vedle herního plánu.
- 9 Všechny zbylé žetony a ukazatele rozložte do hromádek vedle herního plánu: žetony skarabeů, Mín, znalostí, moci a ukazatele.
- 10 Všechny bojové kostky a kostky místností položte vedle herního plánu.
- 11 Umístěte 6 skarabeů na vyobrazená místa do Trůnního sálu.
- 12 Umístěte 1 skarabea do každé místnosti ve vnitřním kruhu obklopující Trůnní sál.
- 13 Přidejte 3 další skarabeje na herní plán. Hodte třikrát kostkami místností a dle výsledku hodu umístěte 1 skarabea do těchto místností s jednou výjimkou: neumísťujte skarabea do místnosti, kde se již nějaký skarabeus nachází. V takovém případě hodte kostkami místností znovu, dokud nepadne místnost, v níž se žádný skarabeus nenachází.



* Pro pár prvních partií doporučujeme použít pouze základní destičky místností (odstraňte všechny destičky místností s označením „E“ na zadní straně vedle ceny). V dalších hrách můžete libovolně kombinovat všechny místnosti, abyste pozměnili herní zážitek.



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- 14 Vyberte si postavu, za kterou bude hrát, a odpovídající desku hráče, kterou umístíte před sebe lícem nahoru. Zadní strana každé desky obsahuje užitečné informace, které vám pomohou při výběru a hraní této postavy.
- 15 Vezměte si 4 ukazatele a červený umístěte na zvýrazněné počáteční políčko zdraví (postava má 3 zdraví) a zbylé 3 na každé z počátečních políček na stupnicích zkušeností (červený ukazatel pro stupnici boje, fialový pro stupnici moci a oranžový pro stupnici taktiky).
- 16 Hrajete-li za Wallyho, vezměte si jeden červený ukazatel navíc a položte ho na pozici nula na svých zlodějských rukavicích.
- 17 U každé postavy (kromě Wallyho) umístěte jeden modrý ukazatel základní bojové kostky do spodní části stupnice bojových kostek, což znamená, že začínáte hru s jednou základní bojovou kostkou.
- 18 Umístěte své figurky na hlavní herní plán do Vstupní haly.
- 19 Vezměte si počáteční žetony moci a zdroje, jak je uvedeno na vaší desce postavy.
- 20 Vezměte si balíček akčních karet své postavy (pozn. pokud někdo nehraje za více postav), vyhledejte v něm kartu *Kroky stínem* a odložte ji stranou. Poté zamíchejte zbývajících 12 karet a dvě karty si doberte. Přidejte je ke kartě *Kroky stínem*, abyste měli v ruce 3 karty (váš limit karet v ruce bude vždy odpovídat počtu vaší aktuální hodnotě zdraví).
- 21 Zbývající karty položte lícem dolů nalevo od své desky hráče jako svůj dobírací balíček.



PŘÍPRAVA NESTVŮRY

- 22 Vyberte si jednu nestvůru, proti které budete hrát, a postupujte podle pravidel pro její přípravu, která najdete na zadní straně její desky a v této knize pravidel (viz *Pravidla nestvůry*, str. 15). Pro vaši první hru doporučujeme hrát proti Zrůdě chaosu.

Nyní jste připraveni začít hrát.



Příprava hry
Zrůda chaosu (str. 16)

Příprava hry
Přízračný Mín (str. 18)

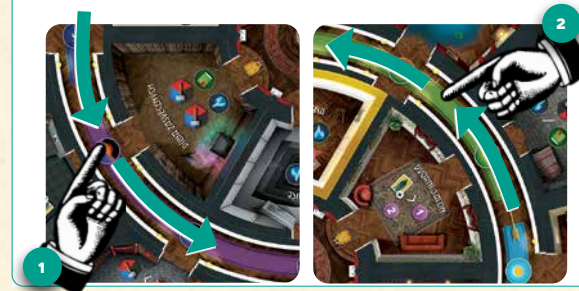
Příprava hry Therus (str. 20)

TIP: OTÁČENÍ KRUHOVÝCH CHODEB

Při otáčení některé z kruhových chodeb doporučujeme položit jeden nebo dva prsty na díl chodby, trochu zatlačit a jemně jej táhnout v požadovaném směru 1.

Pokud se díl chodby začne zasekávat, zvedněte prsty a začněte znovu z opačné strany dílu nebo jen lehce posouvejte prsty po horní části dílu, dokud se opět nezačne pohybovat. 2.

S opakovaným hraním se budou díly chodeb otáčet čím dál snadněji. Potřebujete pomoci? Navštivte webové stránky Greyridge Games na greyridggames.com a podívejte se na instruktážní video.



TIP: ÚKLID HRY

Potřebujete pomoci s úklidem hry do pořadače v krabici? Navštivte webové stránky Greyridge Games na greyridggames.com a podívejte se na instruktážní video.

PŘEHLED HRY

Zvolte začínajícího hráče (doporučujeme toho, kdo naposledy udělal něco magického), který začne hru svým prvním tahem. Poté se ve směru hodinových ručiček střídáte v jednotlivých tazích, dokud hra neskončí vaší společnou výhrou nebo prohrou.

PROHRA

Hra okamžitě končí a všichni prohrávají, jakmile nastane některá z těchto podmínek prohry:

- Vyprší čas.** Pokud musíte posunout chodbu dne z 12. dne na 1. den, nepodařilo se vám sídlo zachránit včas a prohráváte hru.
- Následující podmínky prohry dle jednotlivých nestvůr:



Zrůda chaosu

Zamoření. Jakmile přesunete ukazatel zamoření na poslední políčko na desce Zrůdy chaosu, okamžitě prohráváte hru.

Zdraví Lady Weirdwood. Jakmile přesunete ukazatel zdraví Lady Weirdwood na nejnižší hodnotu, okamžitě prohráváte hru.



Přízračný Mín

Životní síla Lady Weirdwood. Pokud Přízračný Mín zcela vysaje její životní sílu, okamžitě prohráváte hru.



Temný mág Therus

Temné síly ovládnou Lady Weirdwood. Jestliže musíte posunout Lady Weirdwood na poslední políčko zcela vlevo na stupnici ovládnutí, okamžitě prohráváte hru.

VÝHRA

Vítězství ve hře dosáhnete tím, že snížíte zdraví nestvůry na hodnotu 0 dříve, než nastane jakákoli podmínka prohry.



TAH HRÁČE




Ve svém tahu musíte provést jednu povinnou akci a můžete provést několik volných akcí dle své volby.

POVINNÁ AKCE

Ve svém tahu musíte zahrát akční kartu. Akční kartu můžete zahrát **kdykoli během svého tahu**. Můžete tedy provést několik volných akcí předtím, než zahrajete akční kartu.

Akční karty vám umožňují provádět různé druhy akcí během hry. Všechny druhy akcí jsou vysvětleny v kapitole *Akce hráčů*, str. 10.

ZAHRÁNÍ AKČNÍ KARTY

- Vyberte si jednu akční kartu z karet v ruce.
- Má-li tato karta cenu ve zdrojích (**cena ve zdrojích je ve hře vždy znázorněna červenou barvou**), musíte tuto cenu zaplatit před zahráním karty.
- Poté akční kartu umístěte lícem nahoru nebo lícem dolů na prázdný časový slot nad svou desku hráče nebo najatého společníka.
- Následně posuňte denní dobu na herním plánu dle časového slotu, do kterého jste kartu zahráli (*více informací viz Čas a posun času*, str. 9).
- Pokud jste akční kartu zahráli lícem nahoru, proveďte akce zobrazené na kartě (*více informací naleznete na této straně v kapitole Vyhodnocení akcí*).
- Pokud jste akční kartu zahráli lícem dolů, vyberte si jednu z následujících možností: proveďte jeden pohyb , proveďte útok  ve své stávající místnosti nebo získujte 1 libovolný zdroj  (Mín, znalosti nebo skarabea).





VYHODNOCENÍ AKCÍ NA KARTĚ

Pokud jste akční kartu zahráli lícem nahoru, proveďte akce zobrazené na kartě. Všechny akce na kartě jsou **volitelné** a můžete je provádět v **libovolném pořadí**.

VYHODNOCENÍ AKCÍ NA KARTĚ

PŘÍKLAD


Utajená finta umožňuje dva pohyby  a útok .


Můžete se rozhodnout pro pohyb, útok a druhý pohyb. Nebo pohyb (jeden nebo oba) a žádný útok – nebo libovolnou kombinaci, která vyhovuje vaší strategii.



TRVALÉ EFEKTY KARET

Většina akčních karet poskytuje akce, které provádíte okamžitě po zahrání karty, některé karty vám však přinášejí trvalé efekty, které platí po celou dobu vyložení karty. Tyto trvalé efekty jsou následující:

 **Symbol zásahu.** Každý symbol zásahu přidává hráči do souboje jeden zásah nepřítele.

 **Symbol bloku.** Každý symbol bloku přidává hráči do souboje jeden blok.







ZÍSKÁNÍ BONUSOVÝCH SYMBOLŮ

Většina karet má v levém i pravém horním rohu dodatečné symboly, které vám mohou poskytnout zobrazený bonus. Tento bonus získáte ve svém tahu za všechny propojené symboly na kartách, které máte vyložené ve svých časových slotech.



Tyto bonusy jsou následující:

-  Jeden zásah během souboje.
-  Jeden blok během souboje.
-  Sleva jednoho zdroje Mín při jakékoli platbě.
-  Sleva jednoho zdroje znalostí při jakékoli platbě.

Bonusy Mín a znalostí

V případě bonusových zdrojů (Mín a znalostí) si při platbě zdroji odečtete od celkové ceny odpovídající počet bonusů, které jste získali.

BONUSY MÍN A ZNALOSTÍ

PŘÍKLAD 1

Hrajete za Baileyho a ve svém tahu chcete využít svou schopnost Burbití kniha skoků, jejíž cena je 1 žeton moci, 1 znalosti a 1 Mín (cena ve zdrojích je ve hře vždy znázorněna červenou barvou). Aktuálně máte na vyložených akčních kartách jeden propojený symbol znalostí (2), takže za využití Burbití knihy skoků stačí zaplatit 1 žeton moci a 1 Mín (3).



BONUSY MÍN A ZNALOSTÍ

PŘÍKLAD 2

Svůj pohyb jste ukončili v Dílně zasvěcených a rozhodnete se vyrobit si 2 kostky (1). První kostka má cenu 2 znalostí a druhá 1 Mín a 2 znalosti (2). Dohromady tak za obě kostky musíte zaplatit 1 Mín a 4 znalosti. Na vyložených akčních kartách však máte propojené 2 bonusové symboly znalostí (3). Celková cena bude tedy snížena o 2 znalosti, za nové kostky tak zaplatíte pouze 1 Mín a 2 znalosti (4).



Bonusy zásahu a bloku

V případě propojených symbolů zásahu a bloku si tyto dodatečné zásahy a bloky můžete přidat do všech soubojů, dokud máte vyložené akční karty, pomocí kterých jste bonusové symboly získali.

BONUSY ZÁSAHU A BLOKU

PŘÍKLAD

Bojujete proti skarabeům ve své stávající místnosti (1). Hodíte bojovými kostkami a padnou vám 2 bloky a 1 zásah (2). Máte ovšem k dispozici propojený bonusový symbol zásahu z vyložených akčních karet (3), takže si k hodu přidáte 1 dodatečný zásah (4) a výsledek vašeho hodu je tedy 2 bloky a 2 zásahy.



Propojený univerzální symbol

Některé karty mají jako bonus univerzální symbol, který můžete propojit s jakýmkoliv jiným symbolem. Lze propojit i dva univerzální symboly. V takovém případě si během souboje nebo placení můžete vybrat libovolný bonus.

UNIVERZÁLNÍ BONUS

PŘÍKLAD 1

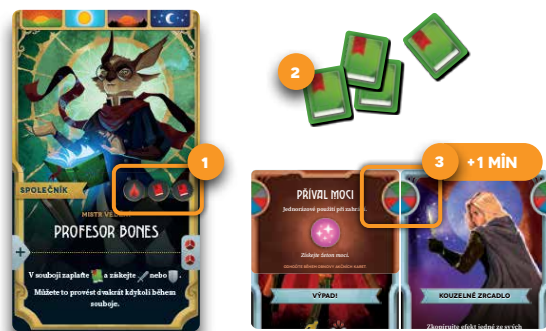
V místnosti, kde se nacházíte bojujete proti skarabeům. Hodíte bojovými kostkami a padne vám 0 bloků a 3 zásahy (1). Máte dostatek zásahů, abyste skarabej porazili, ale žádné bloky, abyste se ubránili jejich útoku. Rozhodnete se tedy využít svůj propojený univerzální bonus a přidáte si ke svému hodu 1 blok (2).



UNIVERZÁLNÍ BONUS

PŘÍKLAD 2

Plánujete si najmout společníka, jehož cena je 2 znalosti a 1 Mín (1). Ve své zásobě máte dostatek žetonů znalostí (2), takže se během placení rozhodnete použít propojený univerzální bonus jako 1 Mín. Za najmutí společníka tak ze své zásoby zaplatíte pouze 2 žetony znalostí (3).



VOLNÉ AKCE

Během svého tahu můžete provést libovolný počet volných akcí. Všechny jsou vysvětleny v kapitole Volné akce, str. 14.

KONEC TAHU HRÁČE

Po provedení povinné akce a volných akcí musíte ukončit svůj tah vykonáním následujících kroků v uvedeném pořadí:

1 Vyhodnoťte karty nestvůry.

Každá nestvůra ve hře má svůj vlastní balíček karet s odpovídajícími akcemi a na konci vašeho tahu může vyžadovat vyhodnocení určitého počtu karet z tohoto balíčku. Každá nestvůra se řídí jinými pravidly pro vyhodnocování efektů karet, které najdete v části pravidel věnované těmto nestvůrám (viz Pravidla nestvůr, str. 15). Zde se dozvíte, jak vyhodnotit karty nestvůry na konci svého tahu.

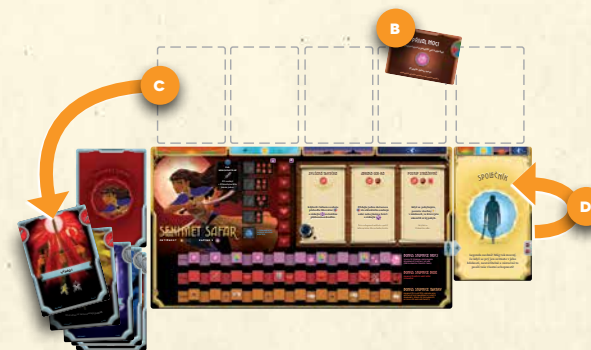
2 Obnovte akční karty.

Pokud již nemáte žádný volný časový slot nad svou deskou hráče nebo nad kartami společníků, musíte si obnovit své akční karty.



Pro obnovu se řiďte následujícími kroky:

- Proveďte fázi skarabeů (viz Fáze skarabeů, str. 8).
- Odhodte všechny zahrané taktické karty Strážců. Vezměte všechny taktické karty Strážců vyložené na akčních kartách a vraťte je do společného odhazovacího balíčku vedle taktických karet Strážců.
- Přesuňte všechny vyložené akční karty na odhazovací balíček otočené lícem nahoru vedle svého dobíracího balíčku akčních karet.
- Obnovte si všechny své vyčerpané společníky.



