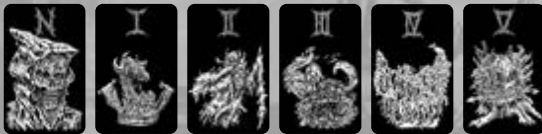




Pravidla války



# HERNÍ KOMPONENTY



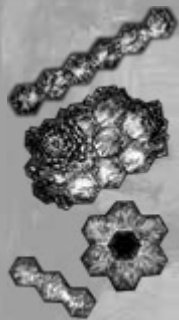
6 karet kontroly a 6 žetonů skupin  
(pro každou ze 4 barev)



5 žetonů **Probuzeného zla**



5 žetonů **Ťchránců**



72 dílků hloubení

4× doupě, 2× chrám, 2× svatyně, 6×  
trůnní sál, 8× dlouhá chodba, 26×  
chodba, 4× zahnutá chodba, 4× rozcestí,  
4× síň, 12× jednoduchý dílek



30 žetonů **toulavých nestvůr**  
(15× 2 žetony s písmeny **A** až **P**  
písmeno **T** bylo vynecháno)



18 žetonů **hloubení**



**Žetony surovin** – temný žár, ostatky a kov  
(od každé suroviny 16 žetonů v hodnotě 5, 20 žetonů  
v hodnotě 3 a 30 žetonů v hodnotě 1)

**Balíčky zařikávání**  
(70 karet v každém balíčku)



**Blácnění** **Kvoření** **Vyvolávání** **Propasti**

**Balíček hloubení**  
(42 karet)



5 karet **nekromantů**:

- Zařikávač hniloby
- Sněžka mrtvolného chladu
- Krvelačný čaroděj
- Ohnivý psychomant
- Temný čaroděj (spolu se 2 kartami  
malého čaroděje)



5 karet **Probouzejícího se zla**:

- Jáma věčné temnoty
- Odporná zlá mrcha
- Zlověstná socha smrti
- Zlý starý černý kozel
- Vládce věčného zla



4 karty **Nekromníchů**:

Na každé kartě naleznete mírně odlišné  
vlastnosti.



5 karet **Ťchránců**:

**Malé rozšíření.**  
Obsahuje: **Glubinná zrůda** ostatků,  
**Kozparovač**, **Sssssmaragdový had**,  
**Houbovitý hmyz** a **Starobylý plesnivý**  
**chřtán** (použijte pouze při hře pro pokročilé hráče,  
viz **Pravidla pro pokročilé** na str. 37).



2 žetony **začínajícího nekromanta**  
(potřebujete však pouze jeden)

4 žetony **zabitých protihráčových bytostí**  
(jeden pro každého hráče)

**Protihráč**

4 žetony **zabitých toulavých nestvůr**  
(jeden pro každého hráče)

**Nestvůr**

2 sady žetonů **trvání**

2 žetony **Železné brány**

2 žetony **žhnoucích očí / praporu**

2 **dvanáctistěnné kostky**

1 **čtyřstěnná kostka**

1 **Krvavé oko** (skleněný žeton)

1 **herní plán**

5 **přehledových karet pravidel** / 5 karet  
**popisujících Probuzené zlo**

4 **přehledové karty s body zabití** / 4 **přehledy**  
**hodů ke zplození**

1 **pravidla**

# Obsah pravidel

HERNÍ KOMPONENTY	i	Sbírání a předávání	23
ÚVOD	1	Schopnosti bytostí	24
PŘEHLED HRY	2	<b>FÁZE 4: Vyhodnocení událostí</b>	<b>24</b>
JAK ČÍST TATO PRAVIDLA	2	KONEC TAHU	24
ZÁKLADNÍ HERNÍ MECHANISMY	2	KONEC CYKLU	24
<b>Příprava hry</b>	<b>5</b>	VÍTĚZSTVÍ VE HŘE	25
PŘÍPRAVA JESKYNĚ	7	Smrt nekromanta	25
<b>Průběh hry</b>	<b>9</b>	<b>Důležité informace</b>	<b>26</b>
FÁZE TAHU	9	SCHOPNOSTI NEKROMANTŮ	26
<b>FÁZE 1: Souboj se sousedícími protihráči nebo toulavými nestvůrami</b>	<b>9</b>	HODY KE ZPLOZENÍ	26
<b>FÁZE 2: Dobrání karty zařikávání</b>	<b>9</b>	Hod ke zplození v nově odkryté oblasti	27
Balíčky zařikávání	10	Hod ke zplození surovin nebo karty	27
<b>FÁZE 3: Akce skupiny!</b>	<b>10</b>	TOULAVÉ NESTVŮRY	28
A. Vyzývání	11	KARTY PŘEDMĚTŮ	28
Omezení velikosti skupiny	12	KARTY KOUZEL	29
B. Soustředění	13	KARTY S TRVALÝMI ÚČINKY	29
C. Sesílání kouzel	13	DROBNÉ BYTOSTI A PŘEDMĚTY	29
D. Hloubení/zavalení	14	DRUHY BYTOSTÍ	29
Umístění dílku hloubení	14	BOMBY	29
Text na kartě hloubení	15	ŽETONY TRVÁNÍ	29
Okamžité vyhloubení	15	<b>Zlo se probouzí</b>	<b>30</b>
E. Souboj	16	BODY ZABITÍ	30
Bojová kola	16	KARTY PROBUZENÉHO ZLA	31
Smrt	18	<b>Pravidla pro pokročilé</b>	<b>37</b>
Použití předmětů, kouzel a schopností bytostí během souboje	18	<b>Ochránci</b>	<b>38</b>
Svazující schopnost	18	<b>Necht zuří boj!!!</b>	<b>39</b>
F. Podpořený souboj	18	REJSTRÍK	40
G. Útok na dálku	19	PŘEHLED PRAVIDEL	(zadní strana pravidel)
Pravidlo přímého výhledu	19		
H. Najímání	20		
I. Podmanění	21		
DALŠÍ ČINNOSTI SKUPINY	21		
PŘESUN	21		



## Uvod

*Živí pohřbili své mrtvé. Hluboko pod zemí vystavěli bludištím podobná města, kam je uložili. Nakonec zatarasili vchody a nechali je celou věčnost hnít. Hluboko v temnotách propasti však plane temný žár a zlo nikdy nespí. Na čerstvých mrtvolách hodují démoni a probuzení mrtví, kteří v tomto temném světě našli pekelný posmrtný život a stvořili si vlastní říši. Říši, které vládne Vládce věčného zla, vládce věčné temnoty, spolu s miliony svých přísluhovačů.*

**„NE!!! NE!!** Jak se opovažují?? Zbaběli ghúlové!! Byla to moje práce, moje tvrdá dřina! **MOZE!!** Sledují mě. Chtějí mi vzít mé poklady, mé armády, mé nejtemnější znalosti!!

Ale to já jsem ten nejprohnilější Lich!! Já budu ten **NEJZRAŽENĚJŠÍ VLÁDCE!!!** Rozmáčknou ty ubohé mazlavé vředy plné hniječích slizů! Zničím je, zatímco si budou hrát s kostmi ve snaze stvořit nějakou ohavnost. Nikdy se do mého doupěte nedostanou. Žádný z nich totiž nikdy nepoznal opravdovou moc. **MOJI MOC!!!** Tu nejhorší, nejtemnější moc v celé této smradlavé propasti!!

To já najdu temné srdce tohoto labyrintu. To já objevím zdroj temnoty!! A žádná z těch hromad trusu mě neporazí! Já jsem totiž zkušený vrah, kouzelník i podvodník!!! Znáám mnoho lstí a spoustu zaklínadel. To mně jsou Temní bohové zařikávání naklonění!! To já rozdrťím krystaly svých protivníků, až z nich nezůstane nic než mrtvolný prach!

**КОЗМОСЪМ ЯЕ ТАКО БКОУДИ СУСЪЕ ГЛЪМЪ!! ПОДКУСЪ ЗАЖЪЪ УТЪРЕНЪ  
УМЪКЪМЪ!! ЯЪ ЯСЕМ БУЪЪ ЗМАТЪМЪ!!! ЯСЕМ ПОСЕДЪЪ ТЕМНОТОУ А ЗАБЪЪ  
УСЪСЪМО, СО ПОТЪКЪМЪ!!! ЯЪМА ПАТЪЪ МЪЕ!!!**

Už se cítím lépe... už jsem klidný... jsem připraven... můžu pokračovat v zařikávání. Vyzývám tebe, nejtemnější duše má!! Vyzývám tebe, krystale moci, v kterémž ukrývá se svínutá příšernost podstaty mé samé, hořící temným žárem lačným zabíjet!! Společně porazíme všechny ty, jež hoří menším plamenem!!

**ЯЕИ КУПЪЕДИ, МЪЕ ЗЛОУЕСТУЕ СЪДЦЕ, ЯЕИ КУПЪЕДИ!!  
УСТЪЪСЪ СЕСТЪЕ ДЪМОНЪ!!!”**



## Přehled hry

Cave Evil je hra, ve které vás čeká brutální boj mezi hráči. Každý hráč ztělesní jednoho prastarého nemrtvého nekromanta prahnoucího po ovládnutí moci vyvěrající z **Jámy**, která je zdrojem **Nezkoněčné temnoty**.

**Pouze jeden nekromant může uspět!**  
Všichni ostatní budou vyhlazeni.

Nekromanti zahájí hru ve svých doupech poblíž **Jámy**. S pomocí surovin ve formě *kovů*, *ostatků* a *temného žáru* budou **uzívat** své přísluhovače. Za pomoci těchto přísluhovačů budou hloubit chodby ve snaze nalézt další *bytosti*, *suroviny*, cenné *předměty* a *kouzla*, ale hlavně získat nadvládu nad **Jámou** a oblastmi obsahujícími **místa zplazení**.

Každý z nekromantů může do svých služeb získávat nové bytosti. Docílí toho třemi různými způsoby:

**Uplácením** a **najímáním** různorodých obyvatel temnoty, **tvorbou/vyvoláváním** bytostí za pomoci nalezených ostatků, kovů a temného žáru, nebo **podmaněním** bytostí k poslušnosti za použití hrubé síly.

Hra **Cave Evil** se odehrává v průběhu několika kol zvaných cykly. Během jednoho cyklu odehraje každý hráč jeden tah.

V průběhu tahu si hráč dobere jednu kartu z některého **balíčku zařikávacího**. Může tak získat *předmět*, *kouzlo*, *surovinu*, *bytost* nebo *událost*. Díky této nové znalosti zapovězeného poznání nebo nově nabytému bohatství může hráč **uzívat** bytosti, předměty nebo kouzla. Ze získaných karet vytváří **skupiny**, které **ovládá** a posílá je hloubit nebo bojovat.

Po dovršení celého jednoho cyklu se **Krvavé oko** na **stupnici probuzení** posune o jedno pole s vírem vpřed. Poté započne nový cyklus.

**Vítězství ve hře** nastane, jakmile jeden z hráčů úspěšně ovládne moc Jámy. Nepřátelští nekromanti musí být buď poraženi v boji, nebo musí být napadeno jejich doupe a zničen jejich krystal moci, čímž dojde ke zničení samotné podstaty jejich temné síly.

*Na hráče však padne ještě větší temnota, pokud neuspějí v poslední bitvě proti samotnému **Vládci věčného zla**. Jak nekromanti vyzývají další a další bytosti, **Jáma** pohlcuje temnotu a samotná propast začne ožít. **Nakonec se probudí dosud dřímající nejvyšší zlo...** bez ohledu na to, zda jsou hráči připraveni, nebo ne. **Budou legie některého z nekromantů natolik silné či lstivé, aby přežily takový nápor zla a zvítězily?***

## Jak číst tato pravidla

Na první pohled se tato pravidla mohou zdát příliš hutná. Pokud však máte zkušenosti s hraním deskových her, nemělo by pro vás být obtížné pravidlům porozumět. Pokud zkušenosti s deskovými hrami nemáte, doporučujeme si přečíst dále uvedený oddíl **Základní herní mechanismy** a poté připravit hru. **Hru můžete začít hrát i s pouhým zběžným**

porozuměním průběhu jednotlivých fází hry a se základní znalostí dostupných akcí. Nemusíte číst veškerá pravidla. Pro rychlé zahájení hry vám postačí si přečíst pouze touto barvou uvedený text, v něm se nachází **klíčové herní mechanismy**. **Nemusíte si pamatovat každou herní situaci!** K jednotlivým oddílům se můžete vrátit teprve v okamžiku, kdy k ní dojde. Pokud například nastane určitá situace v rámci souboje, vyhledejte odpověď v oddíle **Souboj**. Hra **Cave Evil** se snaží vytvořit komplexní svět. Pokud hrajete hru poprvé, bez obav si přečtěte pravidla pouze zběžně. Pro lepší pochopení detailů si pak můžete každé pravidlo přečíst více do hloubky. Oddíl **Pravidla pro pokročilé** přináší do hry další pravidla, určená pro již zkušené hráče.

## Základní herní mechanismy

Než se s plnou vervou pustíte do úplných pravidel, zde naleznete několik základních herních konceptů:

**i. Herní plán** – Herní plán představuje neprozkoumané oblasti Nekropole, které obklopují oblast s **Jámou** ležící uprostřed. Herní plán slouží zejména k ujištění, že hráči budou správně umísťovat **dítky hloubení**. Ty totiž musí být umísťovány přesně podle sítě polí šestiúhelníkového tvaru (tzv. **hexy**) na herním plánu (viz obrázek na str. 7). Umístění **dítky hloubení** znázorňují volně průchozí oblasti. Podél okrajů herního plánu se nachází **stupnice probuzení**, která znázorňuje, kdy dojde k **probuzení zla**. V průběhu hry **mohou** být dítky hloubení umístěny i mimo hranice herního plánu a mohou také překrýt **stupnici probuzení**. Herní plocha tedy není herním plánem nijak omezena.

**ii. Skupiny** – V průběhu hry budou hráči ovládat menší skupiny bytostí, které se nazývají jednoduše „**skupiny**“. Kdykoli vyložíte kartu bytosti, musíte ji umístit na některou vaši **kartu kontroly**. Jednotlivé karty kontroly, na nichž jsou karty bytostí, představují na herním plánu **žetony skupin**. Hráči strategicky přesouvají své žetony skupin tak, aby získávali suroviny, podmaňovali si toulavé nestvůry, bojovali s dalšími hráči a přemísťovali se na výhodné pozice. Každá **karta kontroly** má na sobě číslo, které odpovídá jednomu **žetonu skupiny** na herním plánu. Nekromant může ovládat nejvýše šest skupin (pět očíslovaných a jedna nekromantova označená písmenem N).

**iii. Jste nekromantem** – Každý hráč ztělesňuje zlého čaroděje, kterého symbolizuje žeton skupiny s jeho obrázkem. Stejný obrázek naleznete také na jeho **kartě kontroly**.

Když **nekromant** vykládá nové karty, musí je umístit buď na **svoji kartu kontroly**, nebo na jednu z **ostatních pěti karet kontroly**.

Umístěním karty na **nekromantovu kartu kontroly** hráč rozšíří nekromantovu skupinu a přidá k ní kouzlo, předmět nebo bytost, jejíž schopnosti může nekromant využívat.

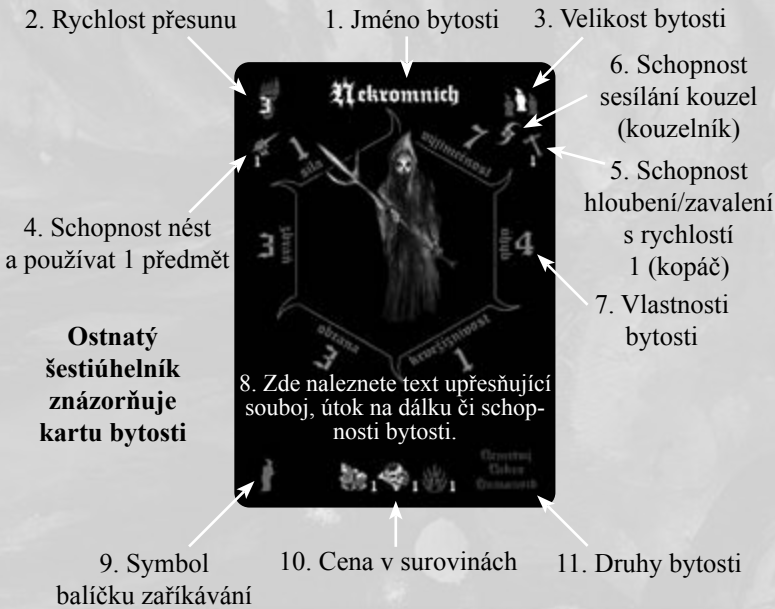
Hráč může vytvořit novou **skupinu** umístěním karty bytosti na prázdnou **kartu kontroly**. Následně umístí odpovídající **žeton skupiny** na pole sousedící s **žetonem nekromantovy skupiny** na herním plánu.

Každá z nekromantových skupin může obsahovat omezený počet karet v závislosti na velikosti bytostí a množství předmětů, které jsou tyto bytosti schopny nést či používat.



#### iv. Karty bytostí

Karty bytostí jsou nejběžnějším typem karet ve hře. Nekromantova moc je závislá na vražednosti bytostí, kterým velí a které má pod svou kontrolou. Karty bytostí lze jednoduše rozeznat podle ostnatého šestiúhelníku, který lemuje ilustraci na kartě.



#### v. Předměty a kouzla

Ve hře existuje rozmanité množství **kouzel a předmětů**, mohou je však nést pouze některé bytosti. Navíc ne každá bytost, která je může nést, je může také **používat**. Pokud bytosti mohou nést předměty a kouzla, mohou si jejich karty ponechat na své kartě kontroly. Jenom několik vybraných bytostí dokáže sesílat kouzla, což značí symbol schopnosti sesílání kouzel v pravém horním rohu karty.

#### vi. Karty událostí

Všechny balíčky zařikávání a také balíček hloubení obsahují karty **událostí**. Podzemní říše je ze samotné podstaty nestabilní, jedná se o směsici chvějícího se kovu, kamene a zuhlých ostatků. Karty událostí představují seismické otřesy Nekropole. Blížící se katastrofu spouští temné síly, které odpoutali nekromanti vzýváním svých přísluhovačů a vysíláním skupin drancovat temnotu. Občas události hrají v hráčův prospěch, jindy však zmaří jeho plány a naplánované strategie.

Karty událostí jsou vždy otočené na šířku:



### Popis karty bytosti

1. Jméno bytosti
2. Počet polí, o který se bytost může během tahu přesunout
3. Velikost bytosti: Na kartě je znázorněna jedním z níže uvedených symbolů.  

Velká Střední Malá Drobná
- 4.–6. Schopnosti nést či používat předměty, hloubit a sesílat kouzla jsou na kartě znázorněny níže uvedenými symboly. U schopnosti nést, schopnosti nést a používat a schopnosti hloubení je vždy uvedeno číslo. Toto číslo udává, kolik předmětů může bytost nést (příp. nést a používat) a jakou má rychlost hloubení.  

Schopnost pouze nést    Schopnost nést a používat    Rychlost hloubení    Schopnost sesílání kouzel
7. Při souboji vstupuje do hry následujících šest vlastností: **síla, výjimečnost, úhyb, krvežíznivost, obrana a zbraň**.
8. Bojové schopnosti, útok na dálku nebo zvláštní schopnosti bytosti jsou popsány ve spodní polovině karty.
9. Symbol balíčku zařikávání odpovídá balíčku, ze kterého bytost pochází.
10. Cena bytosti uvedená v surovinách. Bytost může mít uvedeny až tři typy surovin: **kov, ostatky a temný žár**.
11. Druhy, k nimž se bytost řadí.

#### vii. Zkratky na kartách

Zkratky **D12** a **D4** se používají k označení hodu dvanáctistěnnou či čtyřstěnnou kostkou. Věta na kartě může například znít „Umístěte dílek D12 polí od Jámy“, což zkráceně znamená „Hod'te dvanáctistěnnou kostkou a umístěte dílek ve vzdálenosti tolika polí od Jámy, kolik padlo na kostce.“



#### viii. Jámy zplození

Na některých dílcích hloubení se nachází pole, která jsou ve hře označována pojmem „**jáma zplození**“. Mezi taková pole patří i samotná **Jáma**. Jelikož jsou propojeny s nám neznámým světem temnoty, čas od času tyto jámy zplození vychrlí celou škálu rozličných věcí. Jámy zplození vám mohou poskytnout užitečné suroviny a předměty, ale také mohou ze svých hlubin zplodit zlověstné bytosti. Hráči by se měli mít na pozoru, pokud přesunou své skupiny příliš blízko k některé z jam zplození, mohou se zde totiž nenadále objevit ty nejtemnější bytosti!



### ix. Hody ke zplození

Výsledek hodu kostkou určuje, co se objeví na jámách zplození. V Nekropoli se jedná o poměrně častý úkaz a vyvolá jej obvykle vyhodnocení karty události nebo vyhloubení nových oblastí. V ideálním případě by se hráči měli dobře seznámit se všemi typy hodů ve hře. Pří- nejmenším by však měli porozumět alespoň hodům ke zplození:



Při **hodu ke zplození** se hází čtyřstěnnou kostkou, a to rovnou **dvakrát**. První výsledek určí, jaký typ zplození nastane.

#### **První výsledek je číslo, které určí, zda bude zplozena surovina nebo karta:**

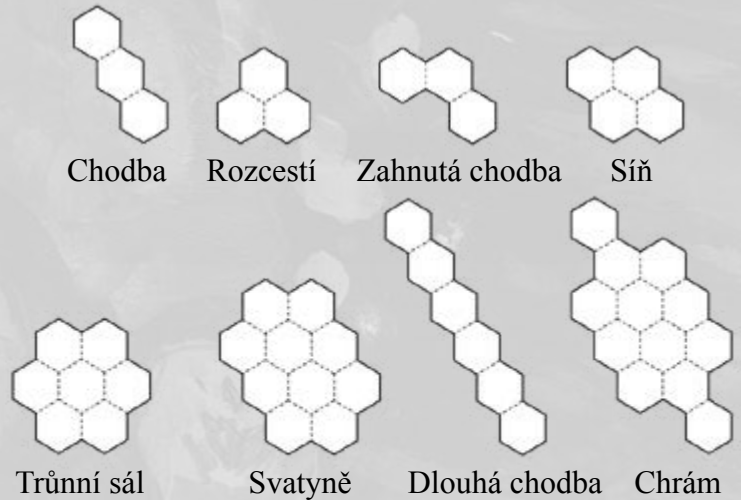
1 = kov, 2 = ostatky, 3 = temný žár, 4 = karta zařikávání  
Pokud jako výsledek padla surovina (1–3), **hod'te znovu čtyřstěnnou kostkou**, abyste zjistili, jaké množství dané suroviny bude zplozeno. Pokud jako výsledek padla **karta zařikávání**, hod'te znovu čtyřstěnnou kostkou, abyste zjistili, ze kterého balíčku si máte kartu dobrat, viz následující odstavec.

1 = balíček uplácení, 2 = balíček tvoření, 3 = balíček vyvolávání, 4 = balíček propasti

*Kartu musíte vytáhnout z balíčku, který odpovídá hodu kostkou.*

### x. Dílky

Níže jsou vyobrazeny **dílky hloubení**, na které hráči v průběhu hry narazí. Dílky představují průchozí chodby a starodávné krypty. Většina dílků na sobě nemá čáry, které by je rozdělily na jednotlivá hexová pole. Přesto je považujte za rozdělené podle následujících obrázků:



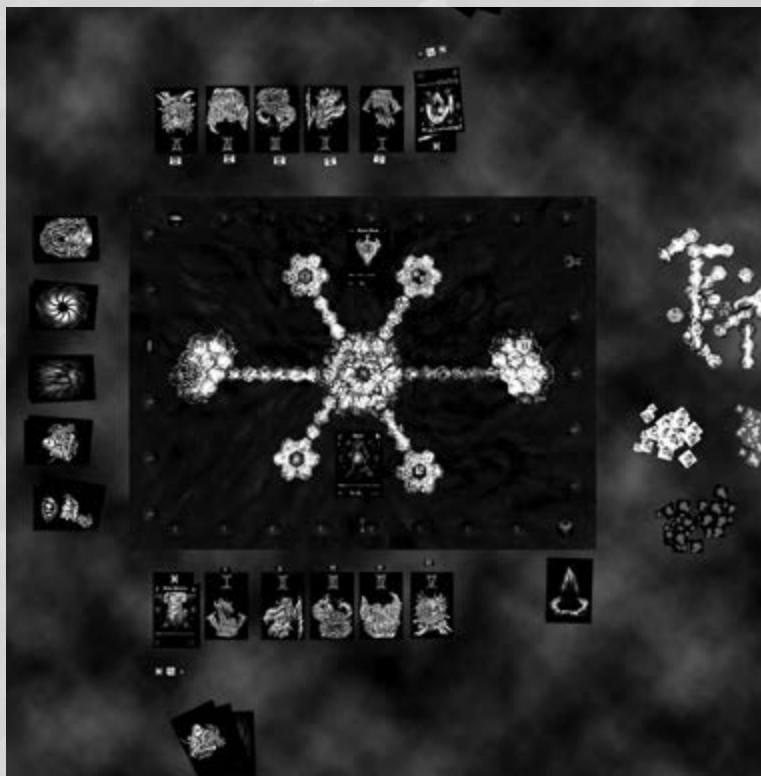


# PŘÍPRAVA HRU

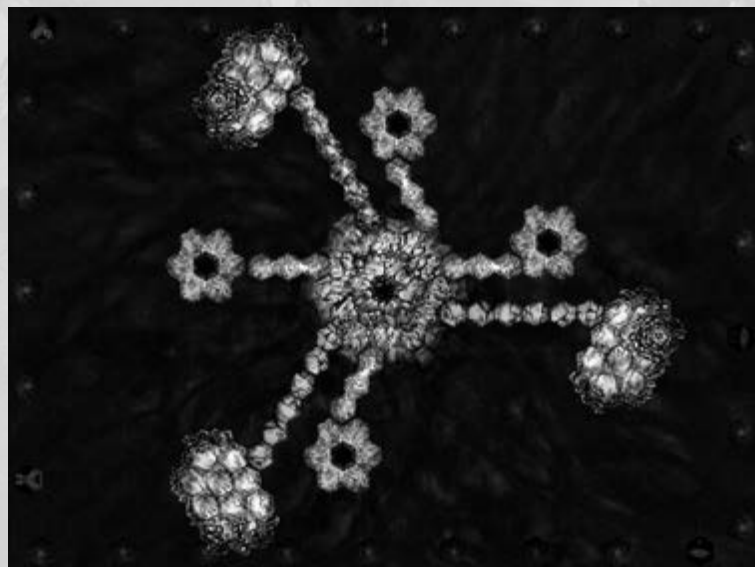
1. Rozložte herní plán a umístěte jej doprostřed stolu.
2. **Žeton Krvavého oka** (rudý skleněný žeton) umístěte na počáteční symbol **probuzení** nacházející se na **stupnici probuzení** v levém horním rohu herního plánu.
3. Karty rozdělte do několika balíčků podle typu zobrazeného na jejich zadní straně.
4. Pokud hrajete hru poprvé, nebo chcete hrát méně složitou hru, vyřadte ze hry karty označené tímto černým diamantem.
5. Pokud chcete, můžete pro svoji první hru také vyřadit následující karty. Vyhněte se tak možným matoucím situacím:  
**Balíček propasti:** *Astrální červ, Mozkovka chapadlová, Vývolání hněvu, Vzpoura otroků*  
**Balíček vyvolávání:** *Zvrácený mentalista, obě karty Ovládnutí mysli, Nechutné sblížení*  
**Balíček Probouzejícího se zla:** *Zlý starý černý kozel*



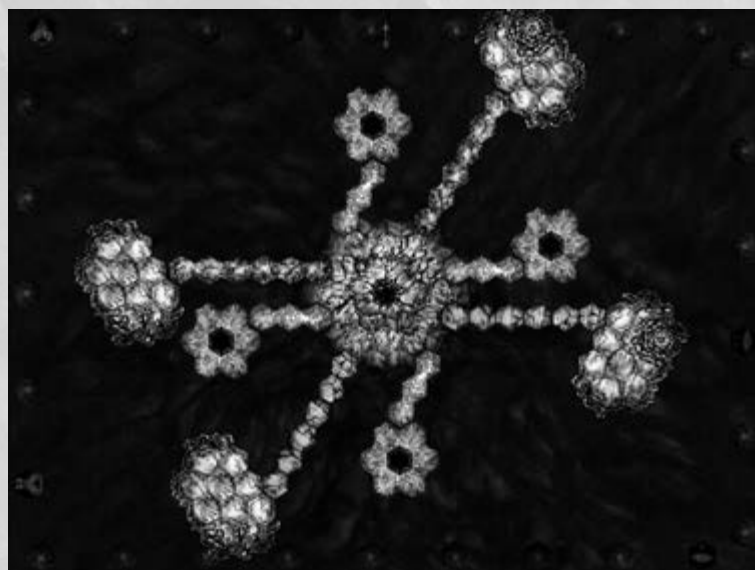
666. **Než budete následně zamíchejte všechny balíčky!**



**Uzorová příprava hry pro dva hráče**



**Uzorová příprava hry pro tři hráče**



**Uzorová příprava hry pro čtyři hráče**

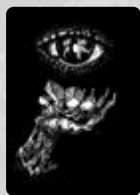
**Krvavé oko umístěte na symbol probuzení**



**Pole s vírem**



7. **Balíčky zařikávání** umístíte poblíž herního plánu v následujícím pořadí zleva doprava. U každého balíčku ponechte volné místo pro odhozené karty.



**Balíček  
uplácení**



**Balíček  
tvoření**



**Balíček  
vyvolávání**



**Balíček  
propasti**

Poté umístíte **balíček hloubení** vedle balíčků zařikávání. Na druhou stranu herního plánu položte několik běžných **dílků hloubení** tak, aby byly přístupné všem hráčům.

8. Rozdělte žetony surovin na hromádky podle typu a umístíte je poblíž herního plánu tak, aby byly také přístupné všem hráčům. Nezapomeňte, že každá surovina má žetony v hodnotě 1, 3 a 5.



**Kov**



**Ostatky**



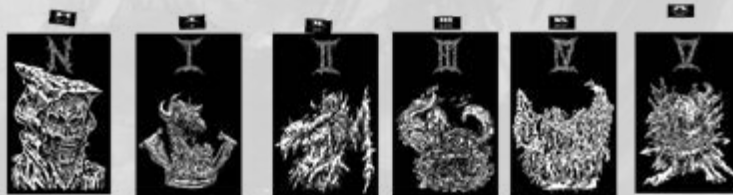
**Temný žár**

Zbývající balíčky, žetony toulavých nestvůr a žetony hloubení také umístíte poblíž herního plánu. Nezapomeňte také na dvě dvanáctistěnné a jednu čtyřstěnnou kostku (dále v pravidlech budou kostky označovány jako **D12** a **D4**).

Zbývající komponenty, jako jsou žetony Probuzeného zla, žetony Ochránců, žetony trvání, žeton žhnoucích očí, žeton železné brány nebo žeton praporu, můžete vrátit zpět do krabice. Víte, kde je najdete, až je budete v průběhu hry potřebovat. *Pozn. překl.: Žeton praporu byl autory vytvořen pro dodatečné scénáře. V samotné hře Cave Evil jej nevyužijete.*

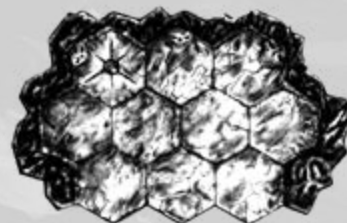


9. Nyní si každý hráč zvolí jednu barvu a obdrží karty kontroly a sadu žetonů v této barvě. Umístí si je poblíž herního plánu v následujícím pořadí:



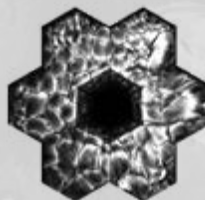
**Nekromant** Skupiny (v pořadí I až V)

Hráči si také zvolí jeden dílek doupěte:



**Doupě**

Navíc obdrží po jednom dílku trůnního sálu, dlouhé chodby a chodby.



**Trůnní sál**



**Dlouhá chodba**



**Chodba**

Majitel hry každému hráči náhodně rozdá jednu kartu **nekromanta**. Tato karta představuje samotného hráče. Nyní se můžete ostatním představit. Odted' disponujete tím nejtajnějším zapovězeným poznáním z nejtemnějších koutů světa...

**Žijí jste temným zlým čarodějem**





## Ale nejdříve musíte pokračovat v přípravě hry...

10. Hráči umístí lícem nahoru svoji kartu nekromanta na nekromantovu kartu kontroly (označenou písmenem N).

Poté každý hráč obdrží z malého balíčku Nekromnichů jednu kartu **Nekromnicha**, z balíčku zařikávání dvě karty uplácení, jednu kartu tvoření a jednu kartu vyvolávání. Tyto karty jsou počátečními kartami v ruce hráče. **Neukazujte je svým protihráčům!** Pokud by některý z hráčů obdržel kartu události, odhodí ji do krabice a dobere si ze stejného balíčku novou kartu (v případě další události proces opakuje).



Počáteční karty v ruce každého hráče:

1 karta Nekromnicha, 2 karty uplácení, 1 karta tvoření, 1 karta vyvolávání



Co za bytost se může vyplazit z chaosu balíčku zařikávání?

## 11. Nyní musí hráči sestavit samotnou jeskyni!

**Poznámka:** Všechny dílky hloubení **MUSÍ** být umístěny na herní plán tak, aby odpovídaly hexové síti na plánu (viz obrázek níže). Během hry mohou být **dílky hloubení** umístěny také mimo herní plán, vždy ale musí být natočeny tak, jako by hexová síť pokračovala za hranice herního plánu. Během přípravy hry je dovoleno umístit doupata tak, že se budou nacházet mimo herní plán. Dílky hloubení včetně doupat mohou být umístěny tak, že překryjí **stupnici probuzení**. Při posunu žetonu Krvavého oka proto počítejte s tím, že se stupnice probuzení může nacházet pod dílky. V takovém případě žeton přemístěte na dílek zakrývající stupnici, a to na stejné pole, na kterém by se pole s vírem původně nacházelo.

*Pro urychlení tvorby jeskyně mohou hráči využít vzorové příklady na straně 5 a připravit hru podle odpovídajícího počtu hráčů. V takovém případě přeskočte na odrážku V. Počáteční zplození!*

**I.** Všichni hráči provedou hod **D12**. Hráč, který hodil nejvyšší číslo, začíná hru a získá **žeton začínajícího nekromanta**. Tento hráč je považován za prvního hráče a všechny cykly budou začínat od něj.

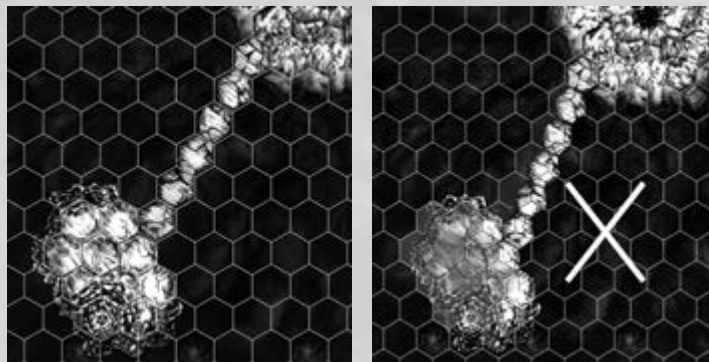
### Dlouhá chodba

**II.** Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček všichni hráči umístí svoji **dlouhou chodbu** a **doupě** tak, aby byly spojeny s **Jámou**. Dlouhá chodba musí přiléhat k oblasti s Jámou, nesmí se však dotýkat více než dvou jejich vzájemně sousedících polí. *Při hře 3-4 hráčů musí každý hráč umístit svou dlouhou chodbu ve vzdálenosti nejméně 3 pole od dlouhé chodby protihráče. Při hře 2 hráčů nejméně 6 polí od protihráče.*

### Doupě

**III.** Poté, co každý hráč umístil **dlouhou chodbu**, umístí také **doupě**. To musí umístit k volnému konci chodby. Doupě má pouze jeden otevřený průchod o délce tří polí (celkem se však uvnitř doupěte nachází deset polí). Zbývající zubaté okraje představují neprostupné haldy zmrzlé, roztavené a prohnílé oceli, které nelze hloubením překonat.

Vchod do **doupěte** musí být umístěn tak, aby přiléhal k volnému konci **dlouhé chodby**. Volný konec chodby se smí dotýkat nejvýše dvou polí doupěte. Dílek doupěte musí být natočen tak, aby odpovídal hexové síti na herním plánu.



Dílky obecně musí vždy **odpovídat hexové síti** pod nimi, jak je znázorněno výše na obrázku vlevo. Umístit dílky tak, jak je znázorněno na obrázku vpravo, **nelze!**



## Trůnní sál a chodba

IV. Poté, co každý hráč umístil dlouhou chodbu a doupě, umístí také své dílky **chodby** a **trůnního sálu**. S umístěním nyní začíná poslední hráč a pokračuje se proti směru hodinových ručiček. Dodržujte také následující pravidla:

- Chodba musí být umístěna dříve než trůnní sál.
- Chodba musí být umístěna tak, aby přiléhala k oblasti s Jámou. Zároveň mezi chodbou a dlouhou chodbou musí být neprozkoumaná oblast o šířce alespoň 1 pole (dílek nesmí překrýt dlouhou chodbu).

Ke konci chodby umístěte trůnní sál a ujistěte se, že se dotýká nejvýše dvou polí chodby.

**Trůnní sál** musí od kteréhokoli doupěte, chodby, dlouhé chodby nebo jiného trůnního sálu dělit neprozkoumaná oblast o šířce alespoň 1 pole.

Trůnní sál nejbližší k prvnímu hráči budeme v textu dále označovat jako trůnní sál 1. Po směru hodinových ručiček pak ostatní trůnní sály označujeme 2, 3 a 4.



## V. Počáteční zplození

Poté, co byly všechny dílky umístěny, provede první hráč **hod ke zplození** (podle pravidel uvedených v oddíle **Základní herní mechanismy** na str. 2). Hod provede pro každou **jámu zplození** zvlášť, a to včetně samotné **Jámy**. Zplozené suroviny, bytosti, předměty či kouzla umístěte přímo na pole jámy zplození, pro kterou byl hod proveden. Zplozené karty umístěte lícem nahoru na herní plán poblíž příslušné jámy zplození. Vezměte dva **žetony toulavých nestvůr** se stejným písmenem. Jeden z nich umístěte na zplozenou kartu, druhý na pole jámy zplození, pro kterou byl proveden hod. *Pokud doberete kartu události, vyřadte ji ze hry a okamžitě doberte novou kartu (v případě vytažení další události proces opakujte).*

**Příklad hodu ke zplození:** Jiří provádí hod ke zplození v trůnním sále. Při prvním hodu D4 padne číslo 2 (ostatky). Při druhém hodu padne číslo 3. Umístí tedy do trůnního sálu na pole jámy zplození tři žetony ostatků. V dalším trůnním sále při prvním hodu padne číslo 4 (karta). Při druhém hodu padne číslo 1 (balíček uplácení). Jiří vytáhne z balíčku uplácení kartu události. Okamžitě ji ze hry vyřadí a vytáhne novou kartu. Je to Krysák. Umístí kartu Krysáka lícem nahoru na neprozkoumanou oblast na herním plánu poblíž trůnního sálu a využije dvojici žetonů toulavých nestvůr s označením B, jeden umístí na kartu a druhý na jámu zplození v trůnním sále (Krysák je tedy nadále představován žetonem B na herním plánu).