Můžete se rozhodnout obnovit své akční karty i v případě, že stále máte volný časový slot. Bude to ale znamenat, že fázi skarabeů provedete častěji (což nikdy nepřináší nic dobrého).

3 Zkontrolujte limit akčních karet v ruce.

Dle svého limitu karet v ruce (který určuje aktuální hodnota vašeho zdraví) si doberte (nebo odhodte) karty tak, abyste měli v ruce správný počet karet.

Při dobírání si vezměte odpovídající počet karet ze svého dobíracího balíčku otočeného lícem dolů. Pokud vám karty v dobíracím balíčku dojdou, zamíchejte karty ze svého odhazovacího balíčku, položte je lícem dolů vedle své desky hráče a doberte si potřebný počet karet.

Při odhazování karet si vyberte odpovídající počet karet v ruce a odhodte je otočené lícem vzhůru na svůj odhazovací balíček.

FÁZE SKARABEŮ A JEJICH NASAZENÍ

FÁZE SKARABEŮ

Fáze skarabeů nastává na konci tahu hráče při obnovení akčních karet a občas může nastat i během vyhodnocování karet nestvůry.

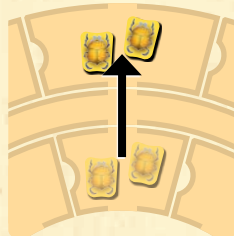
V obou případech, když nastane fáze skarabeů, všichni skarabeové na herním plánu se pokusí, pokud jim to chodba umožní, přeběhnout do sousedící místnosti v sídle směrem k vnějšímu okraji herního plánu, a noví skarabeové zamoří všechny prázdné vnitřní místnosti. Ve fázi skarabeů proveďte následující kroky:

1 Přesuňte skarabey z prostředního kruhu místností.

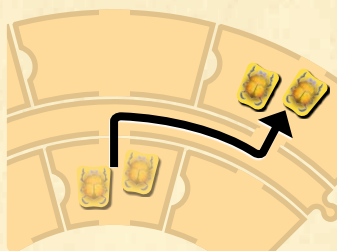


Počínaje **Terasou časové trhlíny 1** a dále ve směru hodinových ručiček v tomto kruhu místností proveďte následující kroky pro každou místnost obsahující skarabey:

A Všechny skarabey, pokud jsou obě místnosti propojené vnější chodbou (tj. dveře obou místností jsou otevřené), přesuňte do vnější místnosti sousedící přímo přes chodbu.
-NEBO-



B Přesuňte skarabey vnější chodbou do nejbližší propojené vnější místnosti ve směru hodinových ručiček.
-NEBO-

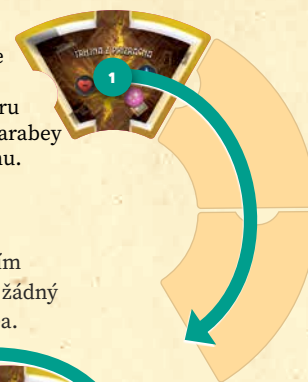


C Není-li místnost se skarabey propojená (otevřená) s vnější chodbou, ponechte skarabey v jejich stávající místnosti.



2 Přesuňte skarabey z vnitřního kruhu místností.

Postupujte stejným způsobem jako v prvním kroku, ale začněte v **Trhlíně z Přízračna 1**. Poté z tohoto kruhu místností ve směru hodinových ručiček přesuňte skarabey do místností v prostředním kruhu.



3 Nasazení nových skarabeů.

A Do každé místnosti ve vnitřním kruhu, ve které se nenachází žádný skarabeus, přidejte 1 skarabea.



B Přidejte 1 skarabea na prázdné místo dle svého výběru v **Trůnním sále 1**, pokud je alespoň jedno místo obsazené jiným skarabeem 2.



Všimněte si, že v případě, pokud se vám podaří zneškodnit všechny skarabey v Trůnním sále, žádní noví skarabeové sem již po zbytek hry neprijdou ve fázi skarabeů, ani na základě karet nestvůry.

4 Otočení zamořených místností.

Nacházejí-li se během tohoto kroku 2 nebo více skarabeů v jedné místnosti, otočte destičku této místnosti na její druhou – zamořenou – stranu (viz **Zamořené místnosti na této stránce**). Pokud hrajete proti Zrůdě chaosu, upravte také stupnici zamoření (viz **Hrozba zamoření**, viz str. 17).

DALŠÍ PŘÍPADY NASAZENÍ SKARABEŮ

K nasazení skarabeů dochází i v důsledku některých událostí na základě těchto symbolů:

- Hodte kostkami místnosti a na základě hodnoty hodu přidejte skarabea do místnosti.
- Přidejte skarabea do aktuální místnosti nestvůry.
- Přidejte skarabea do místnosti protilehlé k aktuální místnosti nestvůry.

NASAZENÍ SKARABEŮ PO HODU KOSTKOU PŘÍKLAD 1

Padne-li na kostkách číslo 3 a vnější kruh místností 1, přidejte skarabea do vnější místnosti, u které se aktuálně nachází číslo 3 (třetí den) 2.



NASAZENÍ SKARABEŮ PO HODU KOSTKOU PŘÍKLAD 2

Padne-li na kostkách číslo 4 a vnitřní kruh místností 1, přidejte skarabea do vnitřní místnosti, u které se aktuálně nachází číslo 4 (čtvrtý den). Pokud ke čtvrtému dnu náleží dvě místnosti 2, jako je to znázorněno v následujícím příkladu, vždy zvolte místnost vpravo (ve směru hodinových ručiček) 3.

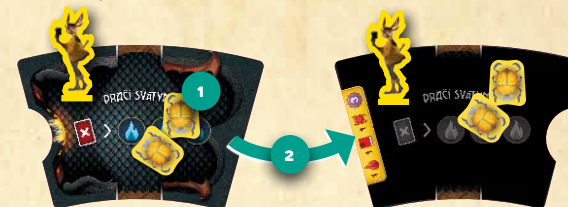


Nasazení skarabeů do Trůnního sálu

Kdykoliv máte přidat skarabea do Trůnního sálu, v němž se žádný skarabeus již nenachází, nového skarabea sem nepřidávejte. Jakmile se hráčům podaří vyčistit Trůnní sál od všech skarabeů, žádní noví skarabeové do něho po zbytek hry neprijdou.

ZAMOŘENÉ MÍSTNOSTI

Vždy, když se na základě pohybu nebo nasazení skarabeů ocitnou 2 nebo více skarabeů v jedné místnosti 1, jejíž destička se dá otočit (není přilepená k hernímu plánu), dojde k zamoření této místnosti. Odeberte veškeré herní součásti z místnosti, otočte destičku na druhou stranu 2 a všechny herní součásti na ni vraťte.



V zamořené místnosti nemůžete provádět žádné akce (viz **Využití akcí místnosti**, str. 12).

Místnost však od zamoření můžete vyčistit (viz **Vyčištění místnosti od zamoření**, str. 13).

ČAS A PLYNUTÍ ČASU

Čas se dělí na 12 dnů a 4 denní doby.



Aktuální den a denní dobu určují 2 zlaté symboly v horní části herního plánu. Hru začínáte 1. den **1** a denní doba je první část rána **2** (každá denní doba sestává ze 3 částí: první, druhé a třetí **3**).

Většina herních akcí vyžaduje posunutí času. Obvykle **vpřed**, ale některé speciální akce umožňují i posun času **zpět**.

Posun času provedte otočením kruhové chodby denní doby proti směru hodinových ručiček **4** (jak je to naznačeno šipkami) o příslušný počet pozic. Občas budete muset stejným způsobem pootočit i kruhovou chodbu dnů **5**.

Ve výjimečných případech, kdy čas může plynout pozpátku, otočte kruhovou chodbu denní doby ve směru hodinových ručiček (a případně i kruhovou chodbu dnů) o příslušný počet pozic.



POSUN ČASU O URČITÝ POČET POZIC

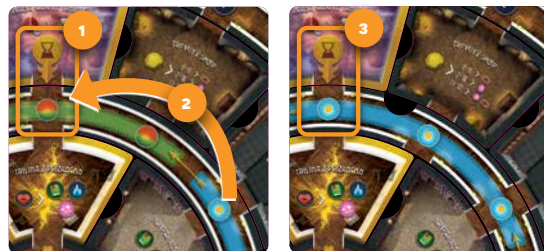
Jestliže máte při provádění akcí posunout čas o určitý počet pozic **dopředu** nebo **dozadu**, řiďte se symboly určujícími směr dopředu nebo dozadu nebo textem určujícím posunutí času dopředu nebo dozadu o „x pozic“.

Jakmile k tomu v průběhu hry dojde, musíte pootočit kruhovou chodbu denní doby o přesně vyznačený počet pozic.

POSUN ČASU DOPŘEDU

PŘÍKLAD

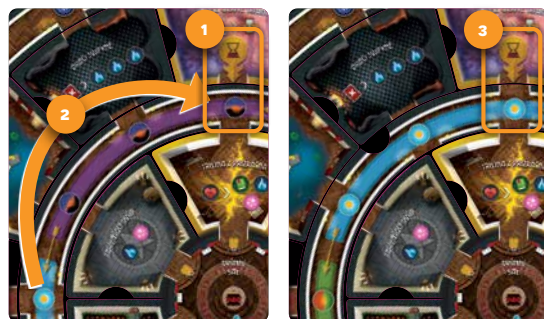
Je-li aktuální denní doba **druhá část rána** **1** a máte posunout čas o 2 pozice dle symbolů , nebo vám to říká text (např. *posuňte čas o dvě pozice dopředu*), otočte kruhovou chodbou denní doby proti směru hodinových ručiček o dvě pozice **2**, takže aktuální denní doba bude **první část odpoledne** **3**.



POSUN ČASU DOZADU

PŘÍKLAD

Je-li aktuální denní doba **třetí část večera** **1** a máte na základě symbolů nebo odpovídajícího textu (např. *posuňte čas o tři pozice zpět*) posunout čas o 3 pozice, pootočte kruhovou chodbu denní doby po směru hodinových ručiček o 3 pozice **2**, takže aktuální denní doba bude **třetí část odpoledne** **3**.



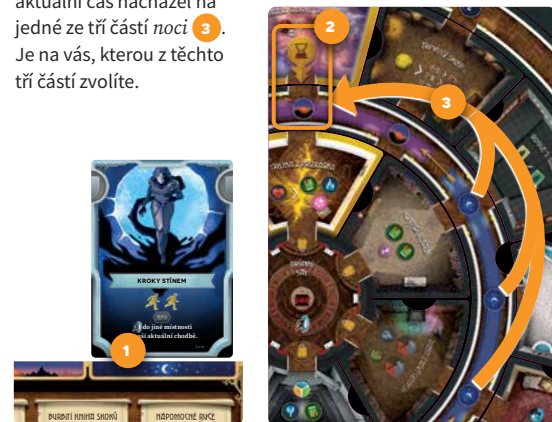
POSUN ČASU PŘI HRANÍ AKČNÍCH KARET

Když zahrajete akční kartu do časového slotu nad svou deskou hráče, musíte posunout čas dopředu **alespoň o jednu pozici** a zastavit kruhovou chodbu denní doby na jedné ze tří částí odpovídající časovému slotu, do kterého jste zahráli akční kartu.

POSUNUTÍ NA KONKRÉTNÍ DENNÍ DOBU

PŘÍKLAD

Zahráli jste akční kartu do časového slotu **nocí** nad svou deskou hráče **1**. Před provedením akcí na zahrané kartě musíte posunout čas dopředu na hlavní herní plán na pozici, která odpovídá denní době časového slotu, do něhož jste kartu vyložili. Aktuální denní doba je **druhá část večera** **2**, proto musíte posunout kruhovou chodbu denní doby, aby se aktuální čas nacházel na jedné ze tří částí **nocí** **3**. Je na vás, kterou z těchto tří částí zvolíte.



Univerzální časové sloty

Zahrajete-li akční kartu do univerzálního časového slotu , můžete si vybrat, o jakou hodnotu čas posunete, ale vždy ho musíte posunout **alespoň o jednu pozici**.

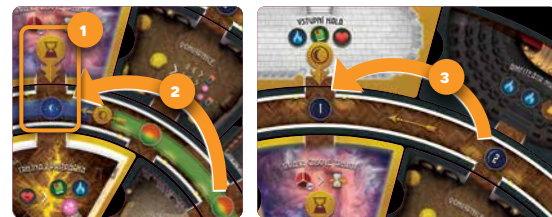
PLYNUTÍ ČASU DO DALŠÍHO DNE

Když má čas plynout z noci na ráno (nebo pozdější denní dobu), musíte okamžitě pootočit kruhovou chodbu dnů na následující den.

POSUN ČASU DO DALŠÍHO DNE

PŘÍKLAD

Je-li aktuální denní doba **třetí část noci** v prvním dnu **1** a máte posunout čas kupředu o 2 pozice, otočte kruhovou chodbou denní doby proti směru hodinových ručiček na **druhou část rána** **2** a kruhovou chodbu proti směru hodinových ručiček na další den **3**.



Naopak, pokud má čas plynout pozpátku z rána na noc (nebo na dřívější dobu), musíte otočit kruhovou chodbu dnů ve směru hodinových ručiček o jednu pozici na předchozí den.



PLYNUTÍ ČASU V RÁMCI STEJNÉ DENNÍ DOBY

Je-li aktuální denní doba v *první* nebo *druhé* části denní doby a máte posunout čas na stejnou denní dobu, posuňte čas na jednu z následujících částí aktuální denní doby.

POSUN V RÁMCI STEJNÉ DENNÍ DOBY

PŘÍKLAD

Zahráli jste akční kartu do časového slotu *nocí* nad svou deskou hráče **1**. Aktuální denní doba je *první část noci* **2**. Musíte posunout čas alespoň o jednu pozici, otočte kruhovou chodbu denní doby na *druhou* nebo *třetí část noci* **3**.



TŘETÍ ČÁST DENNÍ DOBY

Je-li aktuální denní doba *třetí* (tedy poslední), a máte posunout čas na stejnou denní dobu, budete ho muset posunout o téměř celý den. Čas totiž musíte vždy posunout alespoň o jednu pozici.

POSUN ČASU Z TŘETÍ ČÁSTI DENNÍ DOBY

PŘÍKLAD

Zahráli jste akční kartu do časového slotu *večera* nad svou deskou hráče **1**. Aktuální denní doba je *třetí* (poslední) část *večera* **2**. Jelikož musíte posunout čas alespoň o jednu pozici a současně skončit ve fázi *večera*, otočte kruhovou chodbu denní doby proti směru hodinových ručiček o celou otočku do některé ze tří fází *večera* **3**. Musíte pootočit kruhovou chodbu dnů na další den, neboť jste při otáčení kruhové chodby denní doby minuli noc a přešli až do *večera* následujícího dne.