12. Nyní všichni hráči umístí svůj žeton nekromantovy skupiny (označený písmenem N) na **kryształ moci** ve svém doupěti. Kryształ je totiž **nekromantovou** životní silou. Na těchto polích nekromanti zahájí hru.

13. Hráči si ze zásoby mohou vzít libovolné tři suroviny s hodnotou 1. Suroviny si umístí na kartu **nekromanta**. Tyto suroviny považujte za suroviny nesené samotným nekromantem.

Nakonec první hráč vytáhne horní kartu z balíčku pěti karet **Probouzejícího se zla**. Aniž by se na ni podíval, umístí ji lícem dolů na herní plán poblíž symbolu probuzení. **Žádný z hráčů se nesmí na tuto kartu během hry podívat.** *Pokud si hráči chtějí zahrát kratší hru, doporučujeme si náhodně vybrat jednu z dvojice karet **Jáma věčné temnoty** a **Nejtemnější zlá mrcha!***

**Zlo dlouho čekalo, avšak nyní je připraveno...  
První hráč začíná osnovat své temné plány...**

## Řeky navíc při přípravě hry pro 2 a 3 hráče

**Ve hře dvou hráčů** každý hráč obdrží 2 trůnní sály a 2 chodby, které musí umístit. Hráči se domluví, zda druhou dvojici dílků umístí hned po umístění svého prvního trůnního sálu, nebo jestli se v umístění budou střídat.

**Ve hře tří hráčů** před umístěním jakéhokoli vlastního doupěte, dlouhé chodby, trůnního sálu nebo chodby umístěte jednu chodbu tak, aby přiléhala k oblasti s Jámou. Chodba musí směřovat do míst, kde by seděl čtvrtý hráč (nebo do směru, na kterém se všichni hráči shodnou). Trůnní sál umístěte tak, aby přímo přiléhal ke konci chodby.

Ve hře tedy budou vždy všechny čtyři trůnní sály, nehlédě na počet hráčů.



# Průběh hry

Hra **Cave Evil** se hraje na **cykly**. Během jednoho cyklu všichni hráči vyhodnotí svůj tah, a to počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Poté, co všichni hráči odehrají svůj tah, **žeton Krvavého oka** na **stupnici probuzení** posuňte na následující pole s vírem (ve směru hodinových ručiček). Pak odehrajte další cyklus. Hra končí ve chvíli, kdy se v Nekropoli nachází pouze jeden nekromant, NEBO jakmile **Krvavé oko** dokončí svůj okruh, probudí zlo a některý z nekromantů splní požadavky Probuzeného zla.

Během svého tahu může hráč provést spoustu věcí. Pořadí, ve kterém mohou proběhnout, je však rozděleno do několika fází. Ne všechny fáze musí nutně v každém kole nastat.

V každém tahu musí být dodrženo následující pořadí fází:

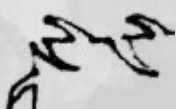
1. **Souboj se sousedícími protihráči nebo toulavými nestvůrami**
2. **Dobráni karty zařikávání (POVINNÉ)**
3. **Akce skupiny**
4. **Vyhodnocení událostí (POVINNÉ, pokud byly v tahu taženy nějaké události)**

Poté, co všichni hráči odehrají svůj tah, cyklus končí. **Žeton Krvavého oka** na stupnici probuzení posuňte na následující pole s vírem (ve směru hodinových ručiček). Jakmile Krvavé oko dosáhne **symbolu odhalení**, otočte kartu Probouzejícího se zla lícem nahoru. Hráči si kartu prohlédnou a začnou se připravovat na probuzení zla. Jakmile žeton Krvavého oka dosáhne **symbolu probuzení**, stane se karta Probouzejícího se zla aktivní. Podrobnosti o všech Probuzených zlech si mohou hráči přečíst na str. 31–34. Hráči se mohou pokusit požadavky Probuzeného zla splnit. Pokud se to některému z hráčů podaří, ve hře zvítězí.

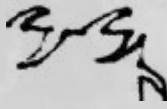
Hráči se mohou kdykoli pokusit **zabít ostatní nekromanty**. Nekromant může být zabit při souboji se skupinami ostatních protihráčů nebo s **toulavými nestvůrami** nacházejícími se na herním plánu. Další poněkud odvážný a vychytralý způsob, jak může hráč zabít jiného nekromanta, spočívá v proniknutí do nepřátelského doupěte, kde při souboji zničí jeho **krystal moci**. Zničení krystalu okamžitě usmrtí daného nekromanta, bez ohledu na to, kde se nachází.

Vítězem se stane **poslední přeživší nekromant**, nebo **přemožitel Probuzeného zla**.

Pokud si přejete začít hrát co nejrychleji, přečtěte si text této barvy.



## Fáze tahu



Jak již bylo uvedeno výše, během svého tahu musí hráči dodržet následující pořadí fází:

**Fáze 1.** Souboj se **sousedícími protihráči** nebo **toulavými nestvůrami** (POVINNÉ, POKUD SOUSEDÍTE SE SKUPINOU PROTIHRÁČE NEBO TOULAVOU NESTVŮROU)

Tuto fázi musí provést **pouze** hráč, jehož skupina na začátku jeho tahu sousedí s některou ze skupin protihráče nebo s **toulavou nestvůrou**. Tento souboj musí proběhnout před další fází tahu.

Hráč v této fázi **nemůže** přesouvat své skupiny. Nemůže tedy přesunout

jiné skupiny tak, aby před samotným soubojem získal výhodu **podpořeného útoku**. Podpořený souboj však může nastat, pokud protihráčova skupina nebo toulavá nestvůra sousedí s více než jednou skupinou hráče na tahu (viz Podpořený souboj na str. 18–19).

Pokud má skupina **potřebné suroviny**, hráč si toulavou nestvůru může místo souboje **najmout**. Pokud to situace umožňuje, mohou si sousedící skupiny suroviny navzájem předat. Jak ale bylo uvedeno výše, skupiny se v této fázi tahu nesmí přesouvat. Předávat suroviny tedy lze pouze mezi právě sousedícími skupinami hráče na tahu. **Hráč se také může rozhodnout, že si toulavou nestvůru podmaní**. Aby si hráč mohl toulavou nestvůru najmout nebo podmanit, musí mít prázdnou **kartu kontroly** (viz Omezení velikost skupiny na str. 12).

Po souboji tah hráče pokračuje. Skupiny, které se v této fázi účastnily souboje, **najímaly** nebo **podmaňovaly**, se **NESMÍ** během fáze akce skupiny přesouvat a nemohou až do dalšího tahu provádět akce skupin (výjimku tvoří sbírání a předávání kouzel, předmětů nebo surovin, viz str. 23). Akce souboj, podpořený souboj, najímání a podmanění budou vysvětleny v pozdějších částech pravidel. Sbíráni a předávání předmětů, kouzel nebo surovin bude také vysvětleno později.

## Fáze 2. Dobráni karty zařikávání (POVINNÉ)

Touto fází obvykle zahájíte svůj tah. Hráč si **dobere jednu kartu** z vrchu jednoho ze čtyř balíčků zařikávání, podívá se na ni a rozhodne se, zda si **kartu ponechá**, nebo ji **odhodí**, díky čemuž získá **JEDEN typ suroviny** uvedené u spodního okraje karty. Zvoleného typu suroviny získá takové množství, kolik ukazuje číslo na kartě.

Pokud se hráč rozhodne si **dobrou kartu ponechat**, vezme si ji do ruky. Hráč může mít v ruce **NEOMEZENÝ** počet karet. Poté, co si hráč kartu vezme do ruky, pokračuje dále fází 3.

Pokud se hráč rozhodne kartu **odhodit**, aby získal některou ze surovin, odhodí kartu lícem nahoru do odhazovacího balíčku nacházejícího se vedle balíčku, ze kterého kartu dobral. Poté si může vzít na kartě **uvedený počet JEDNOHO** typu suroviny. Na kartě mohou být uvedeny až tři různé suroviny. Hráč si z příslušné zásoby **vezme žetony** v hodnotě **zvoleného typu suroviny**. Poté, co si suroviny vezme, pokračuje dále fází 3.



*Příklad: Čeněk si z balíčku propasti dobere kouzlo Oslepující krystal. Na kartě je uvedena její cena o hodnotě 3 kovy a 1 temný žár. Čeněk se rozhodne kartu odhodit a vzít si 3 kovy. Z hromádky si vezme 3 kovy, kartu Oslepující krystal odhodí vedle balíčku karet propasti lícem nahoru a pokračuje fází 3. Čeněk získá pouze jeden typ suroviny, ne oba dva!*

**Namísto dobrání si karty z některého balíčku zařikávání se hráč může rozhodnout dobrat si jednu z vrchních karet ležících lícem nahoru na některém z odhazovacích balíčků zařikávání. Tuto kartu si však musí ponechat a nesmí ji vyměnit za suroviny.**



## Vytažení karty události během fáze dobrání karty zařikávání

Pokud si hráč dobere kartu události, umístí ji **licem nahoru** poblíž své herní oblasti a **OKAMŽITĚ** si ze stejného balíčku dobere novou kartu. Pokud si dobere další kartu události, opět si ji ponechá a dobere si další kartu. Takto musí pokračovat, dokud si nedobere kartu, na které je uvedena cena v surovinách (tzn. bytost, kouzlo nebo předmět).

Během **fáze 4** pak hráč aktivuje všechny karty události v pořadí, v jakém je z balíčku vytáhl. Vytažené karty události si hráč může přečíst a psychicky se připravit na jejich následky, které se projeví ve fázi 4 jeho tahu (viz fáze 4 na str. 24).

**Poznámka:** Pokud hráč několikrát za sebou vytáhne kartu události, nazýváme tento jev **fraktální zplození**. Stěny i podlaha jeskyně se prudce otřásají a v jámách probublává hnilobný kal. Události se umísťují **licem nahoru** poblíž hráče v pořadí, v jakém je vytáhl. Jakmile si hráč dobere kartu, na které je uvedena cena v surovinách, otřesy ustanou. Následky se však projeví ve fázi 4.

## Obsah balíčků zařikávání

Pokud chtějí mít nekromanti naději na vítězství, musí se spoléhat na své přísluhovače, kteří budou vykonávat jejich hanebné příkazy. Nekromanti mohou uplácat, tvořit nebo vyvolávat bytosti, které je poté budou poslouchat. Různé způsoby získávání přísluhovačů představují jednotlivé balíčky zařikávání.



**Balíček uplácení:** Představuje prodejné bytosti, které lze uplatit, aby pro vás pracovaly. Na každé kartě v balíčku uplácení se mezi surovinami vyskytuje **kov**. Pokud hráč potřebuje kov, měl by dobírat z tohoto balíčku. Také zde naleznete mnoho malých bytostí se schopností hloubení. Šance na vytažení události je malá.



**Balíček tvoření:** Představuje probuzené nemrtvé a bytosti stvořené z různých částí těl, kostí, krve a jiných tělních tekutin. Na každé kartě v balíčku tvoření se mezi surovinami vyskytují **ostatky**. Pokud hráč potřebuje ostatky, měl by dobírat z tohoto balíčku. Také zde naleznete mnoho ohavných bytostí a nepřeberné množství předmětů. Je pravděpodobné, že si vytáhnete některou z události.



**Balíček vyvolávání:** Představuje temné bytosti povoláné z nejtemnějších hlubin jeskyně. Na každé kartě v balíčku vyvolávání se mezi surovinami vyskytuje **temný žár**. Pokud hráč potřebuje temný žár, měl by dobírat z tohoto balíčku. Také se zde ukrývají velcí a magičtí démoni a jiné temné ohavnosti. Hráče hledající zapovězené poznání nepochybně potkají příšerné události.



**Balíček propasti:** Tento balíček je čirý **chaos**. Nikdo nemůže předem odhadnout, co všechno se může přihodit, když hráči sáhnou po těchto kartách. Naleznete zde karty z předchozích tří balíčků, ale také karty, které se vymykají veškerým očekáváním. Hrůzy či stejně ohavné dary, které pocházejí ze samotné propasti. Krvavé zástupy bytostí a všech typů surovin. Tento balíček představuje jeskynní stěny a chodby otřásající se zlobou, kdykoli se některý z lichů opováží vzít si přespříliš z panství věčného zla. **Očekávejte, že nastane mnoho události!**

## Fáze 3. Akce skupiny!

Jak bylo uvedeno v sekci **Základní herní mechanismy, skupiny** jsou hromádky karet, které mají hráči umístěné na svých **kartách kontroly**. Tyto hromádky v průběhu hry zůstávají na kartách kontroly poblíž hráče a na herním plánu je představují **žetony skupin**. **Během tahu smí každá skupina provést nejvýše JEDNU akci**. Skupina ale také žádnou akci provést nemusí.

Kromě jedné běžné akce může skupina provádět také činnosti jednotlivých členů skupiny. Činnosti jako **přesun, zvláštní schopnosti bytostí a předmětů, sbírání surovin a předávání surovin** lze během tahu mezi skupinami provádět bez omezení. **Hráč nemusí aktivovat skupiny po jedné a dokončit akce a činnosti jedné skupiny dřív, než aktivuje další skupinu.**

Skupina může provést akci, pokud má na své **kartě kontroly** alespoň jednu **kartu bytostí**. Na začátku hry má tedy možnost provést akci pouze nekromantova skupina. Některé akce jsou závislé na typu bytostí ve skupině (kopáč, kouzelník atd.). Skupina může během tahu provést jednu z následujících akcí:

- Vzývání:** vykládání karet bytostí, předmětů a kouzel z ruky hráče. *Tuto akci smí provést pouze nekromant.*
  - Soustředění:** dobrání další karty z libovolného balíčku zařikávání, kartu si hráč musí ponechat. *Tuto akci smí provést pouze nekromant.*
  - Sesílání kouzel:** smí provést skupina obsahující bytost se schopností sesílat kouzla.
  - Hloubení/zavalení:** smí provést skupina obsahující bytost se schopností hloubení.
  - e.f.g. **Souboj:** může se jednat o běžný souboj, podpořený souboj nebo útok na dálku.
  - h.i. **Najímání/Podmanění:** podplacení nebo zbití toulavých nestvůr k poslušnosti.
- pokročilá akce j. Obětování: pouze při hře pro pokročilé hráče!*  
*pokročilá akce k. Podpořené hloubení: pouze při hře pro pokročilé hráče!*

Všechny skupiny mohou navíc provádět další činnosti jako například **přesun, sbírání surovin** nebo **předávání surovin**. Sbírat a předávat suroviny mohou všechny bytosti. Sbírat a předávat předměty a kouzla však mohou pouze některé bytosti. Některé bytosti a předměty mohou také využívat své zvláštní schopnosti. Žádná z těchto činností se nepovažuje za akci a lze ji během fáze 3 libovolně provádět.



## **Pokračování oddílu Akce skupiny ...**

Činnosti jako **sbírání surovin** a **předávání surovin** mohou být provedeny před provedením akce skupiny, během ní i po ní. Tyto činnosti mohou dokonce být provedeny během akcí jiných skupin. To stejné platí také pro další činnosti jako **přesun** a **zvláštní schopnosti** bytostí a předmětů, ty však mohou být ovlivněny určitými dalšími pravidly. Všechny zmíněné činnosti mohou být provedeny pouze během fáze 3.

Bytosti se mohou **přesouvat do jiných skupin** (pod podmínkou, že spolu skupiny sousedí a že se ve skupině, do které bytost přechází, nachází dostatek místa) nebo vytvářet nové skupiny (v případě, že má hráč prázdnou kartu kontroly), a to před tím a často také poté, co jednotlivé skupiny provedou své akce. **Přesun, sbírání surovin, předávání surovin** a **schopnosti bytostí** budou podrobněji vysvětleny dále ve svých vlastních oddílech

## **A. Vyzývání**

*Tuto akci smí provést pouze nekromantova skupina.*

Ze samotných hlubin propasti a temných chodeb jeskyně vyzývají **nekromanti** do svých řad **bytosti**, **předměty** a **kouzla**, která jim pomohou prodrbit si celou jeskyni.

Touto akcí může hráč v roli nekromanta z ruky vyložit získané karty **začikávání**. Provede to tak, že zaplatí **cenu v surovinách** uvedenou u spodního okraje karty. *Akci vyzývání smí provést pouze nekromant.* **Nekromant smí pomocí jedné akce vyzývání vyložit libovolný počet karet.** **Nekromantova skupina** však musí mít dostatek surovin, aby cenu, uvedenou u spodního okraje karet, mohla zaplatit. Pro vyložení nových bytostí musí mít hráč buď volné místo v nekromantově skupině, nebo musí mít volné místo v sousedící skupině, nebo hráč musí mít prázdnou kartu kontroly (podle toho, kam chce novou bytost vyložit).

Uvedenou cenu lze zaplatit pouze surovinami, které nese nekromantova skupina! Suroviny nesené jinými skupinami nelze pro zaplacení použít. Sousedící skupiny však nekromantovi mohou suroviny předat ještě předtím, než provede akci **vyzývání**. Suroviny, které nekromant při vyzývání použije, umístěte zpět do příslušných zásob.

**DÍLEŽITÉ!** Kdykoli je pomocí akce vyzývání vyložena nějaká bytost, posuňte na stupnici probuzení **žeton Krvavého oka** na následující pole s vírem, vždy o jedno pole za každou vyloženou bytost. Vyzývání předmětů a kouzel posun **Krvavého oka nevyvolá**.

Jakmile je za bytosti, předměty a/nebo kouzla zapláceno a případně dojde k posunu Krvavého oka, **vybrané karty umístěte buď do nekromantovy skupiny, na prázdnou kartu kontroly, nebo na kartu kontroly skupiny sousedící s žetonem nekromantovy skupiny.** Hráč může využít libovolnou kombinaci těchto tří možností.

**I. Pokud hráč vyloží kartu do nekromantovy skupiny,** musí ji umístit navrch hromádky na kartě kontroly nekromanta. Hráč musí dodržovat omezení pro velikost skupiny (vysvětleno dále).

**II. Pokud hráč chce vytvořit novou skupinu,** umístí kartu/karty na prázdnou kartu kontroly. Odpovídající žeton skupiny umístěte na herní plán na pole sousedící s žetonem nekromantovy skupiny. Aby mohla být nová skupina vytvořena, musí hráč na kartu kontroly vyložit alespoň jednu kartu bytosti.

**III. Pokud hráč přidává kartu k již existující skupině,** žeton této skupiny musí **na herním plánu** sousedit s žetonem nekromantovy skupiny a zároveň musí mít skupina dostatek volného místa (viz Omezení velikosti skupiny na následující straně).

*Nekromantova skupina a skupiny jeho přísluhovačů se považují za sousedící, pouze pokud spolu sousedí jejich žetony skupin na herním plánu. Poloha karet kontroly umístěných před hráčem (N, I, II, III, IV, V) nemá na posuzování sousedících skupin žádný vliv.*

**Pokud hráč vytvořil novou skupinu, může tuto skupinu využít a ihned s ní provést nějakou akci.**

**Pokud hráč přidává karty do již existující skupiny, tato skupina může provést akci pouze v případě, že ji v tomto tahu dosud neprovedla.**

Nekromant má pouze **šest karet kontroly skupin** (pět očíslovaných a jednu nekromantovu označenou písmenem N). Pokud je všech šest skupin plných, nebo je plná nekromantova skupina a ostatní existující skupiny se nemohou přesunout na sousedící pole tak, aby do nich nekromant mohl přidávat karty, nekromant **nesmí** provádět akci vyzývání.



**Nekromant se rozhoduje, která z ohavností stojí za vyzývání...**



## Jak fungují skupiny

Na herním plánu zabírá každá ze skupin ovládaných nekromantem vždy prostor pouze jednoho pole. Každé pole představuje prostor, který dokáže pojmout určité množství bytostí o určité velikosti.



**Omezení velikosti skupiny:** Složení skupin musí odpovídat vždy jednomu z následujících uspořádání:

- 3 malé bytosti
- 1 malá bytost a 1 střední bytost
- 1 velká bytost

\* Drobné bytosti zabírají zanedbatelný prostor, a proto mohou omezení velikosti skupin ignorovat.

Na jednom poli herního plánu nikdy nesmí stát dvě a více skupin. Dvě a více skupin se však může sloučit do jedné skupiny, pokud jim to jejich velikost umožňuje (viz Přesun na str. 21).

Předměty a kouzla mohou být ke skupinám umístěny, pouze pokud jsou bytostí schopny je nést nebo nést a používat. Pokud je bytost schopna nést, může nést buď předmět, nebo kouzlo, ne obojí zároveň (výjimkou je případ, kdy je schopna nést více než jeden předmět nebo kouzlo, v takovém případě může nést jejich libovolnou kombinaci do výše limitu).

**Každá bytost může nést neomezený počet surovin.**

Pokud chce hráč pomocí akce **vzývání** vyložit kartu do nekromantovy skupiny, musí dbát na **omezení velikosti skupiny**. Samotný nekromant se považuje za malou bytost.

**Pravidlo vzývání a přesunu** – Pokud se nekromant před akcí **vzývání** nebo **po ní** přesouvá, nová skupina nebo již existující skupina, která získala kartu s bytostí, se v tomto tahu již **nesmí** přesouvat (předávání předmětů/kouzel vzniklých akcí vzývání je však povoleno). Nově vzniklá skupina může provést některou z akcí, existující skupina však smí provést akci, pouze pokud v tomto tahu zatím žádnou akci neprovedla (viz Přesun na str. 21–22).

## Příklad karet kontroly se třemi skupinami



- Skupina obsahuje 2 malé bytosti, mohla by být doplněna ještě jednou malou bytostí.
- Skupina může nést a používat 4 předměty/kouzla. Skupina právě nese 1 předmět a 1 kouzlo. Sesílat kouzla může pouze nekromant. Rychlost přesunu: 3



- Skupina obsahuje 1 střední a 1 malou bytost. Skupina je **PLNÁ**.
- Skupina může nést 2 předměty, avšak používat může pouze 1 předmět. Skupina právě nese 1 předmět. Rychlost přesunu: 3



Prázdná karta kontroly.



- Skupina obsahuje 1 velkou bytost a je **PLNÁ**. Drobná bytost nezabírá místo ve skupině.
- Skupina nemůže nést žádné předměty/kouzla. Štínný opar může sesílat kouzla, která nesou jiné bytosti (sám totiž nemá schopnost nést). Nypasený čer má schopnost hloubení s rychlostí 2. Rychlost přesunu: 4



## Pokračování oddílu Pravidlo vyzvání a přesunu...

Nová skupina nebo existující skupina, do které vyzvání cokoli přidalo, se **MŮŽE** přesouvat, pouze pokud se **před akcí vyzvání** nebo **po ní nekromant nepřesouval**. Pokud se existující skupina v tomto tahu již přesouvala a nevyčerpala celou svoji rychlost přesunu, může po přidání nových karet v přesunu **pokračovat**.

Pokud nekromant **vzývá** pouze do své vlastní skupiny, skupina se smí přesouvat, nově vyložené bytosti se však během tohoto přesunu nesmí oddělit do vlastních skupin (viz Rozdělení skupiny v oddíle Přesun na str. 22).

## B. Soustředění

*Tuto akci smí provést pouze nekromantova skupina.*

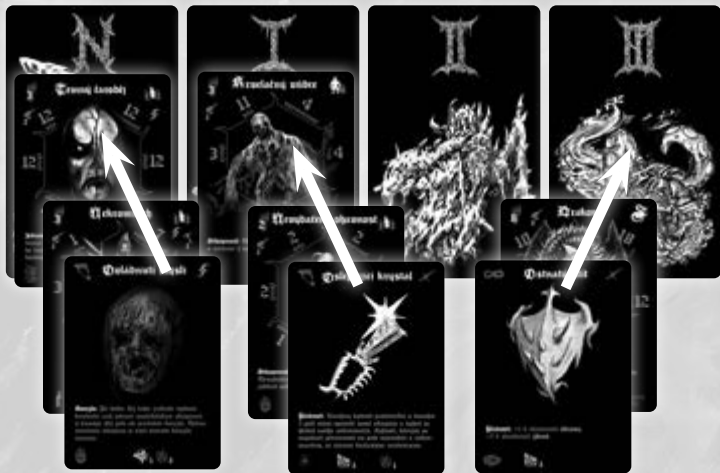
Pokud se nekromantova skupina během **fáze 3** nebude **přesouvat**, hráč si v rámci akce soustředění smí dobrat **JEDNU kartu z libovolného balíčku zařikávání** (tedy z karet lícem dolů). Nekromant obětuje přesun, aby se mohl soustředit.

Pokud hráč dobere kartu události, umístí ji lícem nahoru ke kartám události taženým dříve v jeho tahu (získaných během fáze zařikávání). Hráč musí **pokračovat v dobírání**, dokud nedobere kartu bytosti, předmětu nebo kouzla. **Dobranou bytost, předmět nebo kouzlo si hráč musí ponechat. Soustředění nikdy neslouží k získání surovin!**

**Příklad akce vyzvání:** Jiřího nekromant se nepřesouvá. Jiří vyzývá tři bytosti (dvě malé a jednu velkou), dva předměty a jedno kouzlo. Posune Krvavé oko na stupnici probuzení o tři pole s vírem vpřed, tedy o jedno pole za každou ze tří vyložených bytostí (viz obrázek níže).



Poté vyloží jednu malou bytost **Nevydařená ohavnost** do skupiny I, která již obsahuje **Krvelačného vůdce** a sousedí s nekromantovou skupinou na herním plánu (viz obrázek výše). **Ohavnost** může nést předmět, a tak Jiří do skupiny I vyloží jeden předmět, v tomto případě jde o **Oslepující krystal**.



**Příklad akce soustředění:** Veronika se v tomto tahu se svojí skupinou nekromanta nechce přesunout, ani ji nehodlá jinak využít. Proto s ní provede akci soustředění a dobere si kartu z balíčku tvoření. Tuto kartu si ponechá v ruce.

## C. Sesílání kouzel

*Tuto akci mohou provést pouze bytosti se schopností sesílání kouzel!*

Kterákoli skupina, v níž je bytost se schopností sesílat **kouzla** (kouzelník) a která je vybavená kouzlem, může jako **akci kouzlo seslat**. Kouzly však musí být skupina vybavena před provedením své jediné akce. **Nekromantova skupina nemůže použít akci vyzvání, aby vytvořila kouzlo a ve stejném tahu je seslala. Nekromant může pomocí vyzvání vytvořit kouzlo a předat je jiné skupině s kouzelníkem. Pokud tato skupina v tomto tahu zatím neprovedla žádnou akci, může ještě ve stejném tahu kouzlo seslat. Kouzla nalezená v jeskyni nebo na jámách zplození může sebrat kterákoli bytost se schopností nést. Sebraná kouzla může seslat libovolný kouzelník, který je součástí skupiny nesoucí kouzlo. Kouzelník smí sesílat pouze kouzla, která nese jeho skupina.**

**Kouzelník smí seslat tolik kouzel, kolik může použít předmětů.** Kouzlo nesené skupinou je považováno za **předmět**. Kouzla lze seslat také během souboje, aniž by došlo k využití akce sesílání kouzel. Toto pravidlo bude dále vysvětleno v sekci Souboj (viz strana 16).

Poté vyloží velkou bytost na prázdnou kartu kontroly skupiny III. Je to **Drakor**. Může nést jeden předmět, proto **k němu Jiří vyloží předmět Ostnatý štít**. Umístí žeton skupiny III na herní plán na pole sousedící se žetonem nekromantovy skupiny. Svého **Drakora** přesune o pět polí na pole sousedící s protihráčovou skupinou II, čímž zahájí souboj, který se vyhodnotí po úplném vyhodnocení této akce vyzvání.



Nakonec Jiří vyloží poslední malou bytost do skupiny svého nekromanta. Nekromantova skupina nyní obsahuje dvě malé bytosti, nekromanta a **Nekromnícha**. Do této skupiny také vyloží zbývající **kouzlo**. Nejspíše se bude hodit, protože jak nekromant, tak Nekromnícha jsou kouzelníci.



## D. Hloubení/zavalení

Tuto akci mohou provést pouze bytosti se schopností hloubení!



Skupina obsahující bytost se schopností hloubení (**kopáč**) se může rozhodnout **hloubit**, nebo vytvořit **zával**. Kopáč je bytost, na jejíž kartě je v pravém horním rohu vyobrazený symbol krumpáče. Rychlost hloubení udává číslo uvedené pod tímto symbolem.

**Hloubení** umožňuje odhalit neprozkoumané oblasti herního plánu. **Zavalení** umožňuje zavalit již existující chodby a místnosti zeminou a horninou, a díky tomu opět vytvořit neprozkoumané oblasti. Zavalené oblasti lze znovu vyhloubit.

Akce hloubení je rozdělena do tří fází, takže hráči může trvat několik tahů, než ji dokončí. Fáze hloubení musí proběhnout v následujícím pořadí:

- I. Oznamte úmysl a začněte hloubit/tvořit zával
- II. Pokračujte v kopání
- III. Dokončete kopání

**I. Oznámení úmyslu:** Hráč **oznámit**, jestli v rámci akce bude skupina hloubit, nebo tvořit zával. Aby mohl hráč hloubit, musí skupina stát na poli sousedícím s neprozkoumanou oblastí. Hráč poté dobere horní kartu z **balíčku hloubení**, a aniž by se na ni podíval, umístí tuto kartu **LÍCEM DOLŮ** na **kartu kontroly** skupiny, která hloubení provádí. Poté na tuto kartu **umístí 3 žetony hloubení**. Pro tento tah je akce skupiny ukončena, skupina začala kopat.

*Pokud hráč zapomene oznámit, jestli hloubí, nebo tvoří zával, má se za to, že hráč provádí hloubení!*

**II. Pokračování v kopání:** Při následujícím tahu hráče musí hloubící skupina **pokračovat v kopání**, tedy opět provést akci hloubení, nebo **odhodit** kartu hloubení a na ní umístěné žetony hloubení. Sečtete hodnoty rychlosti hloubení uvedené na kartách bytostí ve skupině a určete tak celkovou rychlost hloubení. Hráč na základě této hodnoty z karty hloubení **odstraní** odpovídající počet **žetonů hloubení**. **Pokud na kartě nějaké žetony hloubení zůstanou, skupina musí s kopáním pokračovat i v následujícím tahu.**

*Příklad:* Čeněk oznámí, že bude hloubit. Celková rychlost hloubení skupiny má hodnotu 2. Dobere si kartu z **balíčku hloubení** a umístí ji lícem dolů na kartu kontroly hloubící skupiny. Navrch této karty umístí 3 žetony hloubení. Tím dokončí svůj tah. V příštím tahu bude schopen díky rychlosti hloubení o hodnotě 2 odstranit z karty 2 žetony hloubení.

**Pokud do hloubící skupiny přidáte bytost nebo předmět s vyobrazeným krumpáčem, zvýšíte celkovou rychlost hloubení dané skupiny.** To však platí, pouze pokud přidané bytosti v tomto tahu zatím **neprovedly žádnou akci!**

*Příklad č. 2:* Veroničina skupina II, ve které se nachází **Nekromnich**, hloubí. Nekromnich má rychlost hloubení 1. Během Veroničina tahu Nekromnich z karty hloubení odstraní jeden ze tří žetonů hloubení. Během svého příštího tahu se **Krusák** (s rychlostí hloubení 1) přesune do skupiny s Nekromnichem. Skupina má nyní rychlost hloubení 2, díky čemuž odstraní zbývající dva žetony hloubení, a akce hloubení je dokončena!

**Jakmile skupina zahájí kopání, nesmí se přesouvat ani provádět žádné akce, a to do té doby, dokud není hloubení či zavalení dokončeno, nebo dokud se nerozhodne místo hloubení opustit. Pokud skupina nějakou akci provede nebo se přesune, kartu hloubení a žetony hloubení okamžitě odhodte.** Činnosti jako sbí-

rání a předávání surovin skupina provádět může. Bytosti, které v daném tahu provedly akci hloubení, se nesmí přesunout do jiné skupiny.

Pokud v tomto tahu hloubící skupina zatím akci neprovedla, mohou některé bytosti (*včetně bytostí se schopností hloubení*) opustit hloubící skupinu a vytvořit tak skupinu novou, případně se připojit k již existující sousedící skupině. V hloubící skupině však **musí zůstat** alespoň jedna bytost se schopností hloubení, která bude v akci hloubení **pokračovat**. Pokud ve skupině nezůstane žádná bytost se schopností hloubení, dojde k úplnému **opuštění** místa hloubení. V takovém případě stejně jako výše odhodte kartu a žetony hloubení.

Pokud je na hloubící skupinu veden útok a skupina souboj přežije, může v hloubení pokračovat podle běžných pravidel.

**III. Dokončení kopání: Jakmile jsou odstraněny VŠECHNY žetony hloubení, akce hloubení je dokončena a karta hloubení se okamžitě otočí lícem nahoru.** Hráč poté na herní plán umístí na kartě uvedený dílek hloubení.

### Umístění dílku hloubení

Pokud otočíte kartu hloubení a zjistíte, že se jedná o událost, vezměte si ji k sobě (vyhodnocena bude ve **fázi 4**) a okamžitě vytáhněte další kartu hloubení. Takto postupujte do té doby, než si vytáhnete kartu s vyobrazeným dílkem hloubení.

Na kartě je znázorněno, jakou část jeskyně se vám podařilo odhalit nebo zavalit. Dílek hloubení umístěte tak, aby **sousedil** se skupinou, která akci hloubení provedla. V případě, že šlo o hloubení, umístěte jej stranou s jeskyní nahoru, v případě zavalení jej umístěte černou (neprozkoumanou) stranou nahoru.

- **Hloubení:** dílek musí být umístěn tak, aby se jeho první pole nacházelo na jednom z černých neprozkoumaných polí sousedících se skupinou.

- **Zavalení:** dílek musí být umístěn tak, aby se jeho první pole nacházelo na některém z polí jeskyně sousedících se skupinou. Poté se však dílek nemusí nacházet pouze na jeskynních polích. Může libovolně zakrývat pole jeskyně a neprozkoumaná pole.

V obou případech nově umístěný dílek musí odpovídat hexové síti na herním plánu. Může překrývat již umístěné dílky a být natočen libovolným způsobem, musí ale začínat na poli sousedícím s hloubící skupinou.

**Doupata** hráčů ani žádná z **jam zplození NIKDY** nesmí být cílem hloubení nebo zavalení. Veškeré snahy o vyhloubení či zavalení zmrzlé prohnílé oceli, která svými zubatými čepelemi obklopuje doupata, jsou naprosto marné. Pokud hloubící skupina nemůže umístit svůj dílek hloubení, aniž by překryla jámu zplození, doupě nebo jeho zdi, tvořené zubatými zbytky oceli, její hloubení či zavalení není úspěšné. Musí s akcí hloubení začít nanovo, s největší pravděpodobností někde jinde.

Nový dílek hloubení může být umístěn i přes jiné skupiny, toulavé nestvůry, předměty, kouzla a suroviny. Pokud jde o dílek hloubení, umístěte jejich žetony na nově umístěný dílek tak, aby byly umístěny na stejném poli jako předtím. Dílek s **jámou zplození** musí být umístěn tak, aby žádná ze skupin ovládaných hráči neskončila přímo na jámě zplození. Pokud jde o dílek zavalení, umístěte žetony na nově umístěný dílek tak, aby byly umístěny na stejném poli jako předtím, a vyhodnoťte způsobené škody:



Jako volitelné pravidlo můžete za každou bytost, která byla **zavalena**, hodit jednou **D12**. V případě, že kterékoli bytosti padne číslo 1, celá skupina následkem závalu zemře. **Bytosti uvězněné pod závalem** mohou nadále provádět akce, nemohou se však přesouvat nebo bojovat. Pokud je zavalen **nekromant**, může nadále provádět akci **vzývání** a vytvářet skupiny na sousedících polích. Sousedícím skupinám uvězněným pod závalem nelze předávat předměty, kouzla ani suroviny, a stejně tak si je od nich nelze brát.

Skupiny ovládané hráči se mohou přesouvat kolem skupin uvězněných pod závalem, aniž by došlo k souboji.

### Text na kartě hloubení

Na **kartě hloubení** je uvedeno, jaký typ **hodu ke zplození** má hráč provést. Hod určí, zda hráč v nově odkryté oblasti narazí na suroviny nebo na toulavou nestvůru (většinou po hloubení nastává hod ke zplození v nově odkryté oblasti). Hloubící hráč postupuje podle instrukcí na kartě (podrobná pravidla naleznete v oddíle Hody ke zplození na str. 26).

Pokud dojde ke zplození surovin, hloubící skupina je okamžitě získá a umístí na svoji **kartu kontroly**. Všechny zplozené toulavé nestvůry, předměty nebo kouzla však umístíte na pole, které se na nově umístěném dílku nachází od hloubící skupiny nejdále.

Pokud kvůli tomu **toulavá nestvůra** skončí na poli sousedícím s jinou skupinou tohoto hráče a tato skupina během tahu zatím neprovedla akci, musí s nestvůrou **ještě** v tomto tahu **bojovat**, nebo si ji musí **najmout** či **podmanit**. Pokud skupina už nějakou akci provedla nebo pokud byla toulavá nestvůra umístěna na pole sousedící se skupinou protihráče, bude se s ní tato skupina muset vypořádat v **první fázi** svého příštího tahu (Fáze 1. Souboj se sousedícími protihráči nebo toulavými nestvůrami).

*Příklad umístění dílku: Johanka ve svém tahu odebrala poslední žeton hloubení, a tím dokončila kopání se svojí skupinou III, kde je **Shrbenec**. Otočí tedy **kartu hloubení**, kterou na hloubící skupinu umístila dříve. Na kartě je **dlouhá chodba**. Protože Johanka vytvořila zával, ale hloubila, umístí dílek stranou s jeskyní nahoru. Umístí dílek tak, aby se první pole nacházelo na černém neprozkoumaném poli sousedícím s její hloubící skupinou. Dílek překryje část trůnního sálu, takže si musí dávat pozor, aby jej neumístila tak, že by překryl jámu zplození. Umístí dílek tak, že překryje Jiřího skupinu II, vzdálenou tři pole od ní. Tuto skupinu umístí navrch nového dílku na stejné pole.*

*Po umístění dílku Johanka přečte text na kartě hloubení. **Dlouhá chodba** vyžaduje hod ke zplození v nově odkryté oblasti. Johanka dvakrát hodí kostkou a zplodí **toulavou nestvůru**. Umístí ji na pole, které se na nově umístěném dílku nachází nejdál od její hloubící skupiny (žeton J na obrázku níže). Rozhodne se, že nechce využít možnosti přesunout se na novém dílku o jedno pole dál.*

Pokud by měla být nově zplozená toulavá nestvůra umístěna na stejné pole, na kterém se nachází skupina ovládaná hráčem, musí být místo toho umístěna na pole s ní sousedící.