AKCE HRÁČŮ

V této kapitole jsou popsány akce, které máte během hry k dispozici. Akce se obvykle provádí zahráním akčních karet, ale také použitím místnosti, schopností postav nebo společníků a taktických karet Strážců.

ÚTOK

Při provádění akce útoku můžete zaútočit pouze na nepřítele ve své místnosti (pokud vám jiná akce nebo schopnost neumožní něco jiného).

Pravidlo skarabeů Pokud se v místnosti nacházejí společně skarabeové i nestvůra, smíte útočit *pouze* na skarabeje (protože chrání nestvůru), nikdy ne na skarabeje i nestvůru současně.

POŘADÍ ÚTOKU A OBRANY

Při souboji vždy začíná útočník a musí postupovat podle následujících kroků:

- 1 Spočítejte si všechny zásahy a bloky z vyložených akčních karet před sebou **1**, z propojených symbolů na akčních kartách **2**, z vyložených taktických karet Strážců **3**, z najatých společníků **4** a z bonusů na stupnici boje **5**.



- 2 Abyste si nemuseli pamatovat všechny součty, můžete si je zaznamenávat (a postupně přidávat jednotlivé zásahy a bloky) na stupnici herního plánu pomocí žetonů zásahů **1** a bloků **2**.



- 3 Připočítejte si případné zásahy a bloky ze svých schopností, které použijete *před* soubojem (tzn. *předtím*, než útočník i obránce hodí svými bojovými kostkami).
- 4 Připočítejte zásahy od Lady Weirdwood. Ta vám může, za určitých okolností, v soubojích pomoci přidáním několika zásahů. Tyto okolnosti se liší v závislosti na nestvůře, proti které hraje.

- 5 Hodte bojovými kostkami. Bojové kostky můžete mít k dispozici z různých zdrojů. Jsou to:

- A Vaše deska hráče.** Každá postava (kromě Wallyho, viz *Wallyho zlodějské rukavice*, str. 12) má na začátku hry k dispozici jednu základní modrou bojovou kostku a v průběhu hry, si může vyrobit dodatečné kostky (viz *Výroba bojových kostek*, str. 12).
- B Taktické karty Strážců.** Některé taktické karty Strážců vám mohou do souboje poskytnout bojovou kostku dle vaší volby.
- C Schopnosti.** Některé schopnosti vám mohou poskytnout bojové kostky.
- D Akční karty.** Některé akční karty poskytují bojové kostky.
- E Krádež.** Wally je jediná postava, která může bojové kostky krást svým nepřítelům.

Můžete mít také přístup k různým schopnostem, které vám umožní měnit hodnoty na kostkách.

Po hodu bojovými kostkami, a případně změně jejich hodnot, si připočítejte všechny zásahy a bloky z těchto hodnot ke svému aktuálnímu součtu z předchozích kroků.

- 6 Připočítejte si zásahy a bloky ze svých schopností, které smíte použít *po* souboji (*poté* co útočník i obránce hodí svými bojovými kostkami). Pokud schopnost neuvádí, zda může být použita *před* nebo *po* souboji, můžete tuto schopnost použít kdykoli během souboje.

Nyní i obránce hodí svými kostkami a spočítá si své zásahy a bloky, jejichž výsledné hodnoty porovnáte s hodnotami útočníka a udělte odpovídající zranění. Nejjednodušší způsob, jak spočítat úspěšné zásahy a bloky, je posunutí žetonů zásahů a bloků na stupnici herního plánu.

URČENÍ POČTU ZRANĚNÍ

PŘÍKLAD

Útočník získal 7 zásahů a 3 bloky, které si zaznamenal pomocí žetonů.



Obránce získal 5 bloků a 4 zásahy. Posuňte útočnickův žeton zásahů zpátky o 5 políček (za každý obráncův blok), což znamená, že obránce utřil 2 zranění.



Poté posuňte útočnickův žeton bloků zpátky o 4 políčka (za každý obráncův zásah), což znamená, že útočník utřil 1 zranění (jak je vyznačeno malými červenými čísly vlevo dole na každém políčku stupnice).



ZRANĚNÍ HRÁČE

Kdykoli dostanete nezblokované zásahy z libovolného zdroje (souboj se skarabey nebo nestvůrou, oheň, sutiny nebo karty nestvůry), utříte zranění rovné počtu nezblokovaných zásahů. Tato zranění můžete rozdělit dle své volby mezi tyto 3 oblasti:

1 Zdraví. Za každé utržené zranění si snižte hodnotu zdraví o 1. Vaše zdraví nikdy nemůže klesnout pod hodnotu 1.



2 Vyrobené bojové kostky. Za každé utržené zranění můžete odhodit bojovou kostku nejvyšší úrovně (tj. nejdražší), kterou máte momentálně vyrobenou na své desce hráče (nebo v případě Wallyho můžete snížit úroveň jeho zlodějské rukavice o 1). Nikdy nemůžete odhodit svou trvalou modrou základní bojovou kostku.



3 Žetony moci. Za každé utržené zranění můžete odhodit jeden žeton moci (🌀) ze své osobní zásoby.

Pokud utrpíte další zranění, ale už nemáte žádné body zdraví, o které můžete přijít, bojové kostky k odhození ani žetony moci v zásobě, zbytek tohoto zranění ignorujete.

ÚTOK NA SKARABEY

Když útočíte na skarabej, musíte zaútočit na všechny skarabej v místnosti, ve které provádíte akci útoku. Za každého skarabea hodíte 1 modrou základní kostkou.

Padne-li na kostce skarabea výpad 🌀, pokusí se vyběhnout ze své stávající místnosti podle pravidel pohybu pro fázi skarabeu. Pokud se mu podaří vyběhnout z místnosti, vyhne se všem zásahům a uteče.

Pokud skarabeové na základě útoku vyběhnou z Trůnního sálu, první skarabeus zamíří do Trhliny z Přízračna. Každý další, kterému se podaří uniknout, uteče do následující místnosti ve směru hodinových ručiček.

K poražení jednoho skarabea stačí jeden úspěšný (tj. nezblokovaný) zásah. Když hráč porazí skarabea, odstraní ho z herního plánu a rozhodne se, zda si ho ponechá jako zdroj a získá 1 zkušenost (1), nebo ho vrátí do společné zásoby skarabeu a získá 2 zkušenosti (2).

ÚTOK NA SKARABEY

PŘÍKLAD

Hrajete za Sekhmet a rozhodnete se zaútočit na 4 zbývající skarabej, kteří jsou s vámi v Trůnním sále (1), zahráním karty *Příprava na obranu* (2). Rádi byste zaútočili na Zrůdu chaosu (3), která je také v Trůnním sále, ale nemůžete, protože skarabeové vždy chrání nestvůru, která je s nimi ve stejné místnosti.

1 zásah máte již z propojených symbolů na svých vyložených akčních kartách (4) a 1 blok z karty *Příprava na obranu* (5). Zaznačíte si to na vnější stupnici herního plánu pomocí žetonů zásahů a bloků (6).

Na své desce hráče máte k dispozici 1 základní (modrou) bojovou kostku a 1 vyrobenou (červenou) útočnou bojovou kostku (7).

Nejste si jisti, zda to bude stačit na poražení všech 4 skarabeu, proto se rozhodnete využít svou schopnost Abraka-sek-ra, a do souboje získáte další bojovou kostku. Zaplatíte 1 žeton moci a 1 další zdroj (8). Vezmete si 1 černou obrannou kostku a hodíte všemi 3 kostkami. Padly vám 2 zásahy a 1 blok (9).

Posunete žetony zásahů a bloků na stupnici dle hozených symbolů zásahů a bloků a dohromady tak máte 3 zásahy a 2 bloky (10). Poté je na řadě obránce.

Za 4 skarabej jste hodili 4 základními modrými kostky s tímto výsledkem: 1 zásah, 2 bloky a 1 nápor (11).

Jakmile na kostkách skarabeu padne výpad, musíte jej vyhodnotit jako první, takže přesunete 1 skarabea (kteréhokoli) do Trhliny z Přízračna (12).

Poté posunete žeton bloků zpět o 2 políčka (za každý zásah, který padnul na kostkách skarabeu) na nulu (13). To znamená, že jste neutřili žádné zranění, protože jste úspěšně vyblokovali všechny zásahy skarabeu.

Nakonec posunete žeton zásahů (který je na políčku 3) zpátky o tolik políček, kolik bloků padlo skarabeu (1) (14). Žeton zásahů se nyní nachází na políčku 2, což znamená, že skarabeu udělíte 2 zásahy. Na poražení 1 skarabea stačí 1 zásah a díky tomu odstraníte 2 skarabej z Trůnního sálu (kterékoli).

Chcete, aby vám skarabeus v dalším tahu pomohl zaplatit náklady na využití své schopnosti. Vezmete si 1 skarabea do své osobní zásoby (15) a získáte za to 1 zkušenost. Druhého skarabea vrátíte do společné zásoby (16) za další 2 zkušenosti.

Jeden skarabeus, který neutekl ani nebyl zasažen úspěšným zásahem, zůstal v Trůnním sále (17). Tím souboj končí.



ÚTOK NA NESTVŮRU

Pokud chcete použít akci útoku a zaútočit na nestvůru, ale v místnosti s nestvůrou se nachází nějaký skarabeové, nemůžete na ni zaútočit. V takovém případě je možné útočit pouze na skarabej, kteří nestvůru chrání.

Podrobnosti a příklady útoku na jednotlivé nestvůry naleznete v kapitole *Pravidla nestvůr*, str. 15.

BONUS PO SOUBOJI

Pokud se po skončení útoku ve vaší stávající místnosti nenachází žádný skarabeové ani nestvůra, můžete okamžitě využít akci této místnosti před pokračováním ve svém tahu.

Jestliže provedete útok v místnosti, ve které **se aktuálně nenacházíte** (některé schopnosti nebo akční karty to umožňují), nemůžete po takovém útoku využít akci této místnosti, protože se v ní nenacházíte.

POHYB

Akci pohybu můžete použít k přesunu z místnosti, ve které se aktuálně nacházíte, do jiné místnosti. Můžete se pohybovat do místností a zastavovat v nich. Nemůžete zastavovat na chodbách, ale pouze jimi procházet.

Při provádění jedné akce pohybu **se můžete pohnout do vzdálenosti dle vlastní volby**, pokud dodržíte následující pravidla (některé akční karty a schopnosti vám umožní tato pravidla ignorovat):

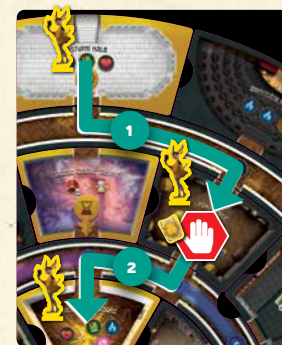
Pravidlo propojených chodeb: Můžete procházet pouze mezi místnostmi a chodbami, které jsou propojené (jsou spojené otevřenými dveřmi).



Pravidla skarabeu

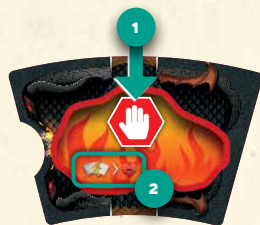
Nesmíte se přesouvat přes místnost, ve které se nacházejí skarabeové nebo nestvůra. V takové místnosti musíte svůj pohyb okamžitě ukončit (1).

Máte-li však v tomto tahu k dispozici ještě jednu akci pohybu, smíte ji využít k tomu, abyste se z této místnosti přesunuli do jiné (2).



POHYB (POKRAČOVÁNÍ)

Pravidlo ohně: Nemůžete se přesunout přes místnost, pokud je v ní žeton ohně, ale musíte svůj pohyb v této místnosti ukončit 1 a zároveň utřítte 1 zranění 2. Pokud svůj pohyb začnete v místnosti se žetonem ohně, při odchodu z ní již neutřítte žádné zranění.



Pravidlo sutin: Nemůžete se přesunout do místnosti, pokud se proměnila na sutiny. Jestliže se místnost promění v sutiny, zatímco se v ní nacházíte, můžete z ní odejít použitím akce pohybu.



Pohyb a akce v místnostech:

Když ukončíte pohyb v místnosti, kde nejsou přítomni žádní skarabeové ani nestvůra, můžete se rozhodnout využít akci této místnosti (viz *Využití akcí místností níže*).

Více akcí pohybu: Ukončíte-li v rámci akce pohybu svůj pohyb v místnosti a máte k dispozici další akci pohybu, můžete se znovu pohnout při dodržování stejných pravidel.

TELEPORTACE

Když použijete akci teleportace, můžete se přesunout do jakékoli jiné místnosti v sídle (včetně Trůnního sálu). Pokud se v ní nenachází žádní skarabeové ani nestvůra, můžete využít akci této místnosti (viz *Využití akcí místností níže*).

VYUŽITÍ AKCÍ MÍSTNOSTÍ

Místnosti nabízejí mnoho užitečných akcí ve hře, z nichž mnohé jsou k dispozici pouze v místnostech. Akci místnosti, ve které se nacházíte, můžete využít pouze v následujících případech:

- Po ukončení akce pohybu nebo teleportace v místnosti bez skarabeů a nestvůry – a před provedením jakékoliv další akce.
- Pokud po skončení souboje nezůstanou v místnosti žádní skarabeové ani nestvůra (viz *Bonus po souboji, str. 11*) a před provedením jakékoliv další akce.
- Když určité schopnosti nebo akční karty výslovně říkají, že můžete využít akci místnosti.

Pravidla skarabeů Jak již bylo uvedeno výše, pokud jsou v místnosti nějakí skarabeové nebo nestvůra, nemůžete akci místnosti využít.

Všechny akce místnosti jsou volitelné a můžete je provádět v libovolném pořadí (kompletní seznam akcí naleznete v kapitole *Přehled místností, str. 23*).

VÝROBA BOJOVÝCH KOSTEK

Když provádíte akci Výroba bojových kostek, zaplatíte požadované zdroje za následující prázdné pole pro bojové kostky na své desce hráče (od nejdlevnější po nejdražší). Po zaplacení 1 si na toto políčko umístíte barevný ukazatel odpovídající bojové kostce, kterou jste si vyrobili 2. Druhy a barvy bojových kostek jsou následující:



Modrá základní bojová kostka:

Tato kostka obsahuje 2 strany se zásahem, 2 strany s blokem, jednu stranu v výpadem a jednu prázdnou stranu. Když vám při hodu padne výpad, smíte využít speciální akci výpadu ze své desky postavy 3.

Černá obranná bojová kostka:

Tato kostka obsahuje strany s 1 blokem, se 2 bloky a jednu prázdnou stranu.

Červená útočná bojová kostka:

Tato kostka obsahuje strany s 1 zásahem, se 2 zásahy a jednu prázdnou stranu.

Jakmile bojovou kostku vyrobíte a umístíte, nemůžete ji již vyměnit za jinou, pokud to vyloženě neříká některá akce či schopnost.

Všimněte si, že každá postava, kromě Wallyho, začíná hru s jedním trvalým modrým ukazatelem bojové kostky na spodním políčko pro bojové kostky na své desce.