**Po umístění dílku hloubení se hloubící skupina může přesunout o jedno pole do nově odkryté oblasti.** Skupina provalila zeď a má určitý dopředný pohyb. Nejedná se o běžný přesun, rychlost skupiny proto nehraje roli. Skupina navíc nesmí provést žádnou akci. **Hloubící skupina totiž v rámci své akce hloubení dokončila kopání.**

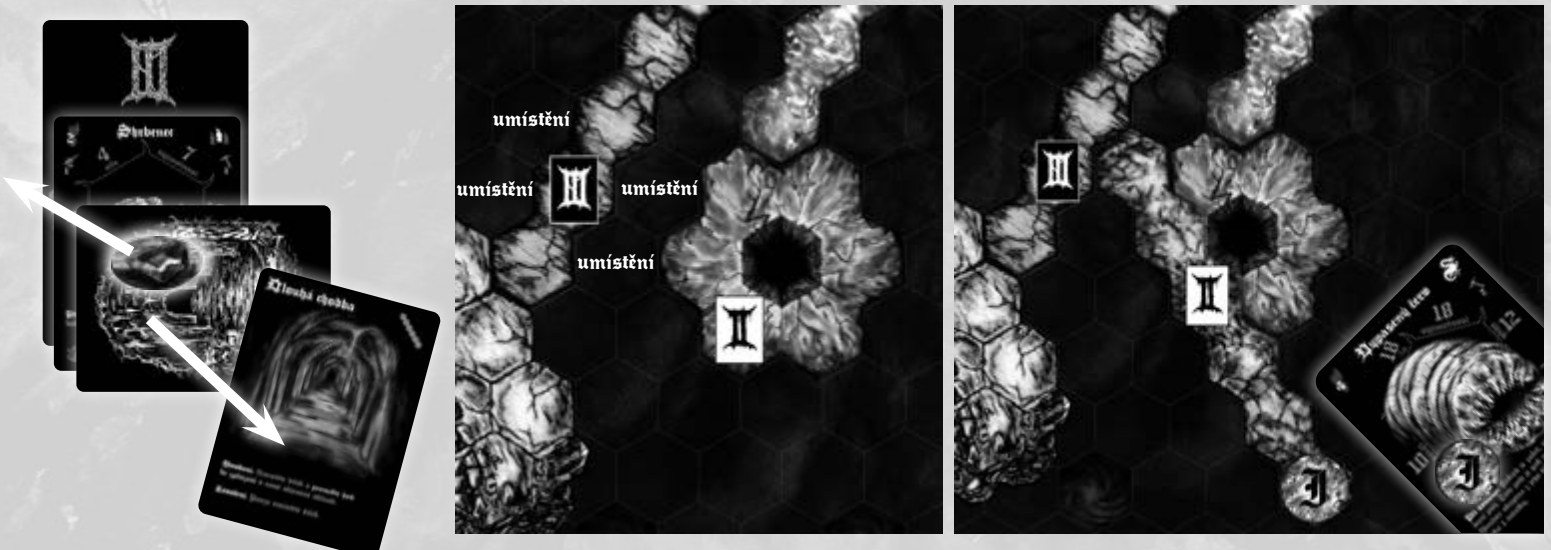
**Pokud má být tažena karta hloubení v důsledku události nebo kouzla**, ignorujte veškerý text na kartě. Dílek znázorněný na kartě hloubení umístíte podle pokynů na kartě události (viz Události na straně 24).

**Pokud akce sloužila k vytvoření závalu**, ignorujte veškerý text na kartě hloubení.

### Okamžité vyhloubení

Pokud má skupina rychlost hloubení alespoň o hodnotě 4, může oznámit úmysl **hloubit** nebo **tvořit zával** a následně kopání **okamžitě dokončit**. Hráč si dobere kartu hloubení a umístí dílek podle pravidel hloubení nebo zavalení.

Taková skupina se může **přesunout** na pole v dosahu její rychlosti přesunu a oznámit, že hloubí nebo tvoří zával. Akci hloubení okamžitě dokončí. O jedno pole do nově odkryté oblasti se může přesunout, pouze pokud před samotným kopáním nevyčerpala celou svoji rychlost přesunu.





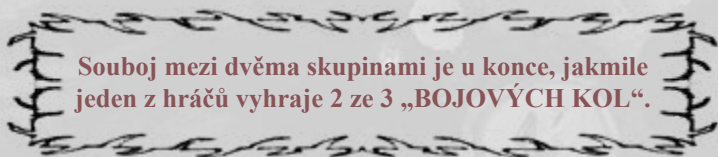
## E. Souboj

Hráč může během svého tahu přesouvat své skupiny. Pokud se některá z jeho skupin přesune na pole sousedící s protihráčovou skupinou nebo s **toulavou nestvůrou**, skupina musí okamžitě zastavit. Skupina se v tomto tahu nemůže dále přesouvat. Pokud skupina zatím neprovedla akci, může dojít k souboji podle následujících pravidel:

- I. Pokud skupina sousedí s protihráčovou skupinou, souboj **MUSÍ** nastat.
- II. Pokud skupina sousedí s **toulavou nestvůrou**, může se místo souboje rozhodnout si nestvůru **podmanit** nebo **najmout** (viz Podmanění/Najímání na str. 20–21).

Při souboji je hráčova skupina provádějící akci souboj považována za **útočníka** a protihráčova skupina za **obránce**. V případě souboje s **toulavou nestvůrou** se hráč vždy považuje za útočníka (Výjimkou je případ, kdy má některá bytost schopnost změnit, kdo bude útočníkem).

Hráči se na souboj připraví tím, že si navzájem prohlédnou karty svých skupin. Všimněte si předmětů, kouzel, bojových schopností a zvláštních schopností, které lze v průběhu boje použít.



Jakmile je souboj zahájen, **nelze jej přerušit ani ukončit**, dokud nezůstane jediný vítěz.

### **Bojová kola začínají následovně:**

Hráč, jehož skupina **útočí**, si zvolí 1 ze 6 vlastností jeho bytostí, se kterou zaútočí. Každá bytost má na kartě ilustraci lemovanou šestiúhelníkem s ostny, kolem něhož najdete šest vlastností: **síla, výjimečnost, úhyb, krvežíznivost, obrana a zbraň**.

První **bojové kolo** je vyhodnoceno na základě té vlastnosti, kterou útočící hráč zvolí jako **první**. Další dvě bojová kola se musí odehrát za použití **POUZE** těch vlastností na šestiúhelníku s ostny, které s první zvolenou **sousedí**. *Útočící hráč by se měl pozorně podívat na vlastnosti bytostí ve své bojující skupině a ve skupině, na kterou útočí. Díky tomu může zvolit tu nejvražděnější kombinaci.*

Po zvolení první vlastnosti mohou oba hráči zvolit předměty, kouzla a schopnosti svých bytostí, které v bojovém kole použijí. Poté oba hráči hodí **D12**. Pokud jde o souboj mezi hráčem a toulavou nestvůrou, za nestvůru rozhoduje a hody provádí hráč, který zrovna není na tahu. Po hodu si každý hráč sečte hodnoty vybrané **vlastností u VŠECH BYTOSTÍ** ve své skupině a přičte výsledek svého hodu **D12**. Poté se vyhodnotí předem zvolené předměty, kouzla, bojové a zvláštní schopnosti bytostí, které výslednou hodnotu dále upraví. Skupina s **vyšším celkovým číslem** vyhrává první bojové kolo. *Pokud dojde ke SHODĚ, vítěze určí další hod kostkou obou hráčů.*

### **Ďalší začíná druhé bojové kolo...**

Ve **druhém bojovém kole** bude vlastnost volit **obránce**. Zvolená vlastnost **musí** sousedit s první zvolenou vlastností.

*Příklad: Pokud útočník zvolí pro první bojové kolo vlastnost **zbraň**, obránce musí pro druhé bojové kolo zvolit jako vlastnost buď **obranu**, nebo **sílu**.*

Jakmile je vlastnost zvolena, oba hráči mohou zvolit předměty, kouzla a schopnosti svých bytostí a pak oba opět hodí **D12**. Hráči stejně jako v minulém kole sečtou hodnoty zvolené vlastnosti u všech bytostí v jejich



skupině a přičtou výsledek hodu. Poté se vyhodnotí úpravy vlastností v důsledku zvolených předmětů, kouzel, bojových schopností a zvláštních schopností bytostí. Skupina s vyšším celkovým číslem vyhrává druhé bojové kolo. **Pokud tím některá skupina získala druhé vítězství, poražená skupina je zničena.** Pokud každá skupina vyhrála jedno kolo, následuje **třetí a poslední bojové kolo**, ve kterém bude použita poslední zbývající vlastnost, sousedící s první vybranou vlastností.

*Pokud útočník na začátku zvolil vlastnost **zbraň** a obránce zvolil **sílu**, pak třetí a poslední kolo rozhodne **obrana**.*

Oba hráči si mohou zvolit předměty, kouzla a schopnosti bytostí. Poté opět hodí **D12** a přičtou výsledky hodu k součtu hodnot vlastností u svých bytostí. Vyhodnotí zvolené schopnosti bytostí, kouzla a předměty. Skupina s vyšším celkovým číslem vyhrává poslední kolo, zároveň také souboj a poraženou skupinu **čeká strašlivý konec**.

Nezapomeňte, že se skupiny mohou vždy bránit. Pokud v průběhu tahu hráč vyšle na souboj svoji skupinu a protihráčova skupina souboj přežije, může hráč na souboj vyslat další skupinu a protihráčova skupina se tomuto útoku opět může bránit. Jinými slovy, schopnost obrany není omezena žádným počtem akcí.

### **Varianta souboje od Lišky**

Při hraní hry nás napadlo, že by bylo zajímavé vyzkoušet více taktickou variantu souboje v tomto smyslu:

1. Útočník volí první vlastnost stejně jako v běžném souboji.
2. Následně obránce volí druhou vlastnost a stejně jako v původním provedení souboje musí druhá volená vlastnost sousedit ve vyobrazeném šestiúhelníku s ostny s první vlastností.
3. Poslední zvolená vlastnost ovšem nebude sousedit s první volenou vlastností, ale bude další sousední k vlastnosti volené druhé v pořadí. Jinými slovy, útočník zvolí první vlastnost a obránce pak v druhém bojovém kole volí, zda se od této vlastnosti budou volit další vlastnosti ve směru po nebo proti směru hodinových ručiček.

V původní variantě souboje je po volbě útočníka dopředu jasné, které tři vlastnosti budou rozhodovat. Takto by pro útočníka do souboje vstoupila určitá nejistota a volba obránce by hrála větší roli.

Výjimečně se ve hře mohou vyskytnout předměty (např. **Železná brána**), které tuto variantu souboje neumožní použít. V takovém případě je nutné přistoupit k původní variantě souboje.



**Příklad souboje:** Jiří přesune svoji skupinu II (**Shrbenec**, **Jeskyňáci** a **Ghúl**) na pole sousedící s Johančinou skupinou IV (**Nekromnich** a **Rohatý pekelník** s předmětem **Výjimečná pružná čelenka**). Jiří se rozhodne zaútočit vlastností **síla**. Sečte si tedy sílu svých bytostí ve skupině: **Shrbenec** (4) + **Jeskyňáci** (4) + **Ghúl** (11) tvoří dohromady **sílu** o hodnotě 19.

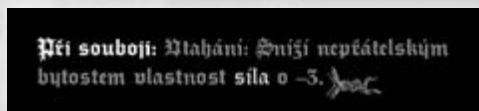
Johančina skupina IV ve složení **Nekromnich** (3) + **Rohatý pekelník** (7) tvoří dohromady **sílu** o hodnotě 10.

### Bojové kolo 1



Oba hráči hodí **D12**. Jiřímu padne číslo 2, takže jeho celková síla je **21** (19 + 2).

Johance padne číslo 12, takže její celková síla je **22** (10 + 12).



Jiří pak uplatní svazující bojovou schopnost svého **Shrbence**, která odečítá 3 ze síly každé bytosti v Johančině skupině. Tak kvůli tomu sníží hodnotu své síly o 6 (-3 za **Nekromnicha** a -3 za **Rohatého pekelníka**).

Johančina výsledná celková síla je tedy 16, takže první bojové kolo prohrává.

### Bojové kolo 2



Johanka zvolí pro druhé bojové kolo vlastnost **výjimečnost**. Oba hráči hodí **D12** a přičtou výsledek k hodnotě **výjimečnosti** u svých bytostí.

Johance padne číslo 7, které přičte k součtu hodnot **výjimečnosti** svých bytostí o hodnotě 13 (**Nekromnich** 8, **Rohatý pekelník** 5), a získá výsledek 20.



Díky **Výjimečné pružné čelence** také získá další navýšení o 3, takže její celková výjimečnost je nakonec 23.

Jiřímu padne číslo 6, což po součtu vytvoří celkovou hodnotu 21 (**Shrbenec** 7, **Jeskyňáci** 1, **Ghúl** 7). Jiří tak **prohrává** druhé bojové kolo a musí se odehrát poslední, třetí bojové kolo!

### Bojové kolo 3



Oba hráči nyní musí bojovat vlastností **zbraň**, jelikož jde o poslední vlastnost sousedící se **sílu**. Opět se hází **D12**.

Johančina celková vlastnost **zbraň** má hodnotu 17 (**Nekromnich** 2 + **Rohatý pekelník** 7 + hod 8).

Jiřího celková hodnota je 23 (**Shrbenec** 4 + **Jeskyňáci** 7 + **Ghúl** 7 + hod 5).



Jiří porazil a zničil Johančinu skupinu! Vezme si její karty bytostí, které si ponechá jako body zabití.

**Výjimečná pružná čelenka** se umístí na pole, kde předtím stála Johančina skupina, stejně tak i 3 **ostatky**, symbolizující těla **Nekromnicha** (malá bytost = 1 ostatky) a **Rohatého pekelníka** (střední bytost = 2 ostatky).





**Celá poražená skupina je zničena a pozabývána.** Vítězný hráč získá karty zabitých bytostí jako **bodů zabítí**. Ty mohou být časem užitečné, pokud dojde k probuzení zla. Karty zabitých bytostí si vítězný hráč umístí před sebe (pravidla vysvětlující Body zabítí naleznete na str. 30).

Žeton skupiny, která byla poražena, umístěte zpět na její **kartu kontrolu**. Na jeho místo umístěte všechny předměty, kouzla a suroviny, které zabítá skupina nesla. Vezměte dva stejné žetony **toulavých nestvůr**. Jeden umístěte na pole zabitě skupiny a druhý umístěte na karty předmětů a kouzel, které poražená skupina upustila (umístěte je někde poblíž herního plánu).

**Zabitě bytosti po sobě zanechají ostatky!** Za každou zabitou bytost na pole umístěte následující počet **ostatků**:

- Malá bytost: 1 ostatky
- Střední bytost: 2 ostatky
- Velká bytost: 3 ostatky

Skupiny, které během fáze 3 bojovaly, se nemohou po zbytek tahu přesouvat, mohou však sbírat a předávat suroviny, předměty nebo kouzla.

**POZNÁMKA:** Skupina, která během tahu již provedla akci, se může přesunout na pole sousedící s protihráčovou skupinou nebo toulavou nestvůrou. Skupina se na tomto poli musí zastavit, ale NESMÍ bojovat, svoji akci už totiž v tomto tahu provedla. K souboji dojde ve fázi 1 protihráče, kterému sousedící skupina patří, nebo, pokud jde o toulavou nestvůru, ve fázi 1 příštího tahu hráče.

### **Použití předmětů, kouzel, bojových schopností a zvláštních schopností bytostí během souboje**

Předměty a kouzla lze během souboje používat, ale jejich použití musí být oznámeno **dříve, než hráči hodí kostkou!** Pokud nebude jasné, kdy nastane účinek na kartě, pak o vyhodnocení účinku rozhodne útočící hráč. Předměty, kouzla ani schopnosti nikdy nemohou snížit vlastnost bytostí pod hodnotu nula.

Může se stát, že některou schopnost má pouze jedna bytost ve skupině. Přesto se celá skupina může účastnit souboje, který tato schopnost upravila (výjimkou je **útok na dálku**).

**Příklad: Rozervávač** má bojovou schopnost, která říká: „Pokud je útočником, může bojovat s každou bytostí zvlášť.“ Rozervávač útočí s celou svojí skupinou v oddělených soubojích vytvořených touto schopností. Pokud např. Rozervávač bojuje se skupinou obsahující tři malé bytosti, může díky své schopnosti bojovat s každou malou bytostí zvlášť. Navíc se každého takového souboje musí účastnit všechny bytosti v jeho skupině.

Podporující skupiny (viz Podpořený souboj dále) se však ke schopnosti bytostí v sousedící skupině připojit nemohou, pokud to na její kartě není přímo uvedeno.



### **Svazující schopnost**

Některé bytosti mají na kartě uvedenou svazující schopnost, kterou poznáte podle výše uvedeného symbolu. Svazující schopnost ovlivňuje všechny bytosti ve skupině. Účinek schopnosti může být pozitivní nebo negativní.

**Příklad svazující schopnosti: Vzprámený hmyz** má svazující bojovou schopnost snížit protivníkovi hodnotu vlastnosti výjimečnost o -3. Pokud protivníkova skupina obsahuje pouze jednu velkou bytost, schopnost Vzprámeného hmyzu odečte 3 z hodnoty výjimečnosti této bytosti. Pokud ale protivníkova skupina obsahuje tři malé bytosti, odečte si 3 od výjimečnosti každá bytost zvlášť, celkem si tedy skupina sníží vlastnost výjimečnost o -9.

### **F. Podpořený souboj**

Pokud se jedné akce souboj účastní více skupin jednoho hráče nebo více toulavých nestvůr, dochází k podpořenému souboji. Hráč může během svého tahu přesunout několik svých skupin na pole sousedící s protihráčovou skupinou nebo toulavou nestvůrou. Jakmile poté některá skupina zahájí souboj, skupiny sousedící s nepřítelem (tzv. podporující skupiny) mohou tento útok podpořit.

Průběh souboje je téměř totožný s pravidly souboje uvedenými v oddíle E. Jediným rozdílem je to, že každá podporující skupina navíc do probíhajícího souboje **přidává** své hodnoty vlastností. Podporující skupiny mohou během souboje použít své schopnosti, předměty a kouzla.

Pokud se skupina útočícího hráče přesune na pole sousedící se **dvěma nebo více** nepřátelskými skupinami, považují se skupiny obránce také za vzájemně se podporující. Stejně jako při útoku i při obraně mohou podporující skupiny do souboje přidávat hodnoty vlastností všech svých bytostí. Také mohou použít předměty, kouzla a schopnosti svých bytostí.

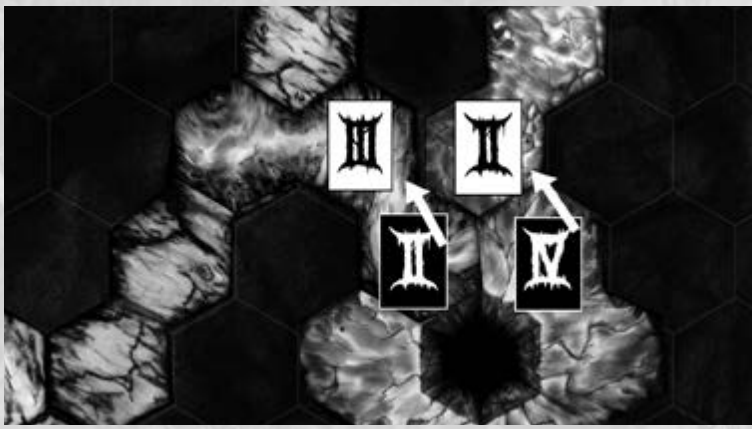
**Pokud skupiny, které se vzájemně podporují, souboj prohrají, jsou všechny bytosti v těchto skupinách zabity.** Smrt těchto skupin vyhodnoťte stejně jako při běžném souboji.