Kdykoli vyrobíte svou poslední (tj. nejdražší) bojovou kostku nebo když Wallyho zlodějské rukavice dosáhnou 4. úrovně, získáte 4 zkušenosti 4. K této situaci může dojít opakovaně, tedy i když v souboji ztratíte svou nejdražší bojovou kostku a později ji znovu vyrobíte.

WALLYHO ZLODĚJSKÉ RUKAVICE

Na rozdíl od ostatních postav Wally nevyrobí bojové kostky, ale místo toho si vylepšuje své zlodějské rukavice. Tyto rukavice umožňují Wallymu v souboji krást bojové kostky svému nepříteli.

Na začátku hry Wally nemůže krást žádné bojové kostky 1, ale každá následující úroveň 2 mu umožňuje ukrást jednu bojovou kostku navíc.

Krádež bojových kostek musí Wally provést před zahájením souboje a před hodem kostkami, pokud nějaká schopnost neříká něco jiného.

Wally nikdy nemůže ukrást více bojových kostek, než kolik jich má jeho nepřítel k dispozici. Například, pokud jsou Wallyho zlodějské rukavice na 2. úrovni a bojuje proti jednomu skarabeovi, může mu ukrást pouze jednu modrou základní bojovou kostku.



NAJÍMÁNÍ SPOLEČNÍKŮ

Když vám akční karta, schopnost nebo akce místnosti umožní najmout společníka, můžete si vybrat jednu z vyložených karet společníků, zaplatit odpovídající cenu 1, a přidat společníka napravo vedle své desky hráče 2. Poté vyložte kartu nového společníka z balíčku, aby nahradil toho, kterého jste právě získali.

Najímáním dalších společníků jejich ceny stoupají. Váš první společník stojí pouze zdroje vytištěné na kartě 1. Každý další společník stojí 2 dodatečné zdroje dle vašeho výběru za každého společníka, kterého už máte. 3. To znamená, že za druhého společníka musíte k jeho ceně přidat 2 zdroje navíc, za třetího společníka čtyři zdroje navíc 4, a tak dále.



ČASOVÉ SLOTSY SPOLEČNÍKŮ

Když najmete společníka a umístíte ho vedle své desky hráče, získáte tím další časový slot denní doby, do kterého můžete zahrát akční karty 1. Navíc je tento slot univerzální 2, což znamená, že když do něj zahrájete akční kartu, vyberete si, jaké denní době bude odpovídat v závislosti na posunu času (viz *Posun při hraní akčních karet, str. 9*).



ZISK TAKTICKÝCH KARET STRÁŽCŮ

Když narazíte na tento symbol, získáte jednu taktickou kartu Strážců. Doberte si vrchní kartu z balíčku taktických karet Strážců a přidejte ji otočenou lícem vzhůru do své herní oblasti. V budoucnu ji budete moci zahrát jako volnou akci (viz *Hraní taktických karet strážců, str. 14*).



VYČIŠTĚNÍ MÍSTNOSTI OD ZAMOŘENÍ

Kdykoli je místnost zamořená (viz *Zamořené místnosti*, str. 8), nemůžete využívat její akci a nejprve budete muset zamoření odstranit, aby byla znovu využitelná.

Kdykoli se ve svém tahu nacházíte v zamořené místnosti, kde nejsou žádní skarabeové ani nestvůra, můžete zaplatit zdroje znázorněné v zamořené místnosti a zamoření odstranit. Za to ihned získáte zkušenosti uvedené v zamořené místnosti. Poté destičku místnosti otočte na druhou stranu a **ihned po vyčištění** můžete využít akci místnosti.

VYČIŠTĚNÍ OD ZAMOŘENÍ

PŘÍKLAD

Zahrajete kartu *Kroky stínem* 1 a použijete první ze svých dvou pohybů 2 na přesun do zamořené místnosti, kde pohyb ukončíte 3. Zaplatíte 2 znalosti a 2 Mín 4 za vyčištění od zamoření, a získáte tak 5 zkušeností 5. Poté otočíte destičku místnosti 6 a využijete její akci, čímž získáte 2 znalosti a 2 zkušenosti 7. To všechno předtím, než využijete svůj druhý pohyb z akční karty *Kroky stínem* na přesun do jiné místnosti 8.

Některé akční karty nebo schopnosti vám umožňují vyčistit místnost od zamoření, i když se v ní nacházejí skarabeové nebo nestvůra. V tomto případě má přednost akční karta nebo schopnost postavy.



HEALING AND HAND CARDS LIMIT

Léčit se můžete během svého tahu, a dokonce i během tahů ostatních hráčů. Když dojde k vylepšení vašeho zdraví, okamžitě posuňte ukazatel zdraví 1 na své desce hráče, aby odpovídal množství získaného zdraví.

Vaše úroveň zdraví nikdy nemůže překročit hodnotu 6 ani klesnout pod 1. Když vaše zdraví dosáhne hodnoty 6, získáte 2 zkušenosti 2 (to se stane pokaždé, když zvýšíte svou hodnotu zdraví na maximum).

LIMIT CARDS IN HAND

Počet akčních karet, které můžete mít v ruce (váš limit karet v ruce), se rovná aktuální hodnotě vašeho zdraví.

Když dojde ke zvýšení zdraví během vašeho tahu, budete si moci **na konci svého aktuálního tahu** dobrat karty dle tohoto nového limitu.

Když dojde ke zvýšení zdraví mimo váš tah (v důsledku akce jiného hráče), budete si moci dobrat karty dle tohoto nového limitu **na konci svého dalšího tahu**.

Když dojde ke snížení vašeho zdraví (ať už během vašeho tahu, nebo tahu jiného hráče), **musíte okamžitě z ruky odhodit karty dle tohoto nového limitu**.



GOOD HAND CARDS LIMIT

V určitých případech vám schopnost nebo akční karta (například *Taktický hazard*) umožní dobrat další karty nad váš aktuální limit karet v ruce. Můžete tak učinit, ale na konci svého tahu musíte zahodit počet karet z ruky, který překračuje úroveň vašeho zdraví.

ACCOMPLISHMENT AND USE OF EXPERIENCE

Zkušenosti můžete získat různými způsoby: hraním akčních karet, používáním schopnosti, využíváním akcí místnosti, pomocí společníků, díky soubojům nebo dokonce při dosažení nejvyšší úrovně zdraví či vyrobení nejdražší bojové kostky.

Kdykoli ve hře narazíte na tento symbol 4 s určitou hodnotou, získáte odpovídající počet zkušeností.

EXPERIENCE LEVELS

Když získáte zkušenosti, ihned je využijte na své desce hráče posunutím ukazatelů na 3 stupnicích zkušeností (pravidla pro jednodušší, týmovou variantu hry *naleznete v kapitole Týmová varianta*, str. 22).

Získané zkušenosti můžete libovolně rozdělit mezi stupnice **moci, boje a taktiky**.

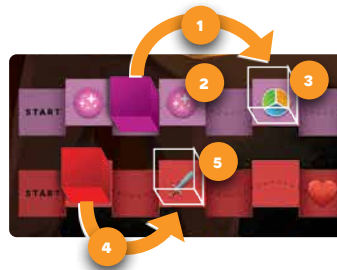
Kdykoli ukazatel na stupnici dosáhne nebo překročí určitý symbol, ihned získáte uvedenou odměnu. Všechny odměny jsou okamžité jednorázové výhody, s výjimkou zásahů a bloků na stupnici boje, které jsou trvalé a budete si je připočítávat k vašemu celkovému počtu zásahů a bloků ve všech soubojích, do kterých se zapojíte.

Pokud získáte zkušenosti během souboje (například v důsledku použití schopnosti, která vám přidá zkušenosti) a utratíte je na své stupnici boje, což má za následek získání dalších zásahů nebo bloků, můžete je použít během svého aktuálního souboje, pokud jste ještě nevyhodnotili udělení zásahů nepřátelům.

USE OF EXPERIENCE

PŘÍKLAD

Bojujete se 3 skarabey a všechny je porazíte. Rozhodnete se ponechat 1 skarabea ve své osobní zásobě a zbývající 2 vrátíte do společné zásoby, za což získáte 5 zkušeností. Rozhodnete se využít 3 zkušenosti na stupnici moci 1, čímž získáte 1 žeton moci 2 a 1 zdroj dle své volby 3. Poté využijete zbývající 2 zkušenosti na stupnici boje 4, což vám v dalších soubojích přinese 1 dodatečný zásah 5.



END OF EXPERIENCE LEVELS

Jakmile dojdete na konec kterékoli ze 3 stupnic zkušeností, získáte přístup k okamžitému speciálnímu bonusu:

Bonus stupnice moci. Když dojdete na konec této stupnice, můžete kdykoli před koncem svého tahu zdarma použít jakoukoli schopnost hráče (svou vlastní nebo jiného hráče). Pokud k tomu dojde ve chvíli, kdy nejste na tahu, nemůžete tento bonus využít.



Bonus stupnice boje. Když dojdete na konec této stupnice, okamžitě udělte nestvůře 2 zranění (a získáte za to zkušenosti, viz *Pravidla nestvůr* str. 15 a *podrobnosti o získání zkušeností za zranění nestvůry*). Musíte také vyhodnotit všechny další efekty, které nastanou v důsledku zranění nestvůry (například přidání karty nestvůry do Therusových plánů, jak je uvedeno na jeho stupnici zdraví).



Bonus stupnice taktiky. Když dojdete na konec této stupnice, okamžitě zdarma odstraňte zamoření z místnosti dle svého výběru (otočte místnost na nezamořenou stranu), získáte příslušné zkušenosti a využijte akci místnosti. Pokud jsou v této místnosti nějaké skarabeové, dojde k jejich vyhnání (odstraňte je do společné zásoby). V místnosti, kterou si vyberete, se nemusíte nacházet.



Jakmile se ukazatel nachází na konci stupnice zkušeností, již nemůžete na této stupnici využít žádné zkušenosti.

POSTUP PŘI VYUŽÍVÁNÍ ZKŮŠENOSTÍ

Když využíváte zkušenosti, musíte je využít jako součást akce, efektu schopnosti nebo události, díky kterým jste je získali, než přejdete k jakékoli jiné akci. To znamená, že existuje určitá flexibilita ohledně toho, kdy tyto zkušenosti využijete.

SEQUENCING THE USE OF EXPERIENCE

PŘÍKLAD

Bojovali jste s Přízračným Mín a ušetřili mu 4 úspěšné zásahy, což vám přineslo 4 zkušenosti. On vás zasáhl 1. Můžete se rozhodnout, že využijete tyto 4 zkušenosti ihned, nebo si nejprve snížíte své zdraví o 1 1, a poté využijete 4 zkušenosti na své stupnici boje 2. Tím překročíte symbol léčení 3, což vám umožní zvýšit své zdraví o 1 4. V každém případě musíte tyto 4 zkušenosti utratit v rámci dokončení tohoto souboje, než přejdete k jakékoli další akci ve svém tahu.



VOLNÉ AKCE

V této kapitole jsou popsány volné akce, které máte k dispozici ve svém tahu. Načasování a použití každé z nich je vysvětleno níže.

VYUŽITÍ SCHOPNOSTÍ POSTAVY

Každá postava má svou vlastní sadu jedinečných schopností uvedených na 3 svitcích na své hráčské desce. Tyto schopnosti můžete použít jednou za tah kdykoli během svého tahu (dokonce i před zahráním akční karty). Některé schopnosti smíte dokonce použít i v tazích ostatních hráčů (takové schopnosti to výslovně uvádějí 1).

Abyste mohli schopnost použít, musíte zaplatit cenu uvedenou červeně v horní části schopnosti 2. Ta vždy zahrnuje žeton moci a (ve většině případů) některé další zdroje. Žetony moci lze získat různými způsoby (prostřednictvím odměn na stupnicích zkušenosti, v místnostech a pomocí taktických karet Strážců), ale jsou velmi cenné – proto je používejte moudře!

Nejste-li schopni zaplatit požadovaný žeton moci ani žádné další dodatečné zdroje, nemůžete danou schopnost použít, pokud nějaká jiná schopnost výslovně neříká opak.

Při použití schopnosti přesuňte požadovaný žeton moci a zdroje ze své zásoby do oblasti ceny dané schopnosti, abyste označili, že ji v tomto tahu používáte 3. Poté provedte efekt schopnosti 4. Pokud má schopnost dva efekty oddělené slovem „NEBO“, znamená to, že si **musíte vybrat** jeden z těchto dvou efektů 5. Jakmile schopnost využijete, nemůžete ji v tomto tahu využít znovu, i když má na výběr ze dvou efektů.

Na konci svého tahu odhodte vynaložený žeton moci a zdroje do společné zásoby.



SCHOPNOSTI KOMPLEXNÍCH POSTAV

Každá postava má určitou úroveň obtížnosti hraní a schopnosti některých komplexních postav vyžadují další vysvětlení.

Eugenova Převodní komora

Když je Eugen ve hře, může jakýkoli hráč jednou za svůj tah zaplatit libovolné 3 zdroje 1 a přemístit zahraniční akční kartu ze své desky hráče napravo od Eugenovy desky 2. Pokud se na tomto místě nachází karta, vezme si tuto kartu do ruky 3. To znamená, že hráči si mohou brát karty ostatních postav do ruky (takto získaná karta zůstává u daného hráče po zbytek hry, pokud ji nějaká jiná schopnost nepřemístí k jinému hráči).



Eugen a společníci

Eugenova převodní komora mu během hry znemožňuje najímat společníky.

Eugenovy časové sloty denní doby

Všechny 4 Eugenovy časové sloty denní doby jsou univerzální (jako u společníků).

Wallyho schopnost Infiltrace

Když Wally použije tuto schopnost, můžete odstranit jednu kartu moci nestvůry, která je aktuálně vyložená nad její deskou. Okamžitě získáte 2 zkušenosti za odstranění karty a poté můžete kartu vyložit nalevo od Wallyho desky 1 na základě aktuální síly nestvůry (kterou určuje aktuální den – viz *Karty moci*, str. 15).



V jakémkoli příštím souboji můžete využít výhodu libovolné karty moci nestvůry vyložené vedle Wallyho desky a poté ji vrátit do spod balíčku nestvůry.

Wally může mít v jednom okamžiku vyložené maximálně 2 karty moci nestvůry a jeho schopnost Infiltrace nemůžete použít, pokud nemáte pro kartu moci volné místo.



VYUŽITÍ SCHOPNOSTÍ SPOLEČNÍKŮ

Každý společník, kterého během hry najmete, vám nabídne jedinečnou schopnost, kterou můžete použít kdykoli během svého tahu 1. Některé schopnosti vyžadují vyčerpání společníka 2, což znamená otočení jeho karty lícem dolů, jakmile schopnost použijete. Společníka můžete obnovit při obnově karet (viz *Konec tahu hráče*, str. 7) – a také jej mohou obnovit některé místnosti a schopnosti.



HRANÍ TAKTICKÝCH KARET STRÁŽCŮ

Taktická karta Strážců ve vaší osobní zásobě může být zahrána ve vašem tahu, když hrajete akční kartu do časového slotu denní doby.

ZAHRÁNÍ TAKTICKÉ KARTY STRÁŽCŮ

Při hraní akční karty 1 můžete zahrát jednu z taktických karet Strážců ze své zásoby na vrch této akční karty (bez ohledu na to, zda je akční karta umístěna lícem nahoru nebo lícem dolů) 2.