**Příklad: Jiřího skupiny II, IV a V** se mohou při útoku na Čenkovu skupinu II vzájemně podporovat.

**Poznámka:** Pokud hráč přesune dvě nebo více skupin na taková pole, na nichž skupiny sousedí s několika nepřátelskými skupinami, musí každá skupina svést souboj zvlášť (pokud je to možné).





*Příklad: Jiří přesune svoji skupinu IV a skupinu II na pole sousedící s Čenkovou skupinou II. Přestože Jiřího skupina IV a skupina II sousedí s Čenkovou skupinou II, Čeněk má ještě skupinu III, která sousedí s Jiřího skupinou II. Jiřího skupiny se tedy nemohou vzájemně podpořit a zaútočit na Čenkovu skupinu II. Jiřího skupina IV bude bojovat s Čenkovou skupinou II a Jiřího skupina II musí bojovat s Čenkovou skupinou III. Každá akce souboj se vyhodnotí zvlášť.*

Pokud se hráčova skupina přesune na pole sousedící s **toulavou nestvůrou** a zároveň s protihráčovou skupinou, musí svést souboj s oběma skupinami zároveň. V takovém případě se skupiny nepřátel vzájemně podporují a vlastnosti protihráčovy skupiny a toulavé nestvůry se sečtou.

Pokud se však hráčova skupina přesune na pole sousedící pouze s protihráčovou skupinou, která ale zároveň sousedí s **toulavou nestvůrou**, pak toulavá nestvůra naopak pomůže útočícímu hráči a její hodnoty vlastností se přičtou k vlastnostem útočící skupiny.

*Klíčový rozdíl je v tom, že v tomto případě útočící hráč nesousedí s protihráčovou skupinou a toulavou nestvůrou zároveň. Jednoduše útočí na protihráčovu skupinu, která zrovna sousedí s toulavou nestvůrou.*

Pokud se hráčova skupina přesune na pole sousedící s několika nepřátelskými skupinami, budou se tyto skupiny v případě souboje podporovat. Pokud nastane velmi vzácný případ, kdy se v souboji setká několik podporujících se útočících skupin a několik podporujících se bránících skupin, hráči se vzájemně dohodnou, jak rozdělí své síly a které skupiny koho podporují.

Pokud se hráčova skupina přesune na pole sousedící s několika skupinami **toulavých nestvůr** a rozhodne se s nimi bojovat, nestvůry se budou v obraně také podporovat. Podle běžných pravidel souboje útočící hráč zvolí vlastnost, kterou zaútočí.

## G. Útok na dálku

*V rámci své akce mohou útok na dálku provádět pouze bytosti se schopností útok na dálku. Každá taková bytost má u schopnosti uvedenou maximální vzdálenost, ze které může na nepřítele zaútočit. Pokud se hráčova skupina nachází v uvedeném dosahu od protihráčovy skupiny nebo toulavé nestvůry, může provést útok na dálku.*

Útok na dálku probíhá stejně jako běžný souboj, avšak většina bytostí se schopností útok na dálku má na kartě uvedenou konkrétní vlastnost, kterou musí v prvním bojovém kole použít. Útočící skupina smí v jednotlivých bojových kolech využívat hodnoty vlastností **POUZE** těch bytostí, které mají schopnost útok na dálku. Stejně tak lze použít pouze ty předměty a kouzla, které mají dostatečný dosah.

Obránce však může k obraně použít libovolné předměty a kouzla a také schopnosti **všech** bytostí ve své skupině.

Největší rozdíl oproti běžnému souboji je v tom, že pokud útočník vyhraje 2 ze 3 bojových kol, jeho skupina **NENÍ** zabita! Útočník jednoduše netrefí svůj cíl... Samozřejmě, pokud útočník vyhraje 2 ze 3 kol, bránící skupina je zabita stejně jako při běžném souboji.

**Obrana proti útoku na dálku:** Ve vzácném případě, kdy má bránící se skupina také schopnost útok na dálku, může se tato skupina aktivně bránit a útok opětovat. V takové situaci se sčítají **pouze** vlastnosti bytostí, které mají schopnost útok na dálku. Předměty a kouzla, která mají dostatečný dosah, lze také použít. Pokud v takovém případě bránící se skupina vyhraje 2 ze 3 kol, **útočník je zabit stejně jako při běžném souboji.**

Útočník může využít několika skupin se schopností útok na dálku, a tím využít výhodu podpořeného útoku. Útokem na dálku si lze také podmanit toulavé nestvůry, avšak pokud tyto mají schopnost útok na dálku, budou útok opětovat.



*Příklad přímého výhledu: Skupina II může provést útok na dálku proti skupině III. Na skupinu IV ale přímý výhled nemá.*

## Pravidlo přímého výhledu

Pamatujte, že aby útočník mohl použít schopnost útok na dálku, **musí** protihráčovu skupinu nebo toulavou nestvůru vidět. Hráč může útočit na dálku, pouze pokud lze ze středu pole, na kterém stojí, vytvořit pomyslnou, ničím nepřerušenu linii do středu pole, na němž stojí nepřítel. Pokud v cestě stojí jiná skupina, stane se tato skupina cílem útoku. Skupiny nemohou provádět útok na dálku skrze neprozkoumaná pole. Běžné předměty, kouzla a suroviny v přímém výhledu nebrání. Velké předměty však přímý výhled zablokují.

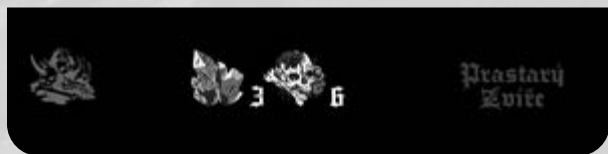




## H. Najímání

Pokud se některá z vašich skupin přesune na pole sousedící s **toulavou nestvůrou**, namísto souboje se může pokusit si tuto bytost **najmout**. Výhodou najmutí je, že si hráč z toulavé nestvůry vytvoří svého přísluhovače, aniž by s ní musel bojovat.

Aby hráč mohl provést akci najímání, musí být jeho skupina schopna toulavé nestvůře zaplatit cenu, kterou má uvedenou poblíž spodního okraje karty (na obrázku níže jde o 3 kovy a 6 ostatků):



**POZNÁMKA:** Aby skupina mohla najmout toulavou nestvůru, musí to být právě ona, kdo zaplatí potřebné suroviny. Jinými slovy, nekromantovy suroviny lze použít pouze v případě, kdy akci najímání provádí samotný nekromant.

Hráč musí mít také **prázdnou kartu kontroly**, na kterou kartu nově najaté bytosti umístí, a to i v případě, že je v najímající skupině dostatek místa! Jakmile hráč cenu zaplatí, odstraní z herního plánu žeton toulavé nestvůry a umístí si kartu najaté bytosti na jednu ze svých prázdných karet kontroly. Pokud dotyčná bytost může nést nebo nést a používat předměty, můžete si vzít také všechny předměty a kouzla, které se nachází na stejném poli jako toulavá nestvůra. Najatá bytost může sebrat a případně předat suroviny, které se nachází na jejím poli.

Pokud se toulavá nestvůra nacházela na **jámě zplození**, musí se po svém najmutí **okamžitě** přesunout na sousední pole. Může se tak sloučit se skupinou, která ji najala (pokud je ve skupině dost místa), nejdříve však musí být umístěna na prázdnou kartu kontroly. Ve vzácném případě, kdy hráč nemá v sousedících skupinách dost místa a toulavá nestvůra nemá kudy opustit jámu zplození, nelze nestvůru najmout a musí dojít k souboji!

**Nově najatá skupina se může v plném rozsahu přesouvat a také provést akci.** Pokud se bytost musela podle pravidel výše přesunout mimo jámu zplození, tento pohyb se do běžného přesunu nepočítá. Pokud je ve skupině, která bytost najala, dostatek místa, může se najatá bytost přesunout na její pole a se skupinou se sloučit.

Pokud si hráč najme skupinu toulavých nestvůr o více bytostech, mohou se jednotlivé bytosti rozdělit, přesunout nebo spojit s jinými skupinami. Musí přitom dodržet pravidla pro běžný přesun (viz Přesun na str. 21).

Ve vzácném případě, kdy nově najatá skupina sousedí s toulavou nestvůrou nebo protihráčovou skupinou (např. protože musela opustit jámu zplození), musí s ní okamžitě zahájit souboj. V případě toulavé nestvůry může místo souboje také provést akci najmutí nebo podmanění. Tyto akce však může skupina provést, pouze pokud v tomto tahu žádnou akci neprovedla!

Pokud dojde k souboji, nemůže být podpořen skupinou, která provedla původní akci najímání (pro tento tah totiž svoji akci již vyčerpala).



## I. Podmanění

Pokud se některá z vašich skupin přesune na pole sousedící s **toulavou nestvůrou** nebo má schopnost útoku na dálku a je v dosahu (a splňuje podmínky přímého výhledu uvedené na str. 19), může se namísto souboje nebo najmutí pokusit si tuto toulavou nestvůru **podmanit**. Podmanění si představte jako zbití toulavé nestvůry k poslušnosti namísto jejího zabití. Akci vyhodnocujte podle pravidel pro souboj, případně pro útok na dálku.

Pokud útočící skupina s toulavou nestvůrou prohraje, skupina je **zabita** stejně jako při běžném souboji.

Pokud však skupina vyhraje, **úspěšně si podmaní** toulavou nestvůru a hráč si ji může umístit na prázdnou **kartu kontroly**. Pokud dotyčná bytost může nést nebo nést a používat předměty, můžete si vzít také všechny předměty a kouzla, které se nachází na stejném poli. Podmaněná bytost může sebrat a případně předat suroviny, které se nachází na jejím poli.

**POZNÁMKA:** Ohledně karet kontroly platí stejné omezení jako u akce najímání, tedy že pokud **nekromant NEMÁ** prázdnou kartu kontroly, není schopen získat další bytosti. V takovém případě si nelze toulavé nestvůry podmanit ani najmout, lze s nimi pouze bojovat.

Pokud se toulavá nestvůra nachází na **jámě zplození**, musí se po úspěšném podmanění okamžitě přesunout na sousední pole. Může se tak sloučit se skupinou, která si ji podmanila (pokud je ve skupině dost místa). Stále však platí pravidlo, že je nejdříve potřeba mít prázdnou kartu kontroly. I přesto, že se právě podmaněná bytost okamžitě přesune k sousedící skupině, musí být karta bytosti nejdříve umístěna na prázdnou kartu kontroly.

**Podmaněná skupina se nemůže přesouvat, ani provést akci** ve stejném tahu, kdy byla podmaněna. Výjimkou je povinný přesun mimo **jámu zplození** a s tím související případné sloučení se sousedící skupinou hráče (pokud je ve skupině dost místa).

Ve vzácném případě, kdy se na **jámě zplození** nachází skupina s více bytostmi a hráč si tuto skupinu podmaní, může se každá podmaněná bytost přesunout k jiné sousedící hráčově skupině (pokud je ve skupině dost místa). Pokud se podmaněná bytost nemůže přesunout mimo **jámu zplození** nebo se sloučit s některou ze sousedících skupin hráče (kvůli omezení velikosti skupiny), místo podmanění bytost zemře.

Pokud se právě podmaněná skupina ocitne na poli sousedícím s **toulavou nestvůrou** nebo s protihráčovou skupinou, bude s ní muset v rámci fáze 1 ve svém následujícím tahu bojovat (viz fáze 1 na str. 9).



Najímání v praxi (viz oddíl H).



Nevydařená ohavnost, Nekromníchové a Tvnitý brouk hlídají v chodbách.

## Další činnosti skupiny:

Kromě dosud uvedených akcí může ve Fázi 3 skupina provádět také následující činnosti. Skupina se může vždy **přesouvat** a také **sbírat** a **předávat** žetony umístěné na jejím poli. Sbírat a předávat předměty a kouzla mohou pouze bytosti, které na své kartě mají uvedenou schopnost nést nebo schopnost nést a používat. Suroviny mohou sbírat a předávat všechny bytosti.

Následující činnosti může hráč provádět kdykoli během svého tahu a v libovolném pořadí.



Hráči mohou své skupiny (znázorněné žetonem skupiny) během fáze 3 **přesouvat** po herním plánu téměř kdykoliv. Počet polí (tzn. hexů na herním plánu), o kolik se skupina může přesunout, je na kartách bytostí vyznačen v levém horním rohu. Bytost se samozřejmě nikdy nesmí přesouvat skrze neprozkoumaná černá pole (s výjimkou případů, kdy to bytosti umožňuje její zvláštní schopnost, uvedená na kartě).

Skupina tvořená několika bytostmi se musí přesouvat rychlostí **nejpomalejší bytosti** ve skupině!

*Příklad: Michal má ve své skupině Nekromnícha a Nevydařenou ohavnost. Nekromních má rychlost přesunu 3, ale protože se do skupiny připojila Nevydařená ohavnost s rychlostí přesunu 2, celá skupina se bude přesouvat pouze rychlostí 2.*

## Sloučení skupiny

Skupina se může v rámci přesunu sloučit s jinými bytostmi hráče na herním plánu a pak v přesunu dál pokračovat, musí však dodržet omezení velikosti skupiny. Skupina se nikdy nemůže přesunout o více polí, než jí umožňuje její rychlost přesunu. Rychlost přesunu skupiny po sloučení odpovídá rychlosti přesunu nejpomalejší bytosti ve skupině. Ve vzácném případě, kdy se bytost přesouvá sama a pak se sloučí s jinou skupinou, může celá skupina pokračovat v přesunu (samozřejmě pouze v případě, že původní bytosti zbyly nějaké body přesunu).

*Příklad: Skupina I s rychlostí přesunu 3 se přesune o 2 pole a sloučí se se skupinou V. Zbývá jí 1 bod přesunu. Ačkoli má nyní sloučená skupina V rychlost přesunu 3 (rychlost nejpomalejšího člena), může se*



**v tomto tahu přesunout už jen o 1 pole**, protože bytosti z původní skupiny I zbyl pouze jeden bod přesunu. V dalším tahu se skupina samozřejmě může přesunout jako obvykle o plnou rychlost přesunu, tedy o 3 pole.

*Další příklad: Skupina II (rychlost přesunu 4) se přesune o 1 pole, aby se sloučila se skupinou III. Zbývají jí 3 body přesunu. Nejpomalejší bytost ve skupině III má však rychlost přesunu 2. Přestože bytosti, která se sloučila se skupinou III, zbývají 3 body přesunu, celá skupina se může přesunout už jen o další dvě pole – skupinu totiž ovlivní rychlost nejpomalejší bytosti.*

### Rozdělení skupiny

Bytosti se také mohou od skupiny oddělit a dále se přesouvat. V takovém případě nekromant musí mít prázdnou **kartu kontroly**, na kterou umístí bytosti, které původní skupinu opustily. Pokud se skupina rozdělí na jednotlivé bytosti, každá bytost vytvoří svoji vlastní skupinu a může se přesouvat svoji rychlostí přesunu.

*Příklad: Skupina obsahuje jednu bytost s rychlostí přesunu 5 a jinou s rychlostí přesunu 2. Společně se mohou přesouvat rychlostí 2. Bytost s rychlostí přesunu 5 se však může oddělit a pokračovat v přesunu v plné výši rychlosti přesunu – za podmínky, že nekromant má pro tuto bytost dostupnou prázdnou kartu kontroly.*

Pokud nekromant prázdnou kartu kontroly nemá, bytosti v jím ovládaných skupinách se od skupiny sice mohou oddělit, avšak v takovém případě se z nich stanou toulavé nestvůry! Nekromant si musí množství svých karet kontroly dobře hlídat.

**Nekromant nikdy nesmí opustit svoji kartu kontroly!**

### Vliv sloučení/rozdělení skupiny na akci skupiny

Sloučení nebo rozdělení skupiny v žádném případě neumožňuje bytostem provést více akcí! Pokud skupina provede akci a poté se od ní bytost oddělí, tato bytost nemůže provést další akci. Pokud se bytost, která již v tomto tahu provedla akci, sloučí se skupinou, v níž je bytost, která zatím akci neprovedla, celá nově sloučená skupina v tomto tahu **NESMÍ** provést žádnou akci.

*Příklad: Čeněk má Zvráceného mentalistu a má v plánu jej sloučit se skupinou II, ve které se nachází Kryšák a Nekromních. Obě tyto bytosti mají schopnost hloubení! Pokud se Čeněk rozhodne Zvráceného mentalistu přesunout a sloučit skupiny až poté, co skupina II provedla akci hloubení, pak mentalista nemůže provést další akci. Pokud Čeněk přesune mentalistu a sloučí skupiny ještě předtím, než skupina II provede akci hloubení, pak může provést akci. Tato akce je akci celé skupiny.*

### Vztah přesunu a konkrétních akcí skupiny

#### Přesun a akce souboj

Skupina se musí okamžitě zastavit, pokud se přesune na pole sousedící s protihráčovou skupinou nebo s toulavou nestvůrou. Kolem protihráčovy skupiny nebo toulavé nestvůry nelze proklouznout. Pokud skupina sousedí s protihráčovou skupinou, dojde k souboji. Pokud skupina sousedí s toulavou nestvůrou, může si zvolit, jestli se s ní utká v souboji, najme si ji, nebo si ji zkusí podmanit. Skupina se v tomto tahu dále nesmí přesouvat.

#### Přesun a akce hloubení

Hloubící bytosti se po provedení akce hloubení nemohou přesouvat. Pokud hráč nechce úplně opustit místo hloubení, může hloubící skupi-

nu rozdělit a přesunout bytosti podle běžných pravidel, v takovém případě však na místě musí zůstat alespoň jedna bytost se schopností hloubení, která bude v hloubení pokračovat. Jinak dojde k odstranění karty hloubení a žetonů hloubení. Akce hloubení tak nebude vyhodnocena.

#### Přesun a jámy zplození

Skupina se přes jámy zplození smí přesunout za účelem sebrání předmětů, kouzel nebo surovin, **nikdy** se však na nich nesmí zastavit.

#### Přesun po akci najímání/podmanění

Pokud byla bytost najatá, **může** se ve stejném tahu přesunout. Pokud byla bytost podmaněna, **nemůže** se ve stejném tahu přesunout. Další podrobnosti naleznete v pravidlech pro akce najímání a podmanění.

#### Přesun po akci vzývání

Pokud **nekromant** **vzývá** novou bytost a umístí ji do jiné než své skupiny, smí se přesunout buď nekromantova skupina, nebo daná skupina – **ne však obě!** Pokud nekromant vzývá novou bytost do své vlastní skupiny, skupina se smí přesunout, ale nesmí se v tomto tahu rozdělit do dalších skupin (viz Vzývání na str. 12–13).

#### Přesun skupiny okamžitě končí, pokud...

- skupina vstoupí na pole **sousedící s protihráčovou skupinou** nebo s toulavou nestvůrou.
- skupina provede akci souboj, najímání, podmanění nebo hloubení.
- skupina se přesune o takový počet polí, který odpovídá rychlosti přesunu nejpomalejší bytosti ve skupině (rychlejší bytosti se však mohou oddělit a pokračovat v přesunu).
- dojde k zahájení hloubení, nebo hloubení pokračuje (výjimka: viz text na kartě hloubení na str. 15).
- **nekromant** se rozhodne provést akci **soustředění** (viz Soustředění na str. 13) – podmínkou soustředění totiž je, že se nekromant v průběhu **celého tahu** nebude vůbec přesouvat!
- v důsledku akce podmanění se do skupiny přesune bytost, která stála na jámě zplození. (Jedná se však o zásadní situaci!)

#### Přesun skrze přátelské skupiny

Hráčovy bytosti se mohou přesouvat skrze přátelské skupiny, při přesunu však nesmí dojít k překročení omezení velikosti skupiny (viz str. 12).