Získáte výhodu uvedenou na zahrané taktické kartě Strážců 3. Bonusové symboly na taktických kartách Strážců jsou vždy univerzální, takže budou vždy odpovídat bonusovým symbolům 4 na akčních kartách.



PRAVIDLA NESTVŮR

Každá nestvůra má trochu jinou přípravu hry, pravidla a výzvy, které hráči musí překonat. Prvních pár her vám doporučujeme hrát proti Zrůdě chaosu, dokud nebudete připraveni na novou a náročnější výzvu proti Přízračnému Mín nebo temnému mágovi Therusovi.

VYHODNOCENÍ KARET NESTVŮRY

Každá nestvůra má svou vlastní jedinečnou sadu 20 karet nestvůry. Během hry jsou tyto karty vždy umístěny v balíčku nestvůry. Každá karta má svůj náhled druhu akce na následující kartě nestvůry. 4 druhy karet jsou:



Karta pohybu

Nestvůra se obvykle pokusí pohnout po sídle podle svých jedinečných pravidel pohybu.



Karta útoku

Nestvůra se pokusí na někoho zaútočit.



Karta skarabeů

Nestvůra bude nasazovat po sídle skarabey.



Karta moci

Nestvůra přidá ke své bojové schopnosti další efekt.

Když musíte vyhodnotit kartu nestvůry:

- Vyhodnoťte zadní stranu karty.** Posuňte čas dne o určitý počet pozic podle zadní strany karty nestvůry.
- Vyhodnoťte přední stranu karty.** Otočte kartu a vyhodnoťte přední stranu karty nestvůry. Některé karty budou vyžadovat vyhodnocení více (nebo jiných) efektů v závislosti na odpovídající síle nestvůry, kterou určuje aktuální den. Jak sílí, přechází ze stavu **klidná**, přes **vzteklá** až po **rozzuřená** a některé karty mají efekty vázané na tyto 3 stavy.
- Odhození nebo vyložení karty nestvůry.** Po vyhodnocení karty ji odhodíte nebo vyložíte. Karty *pohybu*, *útoku* a *skarabeů* se vždy odhazují (s výjimkou Theruse, kde kartu hned neodhodíte; viz *Vyhodnocení Therusových karet*, str. 21). Karty *moci* se vykládají nad desku nestvůry:

VYHODNOCENÍ KARET NESTVŮRY

PŘÍKLAD 1

Hrajete proti Zrůdě chaosu, končíte svůj tah a musíte vyhodnotit vrchní kartu z balíčku nestvůry. Posunete čas o 2 políčka dopředu **1** a poté kartu otočíte **2**, abyste vyhodnotili její efekty. Jelikož je nyní 6. den, Zrůda chaosu je ve vzteklém stavu **3**. Musíte tedy vyhodnotit vrchní efekt **4** a střední efekt **5**, jak je označeno znaménkem plus mezi nimi. Nevyhodnocujete spodní efekt **6**, protože Zrůda chaosu ještě není rozzuřená (10. den a vyšší).



VYHODNOCENÍ KARET NESTVŮRY

PŘÍKLAD 2

Hrajete proti Zrůdě chaosu, končíte svůj tah a musíte vyhodnotit vrchní kartu z balíčku nestvůry. Posunete čas o 4 pozice dopředu **1** a poté kartu otočíte, abyste vyhodnotili její efekty **2**. Jelikož je nyní 11. den, Zrůda chaosu je v rozzuřeném stavu **3**. Po vyhodnocení vrchní části karty **4** vyhodnotíte pouze efekt v části pro rozzuřený stav **5**, protože zde nejsou žádná znaménka plus, která by znamenala, že musíte vyhodnotit více částí.



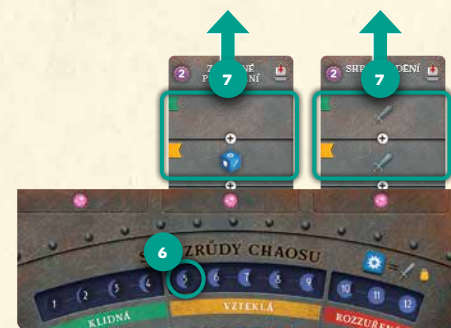
KARTY MOCI

Když vyhodnotíte kartu moci, posuňte čas dopředu **1** a poté ji otočte a vyložte na jeden ze 3 slotů moci v horní části desky nestvůry **2**, jak je označeno tímto symbolem **3**. Tyto karty mohou nestvůře přidat do souboje další kostky, zásahy a bloky.



Při vyložení karty ji částečně zasuňte pod desku nestvůry v závislosti na její síle, která odpovídá aktuálnímu dni. V našem příkladu je 4. den **4** a proto je nutné kartu zasunout, aby byla vidět pouze její první část odpovídající klidnému stavu **5**.

Když se síla nestvůry zvýší na další úroveň, počínaje 5. dnem **6**, musíte posunout všechny karty vyložené nad její deskou nahoru, aby odpovídaly novému stavu **7**.



Pokud je nestvůra v souboji a má nad svou deskou vyložené nějaké karty moci, získává všechny výhody, které jsou na těchto kartách v danou chvíli vidět. V našem příkladu by házela 1 základní kostkou navíc a získala 2 dodatečné zásahy.

Po souboji odhodte všechny aktuálně vyložené karty nad deskou nestvůry **7** a hráč, který s ní bojoval, získává za každou odhozenou kartu 2 zkušenosti **8**.



Pokud si máte dobat a vyložit kartu moci, ale všechny sloty moci jsou již obsazené, odhodte kartu, kterou jste právě dobrali.

Na následujících stranách najdete specifické pokyny k přípravě a pravidla hry pro každou ze 3 nestvůr.



ZRŮDA CHAOSU

OBTÍŽNOST



KRVELAČNÁ BESTIE POVOLANÁ Z PRÍZRAČNA JEJÍŽ ÚTOKY JSOU TÍM NIČIVĚJŠÍ, ČÍM VĚTŠÍ JE JEJÍ SÍLA, A JEJÍMŽ CÍLEM JE ZLIKVIDOVAT LADY WEIRDWOOD. NENÍ VŠAK PŘÍLIŠ PŘÍLIŠ CHYTRÁ A NĚKDY BUDE MÍSTO TOHO PRONÁSLEDOVAT HRÁČE A BUDE SE PŘITOM DOKONCE PROBOURÁVAT ZDMI.

ZRŮDA CHAOSU – PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru dle základní přípravy (viz str. 4) a poté:

- Umístěte figurku Lady Weirdwood do Trůnního sálu.
- Figurku Zrůdy chaosu položte do místnosti, která je na opačné straně panství přesně naproti Vstupní haly.
- Vedle herního plánu umístěte desku Zrůdy chaosu.
- Zamíchejte karty Zrůdy chaosu a balíček karet položte otočený lícem dolů vedle desky nestvůry.
- Všechny žetony trosek položte poblíž desky nestvůry.
- Na políčko 0 na stupnici zamoření a na počáteční políčko zdraví Lady Weirdwood umístěte červené ukazatele.
- Na políčka zdraví Zrůdy chaosu vyložte všech 18 červených ukazatelů (po šesti na její hlavu, trup a končetiny).



HROZBA ZAMOŘENÍ

Hodnota na stupnici zamoření by měla vždy odpovídat počtu aktuálně zamořených místností ve hře. To znamená, že kdykoli dojde k zamoření místnosti a jejímu otočení na zamořenou stranu, musíte zvýšit hrozbu zamoření 1. Naopak, kdykoli zamořenou místnost vyčistíte a otočíte na druhou stranu, musíte snížit hrozbu zamoření 2.

Jak se zamoření zvyšuje, Zrůda chaosu se stává stále silnější a proto si v každém souboji přidá ke svému hodu všechny kostky 3 znázorněné na aktuální úrovni zamoření nebo vlevo od ní.

Pokud hrozba zamoření dosáhne svého maxima, okamžitě jste prohráli hru 4.



ZÁCHRANA LADY WEIRDWOOD

Zrůda chaosu využívá skarabej k uvěznění Lady Weirdwood v Trůnním sále, kde ji chce dosáhnout a zabit.

Můžete se ji pokusit zachránit tím, že porazíte všechny skarabeje v Trůnním sále. Jakmile v Trůnním sále již nebudou žádní skarabeje, považujte ji za zachráněnou a vy budete mít po zbytek hry přístup k těmto dvěma výhodám:

- Boj po jejím boku**
Pokud je při souboji Lady Weirdwood s vámi ve stejné místnosti, přidá vám k souboji 2 zásahy. V soubojích nikdy neutří žádná zranění, je zde pouze proto, aby vám přidala 2 zásahy.
- Přesun**
Kdykoli ve svém tahu můžete zaplatit jakýkoli 1 zdroj, abyste přesunuli Lady Weirdwood do jakékoli propojené místnosti v sídle (ignorujte přitom všechna pravidla skarabeů). Můžete to udělat odkudkoli na herním plánu a nemusíte být ve stejné místnosti jako ona.



ZDRAVÍ LADY WEIRDWOOD

Zrůda chaosu se během hry pokouší dosáhnout Lady Weirdwood. Pokud Zrůda vyhodnotí efekt své útočné karty 1, zatímco je ve stejné místnosti jako Lady Weirdwood, zraní jí a její ukazatel zdraví musíte posunout o jednu úroveň 2. Jakmile její ukazatel zdraví přesunete na konec stupnice 3, hra okamžitě končí a prohráli jste hru.



ZDRAVÍ ZRŮDY CHAOSU A SOBOJE S NÍ

Abyste ochránili sídlo, porazili Zrůdu chaosu a vyhráli hru, budete muset snížit zdraví Zrůdy chaosu na nulu dříve, než vyprší čas, dojde k úmrtí Lady Weirdwood nebo se hrozba zamoření dostane na maximální úroveň.

Zrůda chaosu je zranitelná na třech místech na které můžete útočit – hlavu, trup a končetiny. Kdykoli udělíte úspěšný zásah Zrůdě chaosu v souboji (nebo díky jiné události ve hře), odstraňte jeden z ukazatelů zdraví z její desky. Za každý úspěšný zásah získáte 1 zkušenost.

Můžete se společně rozhodnout, odkud chcete odstranit ukazatele zdraví, a můžete dokonce úspěšné zásahy rozdělit mezi různé části jejího těla.

Kdykoli odstraníte ukazatele z celého řádku, musíte vyhodnotit zde uvedený efekt.

Jakmile odstraníte všechny ukazatele z dané části těla (hlava, trup, končetiny), platí po zbytek hry následující efekty:

- Hlava.** Zrůda chaosu má v soubojích o jednu modrou základní kostku méně.
- Trup.** Zrůda chaosu má v soubojích o jednu černou obrannou kostku méně.
- Paže.** Zrůda chaosu má v soubojích o jednu červenou útočnou kostku méně.

I když odstraníte poslední ukazatele zdraví z desky nestvůry, což by znamenalo vítězství jejím poražením, musíte stále vyhodnotit tyto efekty na všech rádcích ze kterých jste odstranili ukazatele zdraví. Pokud by to mělo za následek nasazení skarabeů, kteří by zamořili místnosti a způsobili by, že hrozba zamoření dosáhne maximální úrovně, prohráváte hru, i když jste Zrůdu chaosu překonali (protože sídlo se stalo příliš zamořeným).

Kdykoli Zrůdě chaosu padne na kostkách symbol výpadu, přidá jednoho skarabea do své stávající místnosti a započítá si k souboji jeden dodatečný zásah. To udělá pro každý symbol náporu, který jí padne.

SOUBOJ SE ZRŮDOU CHAOSU

PŘÍKLAD

Hrajete za Celii a útočíte na Zrůdu chaosu v Dračí svatyni. Hodíte svými bojovými kostkami a přidáte si k výsledku hodů všechny další zásahy a bloky, které máte (viz *Pořadí útoku a obrany*, str. 10). Celkový součet je 6 zásahů a 4 bloky, které označíte na vnější stupnici herního plánu pomocí žetonů zásahů a bloků.



Zvolte některého z ostatních hráčů, ať hraje za Zrůdu chaosu a pomocí následujících kroků určí, jaké kostky a případné zásahy a bloky Zrůda chaosu do souboje získá.

Zkontrolujte stupnici síly. Aktuálně je 8. den a podle stupnice síly Zrůda chaosu začíná se 2 černými obrannými kostkami, 2 modrými základními kostkami a 2 červenými útočnými kostkami.

Zkontrolujte hrozbu zamoření. Úroveň hrozby zamoření je aktuálně 6. Zrůda chaosu získá do souboje jednu modrou základní kostku a jednu červenou útočnou kostku navíc.



Zkontrolujte ukazatele zdraví.

Zrůda chaosu nemá žádné zbývající ukazatele zdraví na svém trupu, proto ztrácí 1 černou obrannou kostku.



Zkontrolujte karty moci. Zrůda chaosu má vyloženou jednu kartu moci, která jí přidává 2 zásahy navíc k výsledku hodu.

To znamená, že Zrůda chaosu má do souboje 1 černou obrannou kostku, 3 modré základní a 3 červené útočné kostky, kterými hodíte s tímto výsledkem: 4 zásahy a 2 bloky, plus 2 dodatečné zásahy z karty moci, což je celkem 6 zásahů a 2 bloky.



Posuňte žeton bloku na stupnici o 6 políček dozadu (za každý zásah Zrůdy chaosu) na políčko s červenou 2. To znamená, že od Zrůdy chaosu utržíte 2 zranění.

Nyní se musíte s těmito zásahy vypořádat, a to buď snížením svého zdraví, ztrátou bojových kostek, nebo odhozením žetonů moci (viz *Zranění hráče*, str. 11).



Poté posuňte žeton zásahů o 2 políčka dozadu (za každý blok Zrůdy chaosu) na hodnotu 4. To znamená, že jste Zrůdě chaosu udělili 4 zásahy a získáváte 4 zkušenosti.



Nyní se společně rozhodněte, jak tyto zásahy rozdělíte, odstraněním 4 ukazatelů zdraví z desky Zrůdy chaosu. Zásahy můžete rozdělit mezi části těla: hlavu, trup a končetiny.

Nejdříve odstraníte 2 ukazatele z prvního řádku v oblasti končetin 1. Kdykoli Zrůda chaosu přijde o všechny ukazatele zdraví v jednom řádku, musíte okamžitě vyhodnotit efekt zobrazený vpravo od tohoto řádku. V tomto případě musíte hodit kostkou místnosti a umístit skarabea do místnosti podle výsledku hodu 2.

Za 3. způsobený zásah odstraníte poslední ukazatel zdraví Zrůdy chaosu v oblasti hlavy 3. Poté musíte vyhodnotit efekt řádku, což je umístění skarabea do aktuální místnosti Zrůdy chaosu 4. Nyní, když se v oblasti hlavy nenachází žádný ukazatel zdraví, bude Zrůda chaosu v soubojích házet o jednu modrou základní kostkou méně 5.