*Příklad: Michalovu skupinu II tvoří dvě malé bytosti, které chce přesunout skrze chodbu, ve které se nachází jeho skupina III, tvořená jednou střední bytostí. Jelikož se skupina může skládat nejvýše ze tří malých bytostí, jedné malé a jedné střední bytosti, nebo jedné velké bytosti, tyto dvě skupiny přes sebe **nemohou** projít, aniž by se rozdělily.*





**Další příklady přesunu:** Jak lze vidět na obrázku vlevo nahoře, Jiřího skupinu I tvoří tři malé bytosti s výslednou rychlostí přesunu 2. Jiří na začátku svého tahu přesune Nevydařenou ohavnost (rychlost přesunu 2) do skupiny II stojící na sousedním poli a obsahující pouze Nekromnicha. Přemístí kartu Nevydařená ohavnost na kartu kontroly II. Tato skupina se nyní může přesunout pouze o jedno pole, protože ohavnost vyčerpala jeden ze svých dvou bodů přesunu na sloučení s druhou skupinou. Jiří přesune tuto novou skupinu o jedno pole dál od jámy zplození, jak je znázorněno na obrázku vpravo.



V tomto příkladu Heleninu skupinu I tvoří dvě malé bytosti, jedna s rychlostí přesunu 6, druhá s rychlostí přesunu 4. Skupina se tedy smí přesunout nejvýše o 4 pole. Skupina I se přesune o 3 pole, aby se sloučila s nekromantovou skupinou, jak je znázorněno na obrázku vlevo. Tím využije celkem 3 body přesunu. Jelikož jsou všechny její bytosti malé, Helena se je rozhodne sloučit do nekromantovy skupiny. Kvůli tomu se v tomto tahu nekromantova skupina může přesunout již nejvýše o jedno pole, tolik bodů přesunu totiž zbývá bytostem z bývalé skupiny I. V příštím tahu se nová nekromantova skupina může přesunout pouze o tři pole, jelikož taková je rychlost přesunu nejpomalejší bytosti ve skupině.

## Sbírání a předávání (surovin, předmětů a kouzel)

Bytosti mohou kdykoli během **Fáze 3: Akce skupiny** sbírat a předávat suroviny, předměty nebo kouzla, na které v Nekropoli naráží. S předměty a kouzly však mohou manipulovat pouze bytosti se schopností nést či nést a používat předměty (tyto schopnosti jsou na kartě bytosti uvedeny v levém horním rohu). Sbírání a předávání surovin, předmětů a kouzel se nikdy nepočítá mezi akce a může být vykonáno dokonce i poté, co skupina provede akci.

Suroviny naopak může sebrat **KAŽDÁ** bytost. Bytosti mohou nést neomezený počet surovin. Suroviny vždy umísťujte na skupinu, která je sebrala. To znamená, že suroviny nepřechází k **nekromantovi**, pokud je nesebere přímo jeho skupina. Je však možné mu je ihned předat, pokud jeho skupina sousedí se skupinou, která suroviny sebrala.

### Sbírání a předávání nemá vliv na přesun

Sbírání předmětů, kouzel nebo surovin přesun neovlivňuje, ani jej neukončuje. Pro sebrání stačí, aby skupina vstoupila na pole, na kterých se suroviny, kouzla či předměty nachází.

Předávání předmětů, kouzel nebo surovin přesun také neovlivňuje. Získat předměty a kouzla však mohou pouze bytosti, které je mohou nést nebo nést a používat. Předávající skupina a přebírající skupina spolu musí sousedit. Předávání proběhne okamžitě.

### Věci nelze předávat bránci se skupině

Hráčova skupina může během svého tahu předávat předměty, kouzla nebo suroviny **libovolně** sousedící skupině s **výjimkou** skupiny, která se právě brání.

Kouzla jsou až do chvíle, kdy se je hráč rozhodne seslat, považována za předměty. Sesílat kouzla mohou pouze bytosti se schopností **sesílání kouzel**.

**Příklad:** Tomáš svým **Drakorem** zabil nepřátelskou **Krvácející bestii**. Bestie po sobě zanechá mrtvolu (3 ostatky) a 5 temných žárů, které měla u sebe. Tomášova skupina II se zatím nepřesunula, takže se přesune, sebere suroviny, které po sobě bestie zanechala, a okamžitě je předá Drakorovi, který stojí na sousedním poli. Drakor shodou okolností stojí také vedle Tomášova **nekromanta**, takže mu může všechny suroviny předat. Díky tomu může Tomáš těchto 8 surovin (3 ostatky a 5 temných žárů) okamžitě využít při akci vyzvání.

### Odhození předmětů, kouzel a surovin

Předměty, kouzla a suroviny můžete odhodit kdykoliv během fáze 3. Suroviny umístěte na herní plán na pole, na kterém je skupina odhodila. Odhozené předměty a kouzla znázorníte umístěním dvojice **žetonů toulavých nestvůr**. Jeden umístěte na pole, na kterém je skupina od-



hodila, druhý umístěte na příslušnou kartu. Kartu s žetonem odložte poblíž herního plánu v blízkosti pole, na kterém se odhozený předmět nebo kouzlo nachází.

## Schopnosti bytostí

Většina bytostí má na svých kartách vyznačeny určité schopnosti. Tyto schopnosti mohou být tří typů a liší se textem na kartě:

- **Při souboji:** Tuto schopnost lze využít pouze v případě souboje (schopnosti některých bytostí navíc rozlišují, zda je bytost v roli útočníka nebo obránce).

- **Útok na dálku:** Tato schopnost označuje možnost bytosti provádět „útok na dálku“ (viz str. 19). Případně jde o zvláštní schopnost, kterou lze provést z dálky. Některé schopnosti umožňují provést útok na dálku, aniž by vyžadovaly dodržení pravidla přímého výhledu. Tato odchylka od pravidel je vždy uvedena přímo na kartě.

- **Schopnost:** Tuto schopnost lze použít, kdykoli daná bytost může provést akci – případně je použití schopnosti upraveno instrukcemi na kartě.

## Řáze 4. Vyhodnocení události

*(Povinné, pokud byly v tahu taženy nějaké události!)*

Po dokončení fáze 3 musí hráč vyhodnotit všechny **karty události**, které v průběhu tahu dobral, a to ve stejném pořadí, v jakém byly taženy (pokud bylo vytaženo více událostí). Přečtěte nahlas text na kartě a postupujte podle uvedených instrukcí. Jakmile událost vyhodnotíte, vyřaďte kartu ze hry a přejděte k další kartě události.

Pokud během této fáze doberete další kartu události, okamžitě ji odhodte, a doberte si novou kartu. Většina karet události vyžaduje **hody ke zplození** (viz Hody ke zplození na str. 26–27), díky kterým se Nekropole postupně zaplňuje bytostmi, předměty, kouzly či surovinami. Ty pak **musí být vždy** umístěny na pole jeskyně, nikdy ne na neprozkoumané oblasti.

### – Události vyžadující určení počtu polí –

Pokud událost vyžaduje určit konkrétní počet polí (určuje se hodem **D12** nebo **D4**), musíte pole vždy odpočítávat tak, aby se každé následující pole nacházelo dále od pole, ze kterého jste počítání zahájili. Pokud je to možné, snažte se počítat pouze vyhloubená pole. Při počítání polí byste se neměli oklikou vracet k polím, která byla už jednou odpočítána.

### – Události ovlivňující toulavé nestvůry –

Pokud událost vyžaduje přesunutí toulavých nestvůr, hráč na tahu smí zvolit, kudy se vydají a na kterém poli svůj přesun ukončí. Dodržujte přitom běžná pravidla pro přesun.

### – Události vyžadující umístění dílků hloubení –

Pokud událost vyžaduje umístění nového dílku hloubení, hráč na tahu rozhodne, kam jej umístit. **Dílky musí být vždy umístěny tak, aby sousedily** s již vyhloubenými oblastmi, a musí dodržovat běžná pravidla pro umístění dílků. Musí vždy odpovídat hexové síti a **nikdy** nesmí překrýt **jámu zplození**, nesmí se nacházet uvnitř dílků doupat ani nesmí překrýt okraje dílku doupěte. **Vždy ignorujte text uvedený na vytažené kartě hloubení**, pouze umístěte uvedený dílek!

*Události pro hráče nemusí vždy znamenat katastrofu. Často mohou naopak nekromantovi pomoci. Událost může vést například k tomu, že ze svých útrob jámy zplození vyvrhnou suroviny, předměty nebo kouzla.*



## Konec tahu

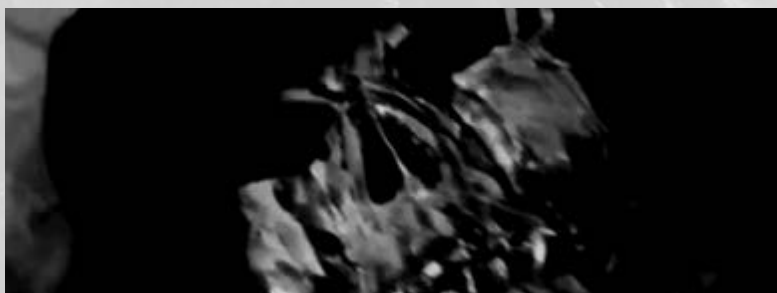
Po vyhodnocení všech událostí tah hráče končí a začíná tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček.

## Konec cyklu

Jakmile všichni hráči odehrají svůj tah, cyklus končí. Na **stupnicí probuzení** posuňte žeton **Krvavého oka** na následující pole s vírem. Pokud jsou dílky umístěny tak, že pole s vírem překrývají, umístěte Krvavé oko na tyto dílky, a to na pole, na kterém by se pole s vírem mělo nacházet.

Pamatujte také, že se Krvavé oko musí posunout za každou bytost vytvořenou pomocí akce **vzývání** (viz Vzývání na str. 11).

Poté začíná nový cyklus. Hra pokračuje, dokud nezůstane naživu pouze jeden nekromant, nebo dokud nedojde k přemožení **Probuzeného zla**.





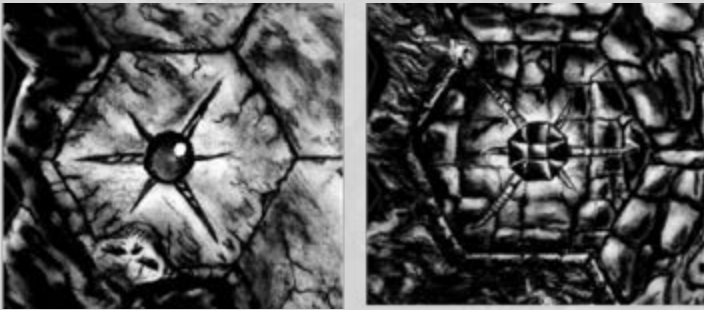
## Vítězství ve hře

Vítězem hry se stane poslední žijící **nekromant**, nebo přemožitel **Probuzeného zla!**

Způsob, jakým lze přemoci Probuzené zlo, závisí na kartě Probuzeného zla, tažené na začátku hry (více se dozvíte v oddíle Probuzené zlo na str. 30–34).

## Smrt nekromanta

**Nekromanta** lze stejně jako každou jinou bytost na herním plánu zabít v souboji (viz Smrt na str. 18). Lze jej však také zabít rozbitím jeho **krystalu moci**.



Každý nekromant začíná hru na svém krystalu, ten je totiž zdrojem jeho temné moci. Protihráčova skupina se může pokusit pomocí akce souboj rozbit nekromantův krystal. Provede to tak, že se přesune na pole sousedící s krystalem, nebo se v případě útoku na dálku dostane na dosah od krystalu (viz str. 19). Pokud protihráč svými skupinami obestoupí krystal z více stran, získá výhodu podpořeného útoku. **Nepřátelské skupiny se však nikdy nesmí přesunout na pole s krystalem!**

Jakmile dojde k útoku na krystal, útočící skupiny se utkají v souboji s astrální formou **nekromanta**. V této formě smí nekromant k obraně používat pouze své základní vlastnosti s hodnotou 12. Žádná kouzla, předměty, bytosti ani schopnosti použít nemůže!

Jedinou výjimkou je přátelská skupina bránícího se nekromanta, která může stát přímo na poli s krystalem, čímž přidá své vlastnosti k vlastnostem krystalu (resp. astrální formě nekromanta). V případě, že s protihráčovou skupinou sousedí jiná nekromantova skupina, může se k obraně přidat a využít podpořené obrany (viz str. 18–19). Samotný krystal se vždy může pouze bránit, nemůže útočit. Pokud by na poli s krystalem stál samotný nekromant, útok protihráče je veden přímo proti nekromantovi a platí pravidla pro běžný souboj. Krystal v takovém případě nehraje žádnou roli.

Pokud útok na krystal selže, útočící skupiny jsou eliminovány! Pokud útok uspěje, je naopak eliminován příslušný **nekromant**. Jeho skupina okamžitě odhodí veškeré předměty stejně jako při smrti v běžném souboji. Všechny bytosti, které zesnulý nekromant dosud ovládal, se okamžitě stanou toulavými nestvůrami.

*Pokud hráči nejsou na takovou brutální eliminaci připraveni, mohou hrát podle pravidel varianty **Necht' zuří boj!!!**, která jsou popsána na straně 39.*



## Důležité informace

Následující oddíl popisuje informace, které je potřeba mít při hraní na paměti. Jakmile porozumíte základům hry, přečtěte si tuto část.

### Schopnosti nekromantů

Většina nekromantů má určitou schopnost, kterou lze v průběhu hry provést pouze jednou. Tuto schopnost smíte provést kdykoli během hry (tedy i v tahu jiného hráče) S VÝJIMKOU tahu, ve kterém dojde k poražení **Probuzeného zla** nebo ke splnění jeho požadavků. Jinými slovy, nelze hru s pomocí nekromantovy schopnosti ukončit.

Každý nekromant je zároveň kouzelníkem, a proto může sesílat kouzla. Každý nekromant může nést a používat až dva předměty nebo kouzla (případně jejich kombinaci).



**Zaříkavač hmiloby** může jednou za hru teleportovat celou svoji skupinu až o pět polí. Zaříkavač hmiloby se během svého tahu může teleportovat před přesunem, během něj nebo až po přesunu. Může se teleportovat skrze neprozkoumané oblasti, ale zhmotnit se může pouze na polích jeskyně. V souladu s běžnými pravidly nesmí zůstat stát na jámě zplození.



**Ohnivý psychomant** může jednou za hru zničit vše v dosahu jednoho pole. Při použití této schopnosti Psychomant sežehne a zničí všechny sousedící toulavé nestvůry, skupiny hráče a skupiny protihráčů (dokonce i protihráčovy nekromanty!). Zároveň dojde ke zničení všech předmětů, kouzel a surovin, které skupiny nesly a které se na těchto polích nacházely. Skupinu samotného Psychomanta tato schopnost neovlivní. Zabité bytosti a toulavé nestvůry po sobě zanechají ostatky (viz Smrt na str. 18).



**Kněžka mrtvolného chladu** může jednou za hru natrvalo ovládnout jednu nepřátelskou skupinu v dosahu až 3 polí, nesmí se však jednat o skupinu jiného nekromanta. Pro využití této schopnosti musí mít prázdnou kartu kontroly. Jelikož schopnost může použít kdykoli, může ji Kněžka dokonce využít v okamžiku, kdy na ni někdo útočí. Pokud se nově ovládnutá skupina nachází na poli sousedícím s protihráčem nebo toulavou nestvůrou, musí s nimi podle běžných pravidel bojovat, případně si nestvůru najmout či podmanit.



**Temný čaroděj** se jednou za hru může rozdělit na dva menší temné čaroděje. Hráč ovládající nekromanta musí mít pro druhého čaroděje prázdnou kartu kontroly. Pokud se rozdělí během svého tahu, mohou se oba noví čarodějové přesunout a provést akci (pokud Temný čaroděj akci zatím neprovedl a nevyčerpal všechny své body přesunu). Oba čarodějové jsou schopni provádět nekromantské akce (tzn. vzývání, zaříkávání, soustředění), až do konce hry je však může v jednom tahu provést vždy pouze jeden z rozdělených čarodějů. Oba čarodějové se mohou nacházet ve stejné skupině, v jednoho čaroděje se už však nikdy nespojí. Jeden z rozdělených čarodějů zůstane s původní nekromantovou skupinou. Pokud je tento čaroděj zabit, přeživší čaroděj se stává nekromantem a musí okamžitě přemístit karty a žetony surovin ze své karty kontroly na nekromantovu kartu kontroly. Stejně tak na herním plánu nahraďte žeton jeho skupiny za žeton nekromantovy skupiny (zůstane však na svém původním místě).



**Krvelačný čaroděj** může v průběhu celé hry nést a používat až čtyři předměty nebo kouzla (případně kombinaci nejvýše čtyř předmětů a kouzel). Jelikož se nejedná o schopnost využitou pouze jednou za hru, neplatí pro ni omezení použití nekromantovy schopnosti k poražení kteréhokoliv **Probuzeného zla**. Nekromant tedy může mít čtyři předměty nebo kouzla také v tahu, v němž nastane konec hry.

## Šody ke zplození

Prastará propast bude v průběhu hry ze svých hlubin chrlit bytosti, předměty a kouzla, kterými pak hráči budou plnit herní plán. Zplození obvykle vyvolají události a akce hloubení. Jámy zplození lze nalézt v trůnních sálech, svatyních, chrámech a také se mezi ně řadí samotná **Jáma**. Vypadají takto:



(pokračování na další straně)



## Běžný hod ke zplození

Pokud dojde ke zplození v průběhu tahu hráče, provede hod daný hráč. Tento nejčastější typ hodu ke zplození vyhodnoďte následujícím způsobem:

Jak bylo uvedeno v sekci **Základní herní mechanismy** (viz str. 2), pokud má hráč provést běžný hod ke zplození, musí dvakrát hodit čtyřstěnnou kostkou (D4).

Výsledek prvního hodu určí, zda dojde ke zplození suroviny nebo karty:

- 1 = kov
- 2 = ostatky
- 3 = temný žár
- 4 = karta zařkávání

V případech, kdy na kostce padnou čísla 1–3 (suroviny), druhý hod kostkou jednoduše určí počet zplozených surovin. Ty pak umístíte na pole, na kterém je zplození vyhodnocováno.

Pokud na kostce padne číslo 4 (karta), druhý hod kostkou určí, z kterého balíčku je karta tažena:

- 1 = balíček uplácení
- 2 = balíček tvoření
- 3 = balíček vyvolávání
- 4 = balíček propasti

Poté doberte jednu kartu z vrchu balíčku určeného druhým hodem kostky a umístíte ji k místu zplození. *Pokud doberete kartu události, ignorujte ji, odhod'te a ihned doberte kartu novou!*

Jeden žeton toulavé nestvůry umístíte na příslušnou jámu zplození. Tím označíte, kde se karta na herním plánu nachází. Odpovídající druhý žeton (se stejným písmenem) umístíte přímo na taženou kartu a společně je umístíte někam v blízkosti herního plánu poblíž oblasti, kde se zplození vyhodnocovalo. Pokud dojde ke zplození bytosti, tato bytost se nazývá **toulavá nestvůra**.

Pokud by tímto způsobem mělo dojít ke zplození více bytostí a pokud by měly být umístěny na stejné pole, hráč, který hody vyhodnocuje, je musí sloučit a vytvořit tak skupinu. Pokud to s přihlédnutím k omezení velikosti skupiny není možné, umístí zbylé bytosti na sousedící pole dle svého výběru. Toulavá nestvůra, která stojí na poli, na němž se nacházejí předměty nebo kouzla, a která je zároveň schopná je nést a používat, může tyto předměty a kouzla použít při souboji.

Nově zplozená **toulavá nestvůra** nemůže být nikdy umístěna na pole obsazené skupinou některého z hráčů! Může však být umístěna na pole sousedící s hráčovou skupinou. V takovém případě se s ní hráč bude muset vypořádat během povinné **fáze 1** (viz str. 9).