Za 4. a poslední zásah odstraníte jeden ukazatel z druhého řádku v oblasti končetin 6. Jelikož v tomto řádku zůstal ještě jeden ukazatel zdraví, prozatím nevyhodnotíte jeho efekt.



Nakonec odhodíte kartu moci Zrůdy chaosu a získáte za ni další 2 zkušenosti.

Tím souboj končí.



ŽETONY SUTIN

Některé karty Zrůdy chaosu přidávají žeton sutin do její aktuální místnosti. Když se tak stane a v místnosti se nacházejí nějaké skarabeové, jsou okamžitě zabiti a z místnosti odstraněni. Všichni hráči v místnosti utrpí 1 zranění.

Pokud se hráči nebo nestvůra nachází v místnosti, do které byly umístěny sutiny, mohou během akce pohybu (nebo použitím karty nestvůry) z této místnosti odejít. Nikdo, včetně skarabeů, se však za žádných okolností nesmí do takové místnosti přesunout, teleportovat se tam ani jí procházet.

Pokud je místnost při umísťování sutin zamořená, zůstane zamořenou po zbytek hry; žádná schopnost ji nemůže vyčistit.

VYHODNOCOVÁNÍ KARET ZRŮDY CHAOSU

Když hrajete proti Zrůdě chaosu a končíte svůj tah (viz *Konec tahu hráče*, str. 7), první věc, kterou musíte udělat, je vyhodnotit vrchní kartu z balíčku karet nestvůry (viz *Vyhodnocení karet nestvůry*, str. 15).

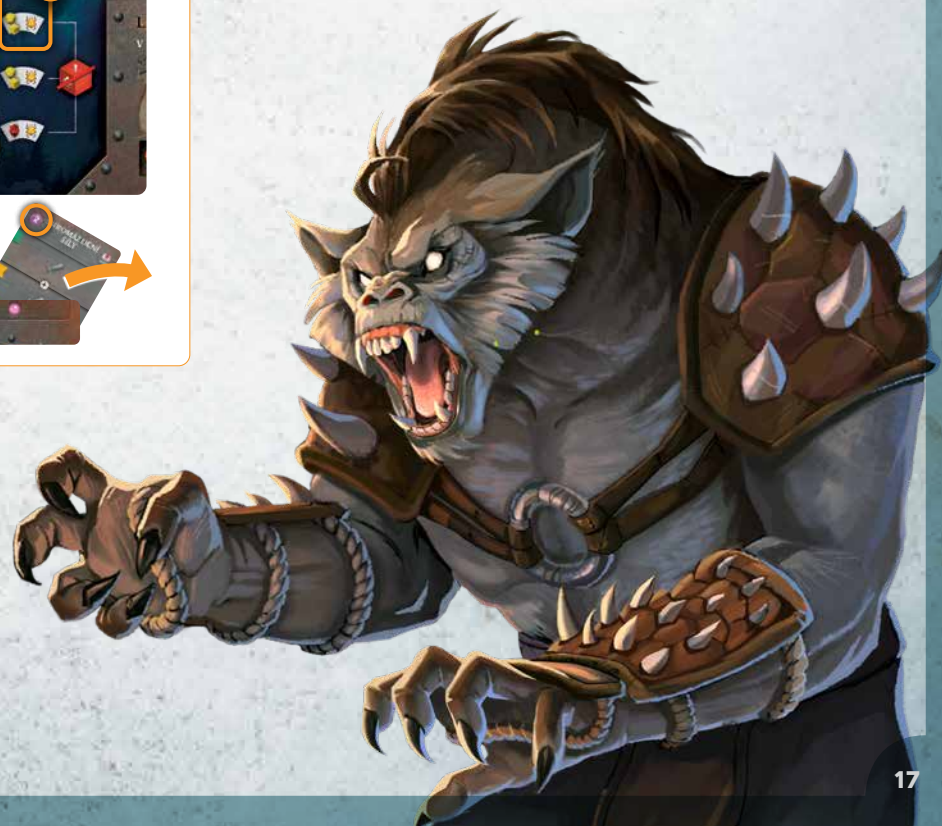
Pokud se stane, že v balíčku již nejsou žádné karty, zamíchejte všechny odhozené karty nestvůry, abyste vytvořili nový balíček karet nestvůry, a poté vyhodnoťte vrchní kartu.

DOPORUČENÍ PRO HRU S TOUTO NESTVŮROU

Zrůda chaosu je nepředvídatelná a impulzivní. Může pronásledovat hráče nebo Lady Weirwood – a ve svém hněvu a frustraci může ničit místnosti. Jedna věc ale není nepředvídatelná: kdykoli se nachází v místnosti Lady Weirwood a útočí, zaútočí na ni, což vás přiblíží k prohře.

Proto je zásadní zachránit Lady Weirwood a pečlivě zvažovat, kde a kdy ji přesunout po sídle, aby vám pomohla v soubojích.

V neposlední řadě nezanedbávejte zamoření. Jak hra postupuje, může se rychle šířit a přivodit vaši prohru.



PŘÍZRAČNÝ MÍN

OBTÍŽNOST

PŘÍZRAČNÝ MÍN STRAVUJE ŽIVOTNÍ SÍLU OSTATNÍCH. OBCHÁZÍ PANSTVÍ A POHYBUJE SE SKRZE ZDI, ABY POHLTL ŽIVOTNÍ SÍLU SVÉ KOŘISTI, A VYLÉČIL SI TÍM ZRANĚNÍ. TAKÉ SE ŽIVÍ ENERGIÍ, KTERÁ POHÁNÍ MECHANICKÉ SKARABY, A ŽIVOTNÍ SÍLOU SAMOTNÉ LADY WEIRDWOOD.

POKUD BUDE MÍT DOSTATEK ČASU, PŘÍZRAČNÝ MÍN POHLTÍ VEŠKEROU ŽIVOTNÍ SÍLU LADY WEIRDWOOD. TO POVEDE K JEJÍ SMRTI A PÁDU CELÉHO SÍDLA.

PŘÍZRAČNÝ MÍN – PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru dle základní přípravy (viz str. 4) a poté:

- Umístěte figurku Lady Weirdwood do Trůnního sálu.
- Figurku Přízračného Mína položte do Terasy časových trhlin.
- Desku Přízračného Mína umístěte vedle herního plánu.
- Zamíchejte karty Přízračného Mína a vytvořený balíček karet položte otočený lícem dolů vedle desky nestvůry.
- Umístěte kostku Přízračného Mína poblíž jeho desky.
- Na počáteční políčko stupnice zdraví Přízračného Mína položte červený ukazatel.
- Na výchozí pole stupnice životní síly Lady Weirdwood položte červený ukazatel.

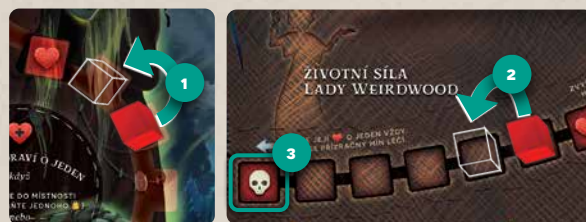


ŽIVOTNÍ SÍLA LADY WEIRDWOOD

Lady Weirdwood se dotýká vše, co se děje v jejím sídle, které je zdrojem její moci a životní síly. Kdykoli se Přízračný Mín léčí, strávuje tím část životní síly Lady Weirdwood.

Kdykoliv máte zvýšit úroveň zdraví Přízračného Mína 1, musíte o stejnou úroveň snížit životní sílu Lady Weirdwood 2. To platí, i když má Přízračný Mín hodnotu zdraví na maximální úrovni. Pokud by se měl léčit, i když jeho úroveň zdraví nemůže být vyšší, musíte snížit životní sílu Lady Weirdwood o stejnou úroveň, o kterou by se mělo zvýšit jeho zdraví.

Jakmile životní síla Lady Weirdwood klesne na nulu, okamžitě prohráváte hru 3.



Aby hráči zabránili tomuto úsilí Přízračného Mína, mohou sdílet svou životní sílu s Lady Weirdwood. Jestliže se ve svém tahu nacházíte ve stejné místnosti jako Lady Weirdwood a nejsou zde přítomni žádní skarabeové ani Přízračný Mín, můžete si libovolně snížit své zdraví a zvýšit životní sílu Lady Weirdwood o stejnou úroveň.

LÉČENÍ LADY WEIRDWOOD

PŘÍKLAD

Hrajete za Celii a jste ve stejné místnosti jako Lady Weirdwood, kde nejsou přítomni žádní skarabeové ani Přízračný Mín 1. Rozhodnete se snížit svou hodnotu zdraví o 2 2 a zvýšit životní sílu Lady Weirdwood o 2 3.



Jakmile životní síla Lady Weirdwood dosáhne dostatečně vysoké úrovně, může vám pomoci ve vašem boji proti Přízračnému Mínu. V závislosti na aktuální pozici jejího ukazatele životní síly můžete mít přístup k těmto výhodám:

Přesun

Kdykoli ve svém tahu můžete zaplatit jakýkoli 1 zdroj, abyste přesunuli Lady Weirdwood do jakékoli propojené místnosti v sídle (ignorujte přítom všechna pravidla skarabeů). Můžete to udělat odkudkoli na herním plánu a nemusíte být ve stejné místnosti jako ona.

Boj po jejím boku

Pokud je při souboji Lady Weirdwood s vámi ve stejné místnosti, přidá vám do souboje 1, 2 nebo 3 zásahy (dle úrovně její životní síly). V soubojích nikdy neutří žádná zranění; je tam pouze proto, aby vám přidala zásahy.



POHYB PŘÍZRAČNÉHO MÍN

Přízračný Mín je většinou nehmotný a může se pohybovat skrze zdi a další překážky dle libosti. Když se tedy pohybuje (v důsledku karty nestvůry nebo hodu kostkou Přízračného Mína), ignoruje propojení chodeb a pohybuje se přímo do cílové místnosti následovně:



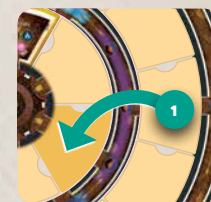
Přesuňte Přízračného Mína do sousední místnosti ve směru hodinových ručiček ve stejném kruhu místností.



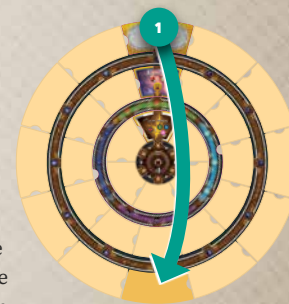
Přesuňte Přízračného Mína do sousední místnosti proti směru hodinových ručiček ve stejném kruhu místností.



Přesuňte Přízračného Mína skrz chodbu do protější místnosti v následujícím kruhu místností směrem ke středu herního plánu. Pokud jsou naproti Přízračnému Mínu dvě místnosti, vyberte tu vzdálenější ve směru hodinových ručiček 1. Pokud se již nachází ve vnitřním kruhu místností, přesuňte ho přes Trůnní sál do protější místnosti ve vnitřním kruhu místností 2.



Přesuňte Přízračného Mína skrz chodbu směrem od středu herního plánu do protější místnosti v následující vnější sféře. Pokud se již nachází ve vnější sféře místností 1, přesuňte ho přes celý herní plán do protější místnosti ve vnějším kruhu místností.





PŘÍZRAČNÝ MÍN A NASAZENÍ SKARABEŮ

Některé karty Přízračného Mína umožňují nasazení skarabeů v závislosti na jeho poloze na herním plánu. Princip nasazování skarabeů je stejný jako pohyb Přízračného Mína (viz předchozí část). Má-li nasadit skarabea do Trůnního sálu, místo toho ho nasadí do místnosti sousedící s Trůnním sálem na protější straně. Kdyby měl skarabea nasadit za vnější okruh místností, nasadí ho do místnosti ve vnějším okruhu místností na protější straně herního plánu.







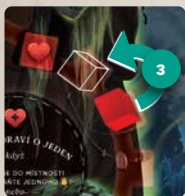
ZDRAVÍ PŘÍZRAČNÉHO MÍN A SOUBOJE S NÍM

Abyste ochránili Lady Weirdwood a porazili Přízračného Mín, budete muset snížit jeho hodnotu zdraví na nulu dříve, než vyprší čas nebo dojde k úmrtí Lady Weirdwood. Kdykoli udělíte úspěšný zásah Přízračnému Mínu v souboji (nebo díky jiné události ve hře), snižte jeho ukazatel zdraví o 1 a získíte 1 zkušenost za každý způsobený zásah.

Kdykoli Přízračnému Mínu padne na kostkách symbol výpadu , přidá ke svému celkovému součtu v souboji jeden blok. Po skončení souboje hodí svou přízračnou kostkou  za každý symbol výpadu, který padl na jeho kostkách během souboje. To mu umožní se buď přesunout do odpovídající místnosti, nebo si zvýšit hodnotu zdraví o 1.

Pohlcování energie skarabeů

Kdykoli Přízračný Mín vstoupí do místnosti se skarabem , vysaje energii jednoho ze skarabeů v této místnosti. Odstraňte skarabea z místnosti  a posuňte ukazatel zdraví Přízračného Mína o jednu úroveň . Současně snižte životní sílu Lady Weirdwood o jednu úroveň .



Léčení po souboji

Když během souboje Přízračný Mín **neutrží žádné zranění**, zvýší se jeho síla a sebevědomí. V tomto případě na konci souboje posuňte jeho ukazatel zdraví o 1 (a životní síla Lady Weirdwood klesne o 1).

Efekty léčení

Když se Přízračný Mín léčí a ukazatel jeho zdraví se posune na vyšší úroveň, mohou se v důsledku zvýšení jeho síly a sebevědomí spustit určité efekty.



Kdykoli se jeho ukazatel zdraví posune nahoru na políčko s tímto symbolem, dvakrát hodte kostkami místností, a umístěte jednoho skarabea do každé místnosti, která padla na kostkách. Pamatujte, že pokud se ukazatel

zdraví posune směrem dolů na takové pole, tento efekt se nespustí.



Kdykoli se jeho ukazatel zdraví nachází na těchto políčkách nebo výše, bude během soubojů házet těmito bojovými kostkami navíc.

VYHODNOCENÍ KARET PŘÍZRAČNÉHO MÍN

Když hrajete proti Přízračnému Mínu a končíte svůj tah (viz *Konec tahu hráče*, str. 7), první věc, kterou musíte udělat, je vyhodnotit vrchní kartu z balíčku karet nestvůry (viz *Vyhodnocení karet nestvůry*, str. 15).

Pokud se stane, že v balíčku již nejsou žádné karty, zamíchejte všechny odhozené karty nestvůry, vytvořte nový balíček karet nestvůry, a poté vyhodnoťte vrchní kartu.

DOPORUČENÍ PRO HRU S TOUTO NESTVŮROU

Přízračného Mína je velmi obtížné zranit a hrozí, že se v soubojích, kdy neutrpí žádné zranění, bude léčit. Proto je naprosto zásadní, abyste se soustředili na útoky, kterými udělíte velký počet zásahů, ideálně přidáním zásahů z jiných schopností, bonusů a ze stupnic zkušeností.

Rovněž při hře proti Přízračnému Mínu nemůžete prohrát kvůli zamoření, což vás může svádět k tomu, abyste tolik neútočili na skarabey. Skarabeové však Přízračného Mína mohou léčit, a proto nepolevujte v jejich odstraňování z herního plánu.



THERUS

OBTÍŽNOST ●●●

TEMNÝ MÁG THERUS JE LSTIVÝ ČARODĚJ SE ZLÝMI ÚMYSLY, JEHOŽ HLAVNÍM CÍLEM JE OVLÁDNOUT LADY WEIRDWOOD A ZÍSKAT JI NA SVOU STRANU, ABY SÍDLU VLÁDLI SPOLEČNĚ.

PROTO NA NI SESÍLÁ SVÉ ZÁKEŘNÉ KOUZLO OVLÁDNUTÍ. VYUŽÍVÁ TAKÉ SVÉ STARODÁVNÉ DOVEDNOSTI K ODČERPÁVÁNÍ NĚKTERÝCH ZDROJŮ A MOCI, KTERÉ HRÁČI BĚHEM HRY VYUŽÍVAJÍ. POKUD DOKÁŽE SESÍLAT SVÉ KOUZLO DOSTATEČNĚ DLOUHO, ZCELA OVLÁDNE LADY WEIRDWOOD A BUDE S NÍ VLÁDNOUT SÍDLU NAVĚKY.!

THERUS – PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru dle základní přípravy (viz str. 4) a poté:

- 1 Figurku Theruse položte do Trůnního sálu.
- 2 Desku Theruse umístěte vedle herního plánu.
- 3 Zamíchejte Therusovy karty nestvůry a balíček karet položte otočený lícem dolů vedle jeho desky.
- 4 Poblíž jeho desky dejte všechny žetony ohně.
- 5 Umístěte červený ukazatel na první políčko stupnice Therusova zdraví.
- 6 Figurku Lady Weirdwood umístěte na její výchozí políčko na stupnici ovládnutí.
- 7 Na každou výchozí pozici tří větví Therusova kouzla položte jeden červený ukazatel.



LADY WEIRDWOOD A ZÁKEŘNÉ KOUZLO OVLÁDNUTÍ

Therus se neustále snaží sílit a sesílat své zákeřné kouzlo ovládnutí, aby Lady Weirdwood získal na svou stranu. Dělá to tím, že odčerpává zdroje a moc, které hráči během hry používají, aby postupně posiloval své kouzlo.

Posílení Therusova kouzla

Jeho kouzlo má 3 větve, přičemž na každé větvi musí dosáhnout svého konce, aby mohlo být sesláno na Lady Weirdwood. Ukazatele na jednotlivých větvích budete posouvat v následujících případech:

- 1 Kdykoli spotřebujete nějaké zdroje (vědomosti, Mín, skarabey) nebo žetony moci za libovolným účelem, Therus z nich bude odčerpávat energii, aby posílil své zákeřné kouzlo ovládnutí.

Hráč, který tyto zdroje spotřeboval, zvýší ukazatel (nebo ukazatele) o tolik pozic, kolik určuje Therusova síla (v závislosti na aktuálním dnu).

1. až 3. den Posilte jeho kouzlo o 2 pozice.

4. až 7. den Posilte jeho kouzlo o 4 pozice.

8. až 12. den Posilte jeho kouzlo o 5 pozic.

Můžete si vybrat, které ukazatele posunete, a smíte je rozdělit mezi libovolné větve kouzla. Jakmile je ukazatel na poslední pozici dané větve, nemůžete ho dál posouvat. V takovém případě musíte posouvat ukazatele na ostatních větvích.

ODČERPÁVÁNÍ MOCI A VĚTVE KOUZLA PŘÍKLAD

Utratíte 1 znalost a 1 Mín, abyste vyrobili bojovou kostku na své desce 1. Jelikož je 5. den 2, Therus je **vzteklý** a odčerpá spotřebované zdroje, aby posílil své zákeřné kouzlo ovládnutí o 4 pozice (jak je označeno těmito symboly, což znamená: *když hráč spotřebuje jakýkoli zdroj, posílí se Therusovo kouzlo o 4 pozice 3*). Rozhodnete se posunout ukazatel na jedné větvi o 2 pozice 4 a na druhé větvi také o 2 pozice 5, abyste předešli vyhodnocení jedné z jeho karet (viz *Efekty větví kouzla níže*). Na třetí větvi posunout ukazatel nemůžete, protože se již nachází na poslední pozici 6.



- 2 Therus může také posilovat své kouzlo pomocí konkrétních karet ve svém balíčku. V tom případě postupujte dle pokynů na kartě nestvůry.

Efekty větví kouzla

Jak posouváte ukazatel na každé větvi kouzla, může to pro vás mít určité důsledky. Pokaždé když ukazatel posunete a zakryjete (nebo překročíte) políčko se symbolem karty nestvůry 1, musíte si dobrat další kartu nestvůry a položit ji lícem dolů jako další do řady Therusových plánů pod jeho deskou. Tu vyhodnotíte na konci aktuálního tahu hráče (viz *Vyhodnocení Therusových karet, str. 21*) 2.



Seslání kouzla

Když dosáhnou konce všech 3 větví, dojde k seslání kouzla 1.

Posuňte figurku Lady Weirdwood o jedno políčko doleva (což znamená, že na ni má Therus větší vliv) 2 a proveďte efekt zobrazený v horní části políčka, na které jste posunul figurku, což může znamenat přidání karty nestvůry do Therusových plánů.

V takovém případě si doberte příslušný počet karet 3 nestvůry z Therusova balíčku a umístěte je otočené lícem dolů do řady Therusových plánů pod jeho deskou 4.

Poté umístěte ukazatele na všech větvích kouzla zpět na výchozí pozice 5. Pokud by po dosažení konce každého ramena a seslání kouzla stále bylo nutné vyhodnotit posunutí ukazatelů, musíte to provést *poté*, co přesunete ukazatele na jejich výchozí pozice 6.

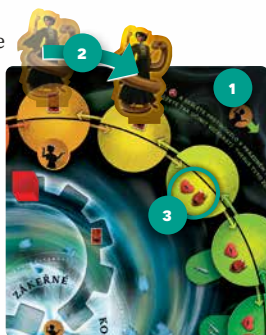
Jakmile figurku Lady Weirdwood přesunete na políčko úplně vlevo, stane se plně ovládanou, natrvalo se připojí k Therusovi a vy prohráváte hru 7.



Seslání protikouzla

Na Therusovo kouzlo můžete seslat protikouzlo a oslabit tak jeho vliv na Lady Weirdwood. Na to musíte ve svém tahu spotřebovat 4 zdroje dle svého výběru a musíte se nacházet v Trůnním sále, kde nesmí být přítomni žádní skarabeové ani Therus. Protikouzlo můžete seslat i vícekrát za tah, máte-li potřebné zdroje. V případech, kdy spotřebováváte zdroje na seslání protikouzla, Therus tyto zdroje neodčerpává, a tedy neposiluje své zákeřné kouzlo ovládnutí (toto pravidlo je rovněž uvedeno na Therusově desce 1).

Pokaždé když sešlete protikouzlo, získáte 2 zkušenosti. Poté posuňte figurku Lady Weirdwood o jedno políčko doprava **2** a proveďte efekt znázorněný ve spodní části políčka, na které jste ji přesunuli, což může znamenat snížení úrovně Therusova zdraví **3** (jelikož vaše protikouzlo je pro něj často zraňující).



Když sešlete tolik protikouzlel, že Lady Weirdwood přesunete na políčko zcela vpravo, nemůžete nadále sesílat protikouzla jen proto, abyste získali zkušenosti.

LADY WEIRDWOOD A SOBOJE PO JEJÍM BOKU

V jakémkoli souboji proti Therusovi může Lady Weirdwood nabídnout podporu jedné nebo druhé straně v závislosti na svém stupni ovládnutí. Na stupnici více vlevo přidává zásahy do souboje za Theruse proti vám **1**, na stupnici vpravo přidává zásahy do souboje za vás proti Therusovi **2**.

Nepřidává žádné zásahy, když bojujete proti skarabeům; pouze když bojujete proti Therusovi.




THERUSOVO ZDRAVÍ A SOBOJ S NÍM

Abyste ochránili Lady Weirdwood a porazili Theruse, budete muset snížit hodnotu jeho zdraví na nulu dříve, než vyprší čas nebo dojde k ovládnutí Lady Weirdwood. Kdykoli udělíte Therusovi v souboji (nebo díky jiné události ve hře) úspěšný zásah, snížíte jeho ukazatel zdraví o 1 a získáte 1 zkušenost za každý způsobený zásah.

Jak klesá Therusova hodnota zdraví, stává se zoufalejším a vynakládá větší úsilí na to, aby vás porazil. Kdykoli jeho ukazatel zdraví skončí na nebo překročí políčko se symbolem karty nestvůry, musíte dobrat kartu nestvůry z jeho balíčku a přidat si ji do řady jeho plánů pod jeho deskou.

Po snížení Therusova zdraví na nulu, a než se definitivně prohlásíte za vítěze, musíte ještě vyhodnotit všechny karty v řadě jeho plánů **1**. Pokud vyhodnocení jeho karet způsobí, že vám vyprší čas (posune se na 1. den), nebo že dojde k seslání zákeřného kouzla ovládnutí a vy budete muset Lady Weirdwood posunout na konec stupnice ovládnutí, prohráváte hru, protože vám buď trvalo moc dlouho Theruse porazit, nebo se z Lady Weirdwood stala zlá, zkorumpovaná vládkyně Přízračného sídla.

Když Therus hodí na kostkách symbol výpad , přidá ke svým hodnotám v souboji jeden zásah a po skončení souboje hodí kostkami místnosti a teleportuje se do odpovídající místnosti. To udělá pro *každý* symbol výpadu, který mu padne na kostkách.



VYHODNOCENÍ THERUSOVÝCH KARET

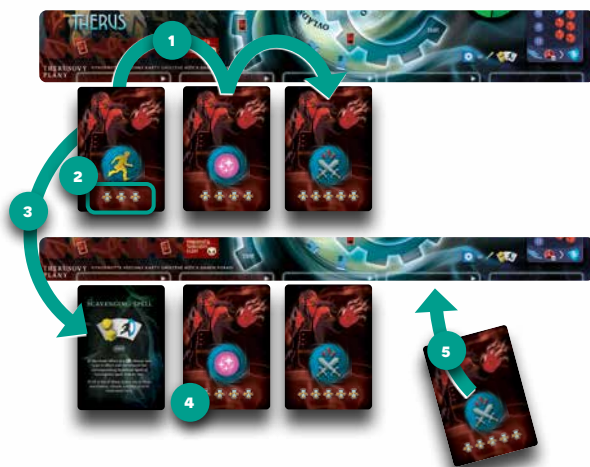
Když hrajete proti Therusovi a končíte svůj tah (viz *Konec tahu hráče*, str. 7), musíte ještě vyhodnotit jeho karty nestvůry. U Theruse vyhodnocujete jeho karty jinak než u ostatních dvou nestvůr.

Musíte vyhodnotit každou kartu nestvůry v Therusových plánech v pořadí zleva doprava **1**. Za každou kartu posunete čas dne podle zadní strany karty nestvůry **2**.

Poté kartu otočte a vyhodnoťte přední stranu karty, přičemž kartu ponechte na svém aktuálním místě v Therusových plánech **3**, **pokud se nejedná o kartu moci** (v případě, že je to karta moci, vyložte ji nad Therusovu desku stejně jako v případě karet moci Zrůdy chaosu a Přízračného Míni).

Poté přejděte na další kartu nestvůry napravo od právě vyhodnocené karty a opakujte výše uvedené kroky **4**. Jakmile vyhodnotíte všechny karty v jeho řadě, odhoďte je na Therusův odhazovací balíček.

Pokud při vyhodnocování Therusových karet nastane událost, která vyžaduje přidání dalších karet nestvůry do Therusových plánů, doberte je z jeho balíčku a přidejte lícem dolů napravo od karty nejvíce vpravo **5**. Budete muset vyhodnotit i tyto karty, než všechny karty z jeho herní oblasti odhodíte, a ukončíte tak svůj tah.



Pokud by došlo místo pod Therusovou deskou vyhrazené pro jeho plány, pokračujte v umísťování dalších karet do řady směrem doprava **1**.



ŽETONY OHNĚ

Některé Therusovy karty přidávají do místností žetony ohně. Když tak učiníte a v dané místnosti jsou nějaké skarabeové, jsou okamžitě zabiti a odstraněni z místnosti. Všichni hráči v místnosti utrhí 1 zranění.

Pokud se hráči (nebo nestvůra) nachází v místnosti, do které byl umístěn oheň, mohou během akce pohybu (nebo použitím karty nestvůry) z této místnosti odejít. Stejná

situace platí pro sutiny u Zrůdy chaosu. Můžete se do ní také přesunout (nebo teleportovat), ale vždy utrhíte jedno zranění.

Pokud je místnost při umísťování ohně zamořená, zůstane zamořená po zbytek hry, neboť žádná schopnost ji už nemůže vyčistit.

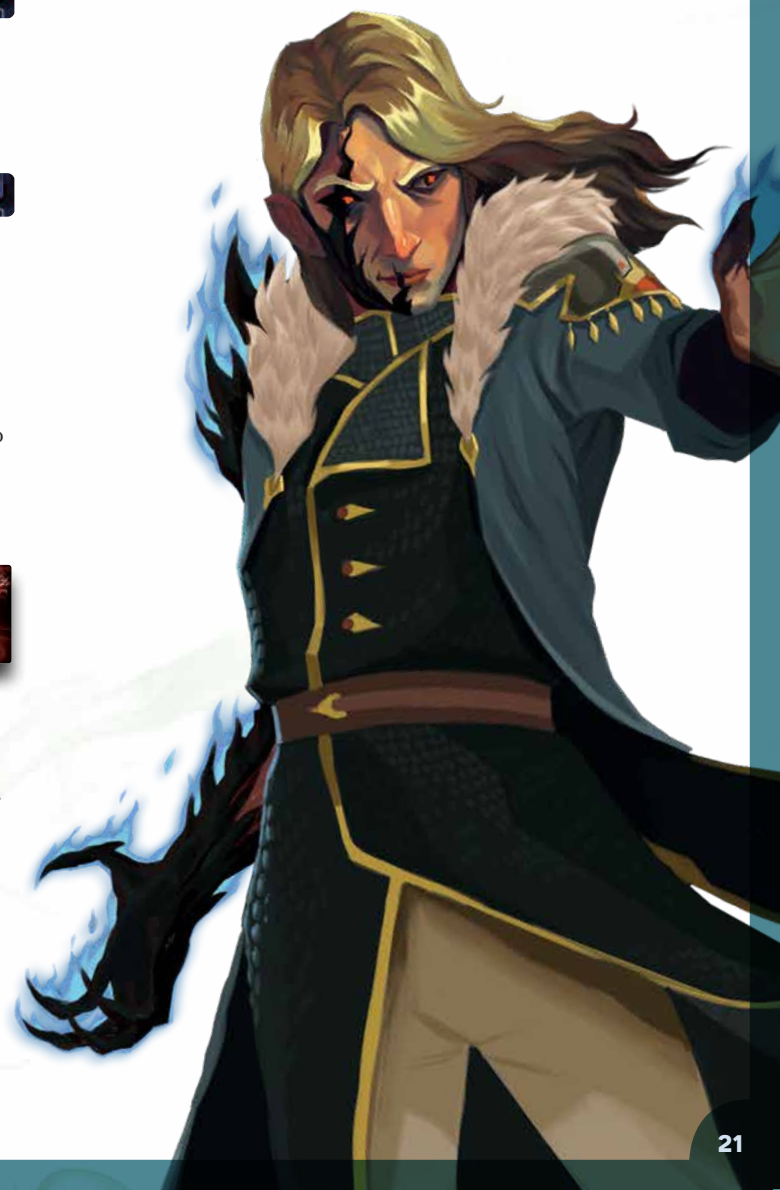
Akci místnosti nemůžete využít, pokud je v ní oheň.

DOPORUČENÍ PRO HRU S TOUTO NESTVŮROU

Je naprosto zásadní vyčistit Trůnní sál od skarabeů, abyste mohli sesílat na Theruse protikouzla. Pracujte na tomto cíli od samého počátku hry.

Stejně tak je lepší utrácet zdroje v prvotních fázích hry, protože Therus z nich má menší užitek, takže se snažte vytvářet bojové kostky a nabírat společníky, pokud možno co nejdříve.

Nakonec, podobně jako u Přízračného Míni, nemůžete prohrát hru kvůli zamoření. Nicméně při soubojích s Therusem mohou rychle vstoupit do hry skarabeové, a pokud si nedáte pozor, může se v pozdější fázi hry stát, že budete mít k dispozici jen málo použitelných místností.



VARIANTY HRY

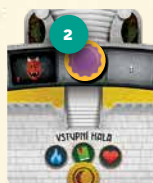
TÝMOVÁ VARIANTA

Pro jednodušší, rodinnou verzi hry můžete hrát týmovou variantu. V této variantě všichni hráči utracují získané zkušenosti společně a všichni získávají odměny současně. Výsledkem je více odměn než ve standardní hře, což usnadňuje plnění společného cíle. Odpadává tady problém mladších nebo méně zkušených hráčů, kteří mohou zaostávat za pokročilejšími hráči v získávání zkušeností a kteří nevědí, jak rozhodovat o tom, kde a jak nejlépe své zkušenosti utratit.

Chcete-li hrát tuto variantu, postupujte podle následujících doplňujících pravidel.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Jelikož nebudete používat své individuální stupnice zkušeností na svých hráčských deskách, nepokládejte na ně žádné ukazatele.
- 2 Umístěte žeton společných zkušeností na výchozí políčko stupnice společných zkušeností na herním plánu.



UTRÁCENÍ ZKUŠENOSTÍ

Všechny zkušenosti, které získáte, budou utraceny na společné stupnici zkušeností, která se nachází na vnějším okraji herního plánu – nikoli na vaší individuální desce postavy. Zde neexistuje žádná volba, jak zkušenosti utratit; jednoduše posunete ukazatel společných zkušeností na společné stupnici zkušeností vždy, když kterýkoli z hráčů získá nějaké zkušenosti.

Když ukazatel dosáhne nebo překročí políčko s nějakou odměnou, **všichni hráči** okamžitě získávají tuto odměnu.

SPOTŘEBOVÁNÍ SPOLEČNÝCH ZKUŠENOSTÍ PŘÍKLAD

Získáte 4 zkušenosti výrobou poslední bojové kostky. Posunete ukazatel společných zkušeností o 4 pozice a překročíte symbol léčení **1**. Nyní si všichni můžete zvýšit svou hodnotu zdraví o 1.

A stejně jako u individuálních stupnic zkušeností všechny zásahy nebo bloky, na kterých se ukazatel zastaví nebo je překročí, zůstávají trvalé. V této variantě hry však trvale platí pro všechny hráče a budou se přidávat k celkovému počtu zásahů a bloků každého hráče, který se ocitne v souboji.



KONEC SPOLEČNÉ STUPNICE ZKUŠENOSTÍ

Když dosáhnete samotného konce společné stupnice zkušeností **1**, posunete ukazatel společných zkušeností zpět na políčko 60 **2** a budete nadále získávat zkušenosti od začátku, což se bude stále opakovat.



Společná stupnice zkušeností také nabízí stejný bonus jako individuální stupnice boje **1** a taktiky **2**. Když ukazatel dosáhne nebo překročí políčko s bonusem na stupnici, vyhodnoťte tento bonus (viz *Konec stupnic zkušeností*, str. 13) pouze jednou (ne za každého hráče). To znamená, že pro bonus taktiky si musíte vybrat **pouze jednoho hráče**, který zdarma odstraní zamoření z libovolné místnosti **2**.



SÓLOVÁ HRA

V sólové hře nejsou žádné změny pravidel. Doporučujeme však hrát se dvěma postavami, protože je to výhodné i zábavné – a umožní vám lépe využít jejich synergie.

ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI

Přijde vám hra nebo konkrétní nestvůra příliš snadná? Zkuste do hry začlenit jednu nebo dokonce více následujících variant pro zvýšení obtížnosti.

Zvýšení obtížnosti: Omezení místností pro výrobu kostek

Tato varianta snižuje počet místností v sídle, v nichž můžete vyrábět bojové kostky. Abyste mohli navyšovat počet svých bojových kostek, bude to vyžadovat pečlivější plánování a pohyb.

Při přípravě hry nepoužívejte místnosti *Dílna tajemství* a *Prastará slévárna*.

Pro ještě větší výzvu můžete odstranit další místnosti, které umožňují výrobu kostek, jako je *Generálův štáb* nebo *Královská zbrojnice*.

Zvýšení obtížnosti: Méně času

Můžete hru začít pozdějším dnem, takže budete mít méně času na dosažení vítězství. Pro první hraní této varianty doporučujeme následující úpravu pravidel (ale můžete i později, pokud si myslíte, že jste již oštrilí Strážci!):

Zrůda chaosu: začněte 4. dnem

Přízračný Mín a Therus: začněte 2. dnem

Zvýšení obtížnosti: Zkušenosti za skarabey

Tato varianta snižuje zkušenosti, které získáte během hry, což ztíží dosažení bonusů ze stupnic zkušeností.

Vždy když při hraní této varianty porazíte skarabey a rozhodnete se je vrátit do společné zásoby, získáte pouze 1 zkušenost **1** za každého takto vráceného skarabea (na rozdíl od 2 zkušeností **2** dle běžných pravidel).

Pokud si skarabea poraženého v souboji ponecháte a umístíte jej do své osobní zásoby, za takto odstraněného skarabea nezákáte žádné zkušenosti **0**.

Zvýšení obtížnosti: Prohra kvůli skarabeům

Toto bylo původní pravidlo ve hře, které jsme pro zjednodušení hry odstranili. V této variantě platí, že pokud kdykoli během hry musíte umístit skarabea do jakékoli místnosti (z jakéhokoli důvodu) a ve společné zásobě již není žádný k dispozici okamžitě prohráváte hru.

Tato varianta je skvělá při hraní proti Přízračnému Mínu nebo Therusovi, kde si nemusíte tolik hlídat počet skarabeů v sídle, protože najednou si budete muset dávat velký pozor, aby se nevymkli kontrole a nezůstalo jich ve společné zásobě příliš málo!

ROZŠÍŘENÍ – ÚKOLY

Pokud se rozhodnete hrát s mini-rozšířením Úkoly, postupujte podle těchto pravidel.



Zamíchejte karty úkolů a rozdejte každému hráči jednu kartu. Zbývající balíček položte otočený lícem dolů poblíž herního plánu.

Každý hráč vyloží kartu svého úkolu do odpovídajícího časového slotu denní doby ke své desce **1**. Tuto kartu neodstraní (ani při obnově akčních karet), dokud nesplníte úkol. Zatímco máte vyložený úkol, ale ještě jste jej nesplnili, nemůžete na něj hrát taktické karty Strážců ani jinou akční kartu.



Když splníte podmínky úkolu, vyhodnoťte jeho efekt a získáte odměnu **2**.



Po získání odměny se můžete rozhodnout dobrat si další kartu úkolu a **3** vyložit ji ke své desce.

Pokud tak učiníte, získáte žeton přízně Lady Weirdwood **4**. Tyto žetony můžete kdykoli vyměnit za nebo v souboji.

Můžete se rozhodnout dobrat si nový úkol pokaždé, když splníte ten stávající.

Pro nejnovější FAQ a aktualizace pravidel v angličtině navštivte prosím GreyridgeGames.com.

PŘEHLED MÍSTNOSTÍ

VNITŘNÍ MÍSTNOSTI A TRŮNNÍ SÁL



Trhlina z Přízračna

Odeberte si 1 zdraví a získajte 1 žeton moci, 1 Mín a 1 znalost.



Zaříkávací dvůr

Získejte 1 Mín a 1 žeton moci.



Dvorní salón

Najměte společníka a získajte 1 zkušenost. Získejte 2 zkušenosti bez ohledu na to, zda jste společníka najali.



Krypta věštek

Získejte 2 znalosti. Získejte 2 zkušenosti.



Dílna tajemství

Zaplaťte potřebné zdroje a vyrobte si až 2 bojové kostky. Získejte 1 Mín a 1 znalost.



Fénixova zahrada

Získejte 2 zdraví. Obnovte si jednoho vyčerpaného společníka.



Pokladnice

Získejte 1 znalost, 1 Mín a 1 zdroj dle své volby.



Trůnní sál

Teleportujte se do jiné místnosti.

PROSTŘEDNÍ MÍSTNOSTI



Terasa časových trhlin

Za každý zaplacený zdroj vraťte čas o 1 pozici.



Oltář nesobeckosti

Jiný hráč získá 1 Mín nebo 1 znalost. Získejte 2 zkušenosti.



Prastará slévárna

Zaplaťte potřebné zdroje a vyrobte si 1 bojovou kostku. Získejte 1 Mín nebo 1 znalost.



Atrium přání

Získejte 1 zdraví a 1 zkušenost. Získejte 1 Mín nebo 1 znalost.



Kartografova komnata

Jiný hráč se teleportuje do jiné místnosti.



Očistné útočiště

Získejte 1 zdraví a vyžehňte 1 skarabea z libovolné místnosti (kromě Trůnního sálu).



Hluboký důl

Vyčerpajte společníka, získajte 3 zdroje dle své volby.



Dračí svatyně

Odhodte 1 kartu z ruky a získajte tak 3 Mín.



Generálův štáb

Zaplaťte potřebné zdroje a vyrobte 1 bojovou kostku. Jiný hráč může zaplatit 1 dodatečný zdroj a vyrobit si 1 bojovou kostku.



Třpytivý sklep

Hodte kostkou d12 a získajte odměnu dle výsledku:

- 1 taktická karta Strážců
- 1 žeton moci
- 1 žeton moci a 1 taktická karta Strážců



Lekniňový salonek

Prskočte do místnosti vpravo nebo vlevo (můžete provést akci místnosti, pokud místnost není zamořená a nenacházejí se v ní žádní skarabeové ani nestvůra).



Síň oratoria

Jiný hráč získá 2 zkušenosti a poté další hráč (ne ten první) získá 1 zkušenost.



Galerie samotářů

Najměte společníka nebo obnovte vyčerpaného společníka.



Taneční sál Strážců

Získejte 1 zdraví a 1 znalost. Jiný hráč získá 1 zdraví nebo 1 znalost.

VNĚJŠÍ MÍSTNOSTI



Vstupní hala

Získejte 1 Mín, 1 znalost a 1 zdraví.



Opuštěné tunely

Odhodte 1 kartu z ruky a teleportujte se tak do jiné místnosti.



Amfiteátr mrtvých

Získejte 2 Mín a 1 skarabea.



Zbrojnice předků

Jiný hráč může vyrobit 1 bojovou kostku. Získejte 2 zkušenosti.



Archiv záhad

Odhodte 1 kartu z ruky a získajte tak 3 znalosti.



Burbití knihovna

Získejte 2 znalosti.



Hráčské doupě

Hodte kostkou d12 a dle výsledku hodů získajte odpovídající počet zdrojů dle své volby.



Laboratoř šíleného vědce

Získejte 1 Mín a 1 znalost a poté hodte kostkami místnosti, a teleportujte se do místnosti podle výsledku hodů.



Jezírka Avalonu

Zaplaťte 1 zdroj dle své volby a získajte tak 2 zdraví. Jiný hráč získá 1 zdraví bez ohledu na to, zda jste zdroj zaplatili.



Římské lázně

Posuňte čas dopředu o 2 pozice a získajte tak 1 zdraví a akci pohybu



Královská zbrojnice

Zaplaťte potřebné zdroje a vyrobte si 1 bojovou kostku. Získejte 1 zkušenost bez ohledu na to, zda jste kostku vyrobili.



Výcvikový dvůr

Zaplaťte 1 zdroj dle své volby a získajte tak 1 žeton moci a 1 zkušenost.



Odpočívadlo Valkýr

Najměte společníka a poté získajte 1 zkušenost. Jiný hráč může zaplatit 1 dodatečný zdroj a najmout společníka.



Studna čarodějnic

Získejte 2 Mín.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o.

Editor: Martin Herrman

Překlad a korektury: Mírka a Richard Jandovi

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

Speciální poděkování: Tato hra by nevznikla bez větší či menší pomoci testerů a mnoha dalších lidí, kteří přispěli svým dílem a vdechli této hře život. Aidan Cassie, James Cowan, Shannon Cowan, Kevin Denny, David Diaz from Mesa Games Lab, Bryan Dubien, Foxes Board Game Shop, Stephen Hodges, Shane Hubenig, Thomas John, Janet Kennedy, Luke Minaker, Michael Raftopoulos a Kevin Tortissier z M.O.B. Vanguard, Daniel Pender, Sacha Raposo, Ben Rosset z Panda Games, Jess Seymour, Bethany Sommerville, Jean-Sébastien St-Pierre, Russ Utley, Casey Wheaton, Michael Xuereb. Děkujeme všem ve studiích Relish Studios a Wasabi Entertainment, kteří nám po celou dobu poskytovali rady, podporu a povzbuzení!

Sledujte nás: Chcete-li být průběžně informováni o novinkách v Přízračném sídle a budoucích hrách, navštivte nás na: www.greyridgegames.com Instagram, Facebook a YouTube: [@greyridgegames](https://www.instagram.com/greyridgegames) ©2024 Greyridge Games. Všechna práva vyhrazena.

Návrh a vývoj hry: Mike Cassie

Ilustrace: Sean Richardson, Anna Earley a Steve Palmer

Grafický návrh: Steve Palmer & Mike Cassie

Umělecký vedoucí: Anna Earley, Mike Cassie a Luke Minaker

Marketing: Mike Cassie a Thomas John

Produkce: Mike Cassie
















































Výkonná produkce: Paul Pattison

PODĚKOVÁNÍ

TAH HRÁČE

Viz kompletní pravidla na str. 6.

VE SVÉM TAHU

1 Vyberte si jednu akční kartu z karet v ruce. Má-li tato karta cenu ve zdrojích (například , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,