**Poznámka:** Ve velmi vzácném případě, kdy je toulavá nestvůra umístěna mezi dvě skupiny ovládané různými hráči, musí se s toulavou nestvůrou ve **fázi 1** vypořádat hráč, který je dříve na tahu. Fáze 1 je totiž v rámci tahu povinná.

## Hod ke zplození v nově odkryté oblasti

Druhým nejběžnějším typem hodu ke zplození je hod ke zplození v nově odkryté oblasti. K němu obvykle dochází poté, co hráč dokončil akci hloubení (viz str. 14), a tedy otočil svoji kartu hloubení, aby zjistil, co na něj čeká v nově objevené části jeskyně. Postup při vyhodnocení hodu ke zplození v nově odkryté oblasti je stejný jako postup při vyhodnocení běžného hodu ke zplození. Hod ke zplození v nově odkryté oblasti proběhne okamžitě po dokončení akce hloubení, a to podle instrukcí na právě otočené kartě.



### Suroviny

Hloubící skupina okamžitě získá všechny suroviny, které zplození vytvoří.

### Karty

Pokud má být dobrána karta, hloubící hráč použije dvojici žetonů toulavých nestvůr a umístí je podle postupu dříve uvedeného v oddíle Běžný hod ke zplození. Nehledě na typ karty (bytost, předmět nebo kouzlo), žeton na herní plán vždy umístí na **nejvzdálenější** pole od jeho hloubící skupiny. *Všechny tažené události hráč ignoruje, odhodí a okamžitě si dobere další kartu. Tento postup opakuje do té doby, dokud nedobere kartu, která není událostí.*

Toulavé nestvůry, které se mají objevit na poli, na němž se již jiná toulavá nestvůra nachází, se pokud možno musí sloučit do jedné skupiny. Pokud to kvůli omezení velikosti skupiny není možné, musí být nestvůra umístěna na sousedící pole.

Pokud se kvůli zplození některá přátelská skupina, která v tomto tahu zatím neprovedla akci, nachází na poli sousedícím s toulavou nestvůrou, může s nestvůrou bojovat, najmout si ji nebo si ji podmanit. V opačném případě musí čekat až do povinné **fáze 1**, ke které dojde na začátku hráčova příštího tahu.



## Hod ke zplození surovin nebo karty

Některé karty po hráči vyžadují provést hod ke zplození surovin. Postupujte stejně jako při běžném hodu ke zplození, ale vyhodnoťte pouze výsledky pro suroviny (1–3). V případě, že padne číslo 4, opakujte hod. Pokud máte určit kartu ke zplození, hod'te pouze jednou **D4**, číslo určí balíček, ze kterého kartu doberete.





## ◊ Toulavé nestvůry

Toulavé nestvůry se mohou v jeskyni objevit z mnoha příčin. Většinou se však zjeví v důsledku hodů ke zplození. Toulavé nestvůry nejsou služebníci žádného z hráčů. Pokud se některý hráč přesune na pole sousedící s toulavou nestvůrou, musí s ní buď bojovat, najmout si ji, nebo si ji podmanit.

### Toulavé nestvůry na jámách zplození

Toulavé nestvůry do hry nejčastěji vstupují z pole **jámy zplození**. Na rozdíl od ostatních bytostí toulavé nestvůry zůstanou stát na jámě zplození tak dlouho, dokud nejsou nuceny svoji pozici opustit v důsledku události nebo nějaké akce. Jakmile však toulavá nestvůra jámu zplození opustí, už nikdy se na žádné jámě zplození nesmí zastavit. Přesouvající se toulavé nestvůry s sebou nenosí předměty, kouzla ani suroviny. Nechávací je na poli, ze kterého přesun zahájily. *Pozn. překl: pokud si však chcete hru ozvláštnit, ponechte toulavým nestvůrám schopnost předměty, kouzla a suroviny nosit s sebou. Jedná se o variantu zmíněnou samotnými autory.*

### Skupiny toulavých nestvůr

Pokud toulavé nestvůry tvoří skupinu, ale rychlost přesunu jednotlivých nestvůr se liší, tak se nestvůry rozdělí a každá zvlášť dokončí svůj přesun.

*Příklad: Skupinu toulavých nestvůr tvoří dvě bytosti, jedna s rychlostí přesunu 2 a druhá s rychlostí přesunu 4. Při přesunu se celá skupina nejprve přesune o dvě pole, pak se rozdělí a bytost s rychlostí přesunu 4 se přesune o další dvě pole.*

Pro udržení přehledu o pozici všech toulavých nestvůr na herním plánu používejte žetony toulavých nestvůr. Pokud má nestvůra na své kartě bytosti znázorněnou schopnost používat předměty nebo sesílat kouzla a stojí na poli, na kterém se předměty nebo kouzla nacházejí, může tyto schopnosti využít. V průběhu souboje a během pokusů o podmanění za toulavou nestvůru rozhoduje a provádí hody hráč, který zrovna není na tahu. Toulavé nestvůry **nemohou** útočit pomocí schopnosti útoku na dálku, mohou se však pomocí této schopnosti bránit.



## ◊ Karty předmětů

Některé bytosti mají na své kartě znázorněnou schopnost buď nést, nebo nést a používat předměty. Předměty ve skupinách patří celé skupině a většinou není důležité, která bytost nese určitý předmět. Pouze během souboje musí hráč určit, která bytost **právě** používá nebo nese určitý předmět.

Pokud není na kartě předmětu uvedeno jinak, může být předmět během jednoho tahu použit pouze jednou bytostí. Tato bytost navíc v daném tahu může předmět použít pouze jednou.



Schopnost  
pouze nést

Schopnost  
nést a používat

Při souboji se předměty a kouzla vyhodnocují současně. Některé účinky se kvůli tomu mohou vzájemně vyrušit, jelikož mají podobnou podstatu.

*Příklad: Nekromant používající **Řemdiň truchlivá tvář** bojuje s nekromantem používajícím **Démonické zrcadlo**. Ani jeden z nekromantů nezíská výhodu svého předmětu, protože se jejich účinky navzájem vyruší (viz text na kartách).*

### Symbole na kartách předmětů



• **Použijte kdykoliv:** Předměty s výše uvedeným symbolem lze použít kdykoli. Stále platí podmínka, že předmět lze během tahu použít pouze jednou a pouze jednou bytostí.



• **Pro použití zaplat'te:** Předměty s tímto symbolem vyžadují, aby jejich uživatel za každé použití kromě prvního zaplatil určité suroviny. Platba předmět aktivuje. V případě, že byl předmět nalezen v jeskyni a nevznikl tak pomocí vaší akce vzývání, musíte zaplatit i pokud předmět používáte poprvé.



• **Po použití odhod'te:** Předměty s tímto symbolem musíte po použití odhodit.



## Drobné bytosti a předměty



### Karty kouzel

Dokud kouzlo nesešlete, považuje se za nesený předmět. Kouzla mohou sesílat pouze bytosti se schopností sesílání kouzel. Po jeho seslání obvykle musíte kouzlo odhodit (viz symbol v levém horním rohu karty). Kouzla mohou nést pouze bytosti se schopností nést nebo nést a používat a každé kouzlo se považuje za jeden předmět.

### Karty s trvalými účinky

Některé karty uvádějí trvalý účinek, který začne působit od okamžiku, kdy jsou přiloženy k nepřátelské bytosti. **Kartu s trvalým účinkem přikládejte vodorovně otočenou a lícem vzhůru vždy pouze k jedné z bytostí v cílové skupině.** Bytost si zvolí hráč, kterého trvalý účinek ovlivní. *Pozn. překl.: Pokud si chcete hru ozvláštnit, můžete toto pravidlo upravit tak, že bytost volí protivníka.* Trvalé účinky trvají do konce hry, nebo dokud není ovlivněná bytost zabita.

Přiložené karty nemají vliv na velikost skupiny a zůstávají přiloženy ke zvolené bytosti až do konce hry.

Všechny bytosti, které nejsou ovládnuty hráči (toulavé nestvůry, Ochránci, Probuzené zlo), mohou trvalé účinky způsobovat a také je od hráčů obdržet. Pokud hráč takovou bytost nezabije, ale podmaní si ji, trvalý účinek, který by zabítá bytost jinak způsobila, se nevyhodnotí.

Pokud se z bytosti s trvalým účinkem stane toulavá nestvůra, přiloženou kartu s účinkem si ponechá.

Pokud hráč zabije bytost, která mu v důsledku smrti způsobila trvalý účinek, přiloží si její kartu ke své bytosti. Tato zabítá bytost se však stále počítá k jeho **bodům zabítí**.

*Příklad: Jiřího Lapavce (viz obrázek níže) zabije Pancéřový plyn. Přestože utrpí trvalé účinky Pancéřového plynu a musí kartu zabité bytosti přiložit k Lapavcovi, počítá se tato karta jako dva body zabítí. (Body zabítí budou vysvětleny později.)*



### Druhy

Každá bytost může mít v pravém dolním rohu svojí karty uvedeny až tři druhy. Druhy pomáhají pochopit vztahy mezi kartami a vysvětlují jejich podstatu či původ.

### Bomby

Bomby dovedou být pěkně nepříjemné. Pouze malé množství bytostí je vůči nim imunní. Bomby zasáhnou i přátelské skupiny a většinou zasáhnou také skupinu, která bombu vrhla, používejte je tedy s rozvahou. Bomby obecně zničí takové cíle, jak je uvedeno v textu na kartě. Astrální bomba zničí vše v uvedeném dosahu, včetně předmětů, kouzel a surovin. Zabité bytosti a toulavé nestvůry po sobě však zanechají ostatky. Bomby nezasáhnou skupiny, které se nacházejí pod závalem. Pokud hráč díky použití bomby zabije protivníkovy bytosti nebo toulavé nestvůry, získá za ně body zabítí jako obvykle. Pokud hráč díky použití bomby zemře, jeho protivník žádné body zabítí nezíská.

*Bomby můžete použít pouze ve svém tahu, nebo pokud se bráníte v souboji!*

### Překvapení od jeskyňáků!



### Žetony trvání

Ve hře se nachází dvě sady žetonů trvání s čísly od 1 do 4. Můžete je použít, pokud je některý hráč pod vlivem účinku, který trvá D4 tahů. Žetony používejte k zaznamenání uplynulého času takového účinku.



# Zlo se probouzí

Žeton Krvavého oka se na **stupnici probuzení** posune o jedno pole s vírem vpřed pokaždé, když některý z hráčů pomocí akce **vzývání** vytvoří bytost, a také na konci každého **cyklu**. Stupnici probuzení nijak neovlivňuje vytvoření předmětu nebo kouzla ani podmanění nebo najmutí toulavé nestvůry.



Symbol odhalení

Přibližně v polovině stupnice se nachází výše uvedený symbol odhalení. Tento symbol znamená, že máte **odhalit Probouzející se zlo**. Všimněte si, že na herním plánu jsou tyto symboly dva, berte v potaz ten, který odpovídá současnému počtu hráčů (ne počtu hráčů na začátku hry). Na konci tahu, během kterého se **žeton Krvavého oka** posune na nebo za tento symbol, musí hráči otočit kartu Probouzejícího se zla. Jedná se o kartu otočenou lícem dolů, kterou hráči náhodně vybrali během přípravy hry. Jakmile je karta otočena, hráči se okamžitě podívají do pravidel na oddíl Karty Probuzeného zla (viz následující strany), kde si přečtou charakteristiku právě odhaleného zla.

Jakmile **Krvavé oko** dosáhne níže uvedeného symbolu probuzení, zlo se považuje za probuzené. Stejně jako u symbolu odhalení berte v potaz symbol odpovídající současnému počtu hráčů. *Pokud tedy v průběhu hry došlo k zabití některých nekromantů a ve hře zůstávají pouze dva nebo tři hráči, probuzení nastane dříve.*

Pokračujte v posunu Krvavého oka běžným způsobem, dokud nesplníte požadavky **Probuzeného zla**, nebo dokud ve hře nezůstane pouze **JEDEN** nekromant.

*Ve vzácném případě, kdy nenastane ani jedna z výše uvedených situací a **Krvavé oko** podruhé dosáhne symbolu odhalení, jsou všichni hráči automaticky zničeni! Hra končí prohrou všech hráčů.*

Jak bylo uvedeno dříve, nekromantova unikátní schopnost, proveditelná jednou za hru, nemůže být **nikdy** použita ve stejném tahu, ve kterém dojde ke splnění požadavků Probuzeného zla. Jinak řečeno, nesmíte nekromantovu schopnost použít ke splnění požadavků Probuzeného zla.

**Schopnosti proveditelné „jednou za hru“ představují tajemné znalosti, které nekromantům předali samotní Vládci temnoty. Použití této moci proti nim samotným je považováno za nejopovážlivější formu výsměchu!**



Symbol probuzení



## Bodů zabítí

Některé karty Probuzeného zla ke splnění svých požadavků vyžadují body zabítí. Body zabítí jsou představovány kartami bytostí, které hráči v průběhu hry zabili. **Bodů zabítí protihráčových bytostí** hráči získávají při zabití bytostí, které ovládá jiný hráč. **Bodů zabítí toulavých nestvůr** hráči získávají při zabití toulavých nestvůr a Ochránců. Všimněte si, že za zabití protihráčových bytostí získáváte větší počet bodů. Pro lepší přehled si můžete jednu hromádku označit žetonem zabitých protihráčových bytostí a druhou žetonem zabitých toulavých nestvůr.

**Hodnoty bodů zabítí jsou následující:**



Velké bytosti

9 bodů zabítí protihráčových bytostí / 3 body zabítí toulavých nestvůr



Střední bytosti

6 bodů zabítí protihráčových bytostí / 2 body zabítí toulavých nestvůr



Malé bytosti

3 body zabítí protihráčových bytostí / 1 bod zabítí toulavých nestvůr



Drobné bytosti

1,5 bodu zabítí protihráčových bytostí / 0,5 bodu zabítí toulavých nestvůr

*Hráči musí zabitě nestvůry a soupeřovy bytosti rozdělovat na dva balíčky karet (označte přiloženým žetonem). V případě potřeby si hráči získané body z jednotlivých balíčků sečtou.*

# Karty Probuzeného zla



Pro většinu království v podzemních říších byla Jáma pouhou legendou, možná spíše povídačkou. Z podsvětí však povstaly civilizace, které učinily přítěž pověrám o vytvoření Jámy. Jednu z prvních rádků ve Svazku o prastaré temnotě píše: „A tak se z hluboké propasti vytratilo všechno světlo, zadušeno stínem. A všichni, kteří přemohli život a podrobili si smrt, poklekli.“ Z generace na generaci se dědily a vyprávěly mravoučné příběhy o Jámě. Staly se prostředkem, jak podpořit ctizádost a vypolat v posluchačích hroznou touhu po moci. Temné sekty skryté před zraky nepozorných usilovně pátraly po zdroji veškeré temnoty. Malé skupinky lichské elity strávily nevyčísitelné množství času pátráním po jejím zdroji. Až nyní prastaré kultury vycítily proudění tisíců děsivých stínů, jež poznamenaly jeskyně tehlinami a prasklinami. Tohle musí být zřídlo veškerého temného žaru vyvěrajícího po tisících let nečinnosti! Ten, kdož si k tomuto zřídlu nenávidí najde cestu jako první, získá moc, se kterou si okamžitě podmaní všechny své nepřátele!

**Při odhalení:** Nic se nestane, hráči se pouze dozvědí, že v okamžiku Probuzení zla budou všichni usilovat o skok do **Jámy věčné temnoty**. Z temnoty se ozývá burácení...

**Při probuzení:** Umístěte na Jámu žeton **Jámy věčné temnoty**. Od začátku příštího cyklu se hráči mohou pokusit se svým nekromantem skočit do Jámy.

**Podmínky vítězství:** První nekromant, který vstoupí na pole s Járou, ovládne zdroj temnoty a zvítězí. Nekromanta nezastaví ani protihráčova skupina nebo toulavá nestvůra nacházející se na poli sousedícím s Járou. Nekromant se s nimi nemusí utkat v souboji, jednoduše skočí do Jámy. Padá hluboko do **Jámy věčné temnoty**, vstřebává její moc, a nakonec se promění v **Božstvo démonické diktatury** a zničí všechny protihráče na herním plánu.

Pokud Krvavé oko podruhé dosáhne symbolu odhalení a žádný z nekromantů zatím NESKOČIL do Jámy, VŠICHNI nekromanti jsou zničeni.

POZNÁMKA: Probuzené zlo vhodné pro kratší hru.



Při souboji: Sníží nepřátelským bytostem vlastnosti síla, úhyb a obrana o -3.

Čato prastará matka, která má na svědomí miliony vražd, je ve skutečnosti hadovitý démon zplozený z vejce oplodněného samotnými Mány temnoty. Jejím největším potěšením je praktikování té nejtemnější magie. Své znalosti uplatňuje při zákeřných útocích. Její stáří nelze určit, možná je to pramatka samotného Vládce, který ji povolal, protože se nehodlá obtěžovat se zničením prachšprosté hestky nekromantů, kteří jej vyrušili při odpočinku. Pravdu se nejspíš nikdo nedozví, Odporná zlá mrcha se totiž bleskovými svíjivými pohyby svého hadího těla plazí vpřed, aby ze slabých jedinců vysála samotnou jejich podstatu...

**Při odhalení:** Nic se nestane, hráči se pouze dozvědí, že se v okamžiku Probuzení zla objeví **Odporná zlá mrcha**.

**Při probuzení:** Všichni hráči, kteří nemají žádné **body zabítí protihráčových bytostí**, okamžitě zemřou. Na začátku každého cyklu se **Odporná zlá mrcha** objeví na poli sousedícím s nekromantem, který má nejméně bodů zabítí protihráčových bytostí, a bojuje s celou nekromantovou skupinou.

Pokud podmínku splňuje více hráčů, mrcha si zvolí hráče s nejméně **body zabítí toulavých nestvůr**. Pokud dojde ke shodě i v tomto případě, pak hráče určí hod D12. **Odporná zlá mrcha** se objeví na poli vedle hráče s nejnižším hodem.

Pokud je nekromant zcela obklopen závalem nebo skupinami, **Odporná zlá mrcha** vše zničí a její žeton je umístěn na pole sousedící s nekromantem. Pokud je nekromant obklopen neprozkoumanými poli nebo se nachází pod závalem, umístěte jednoduché dílky hloubení pod **Odpornou zlou mrchu** a/nebo nekromanta tak, aby mohlo dojít k souboji.

Stupnici probuzení v tomto případě můžete ignorovat. **Odporná zlá mrcha** totiž nakonec ostatní nekromanty zničí, nebo bude sama zničena.



**Jak ji zabít:** Soubor proběhne pouze mezi **Odpornou zlou mrchou** a nekromantovou skupinou. Proti **Odporné zlé mrše** nelze využít výhodu podpořeného souborje. Všechny skupiny nekromanta **KROMĚ** nekromantovy skupiny samotné jsou totiž očarovány podivnou a strašlivou krásou **Odporné zlé mrchy** a odmítají s ní bojovat. Nekromant však dokáže přesvědčit bytosti ve své vlastní skupině, aby mu v souborji pomohly.

*Odporná zlá mrcha je imunní vůči schopnostem Zvráceného mentalisty, Mozkovky chapadlové a Astrálního červa.*

Okouzující krása Odporné zlé mrchy se považuje za **svazující** schopnost, díky které okouzlí všechny bytosti v nekromantově skupině a sníží jim vlastnosti síla, úhyb a obrana o -3. **Hráč v průběhu souborje nesmí používat žádné předměty ani kouzla**, bojové schopnosti svých bytostí použít může. Nekromantovu schopnost proveditelnou jednou za hru ale použít nemůže.

Nekromant se považuje za útočníka, volí tedy první vlastnost. Některý z dalších hráčů zvolí za **Odpornou zlou mrchu** druhou vlastnost.

Pokud nekromantova skupina **Odpornou zlou mrchu** porazí, daný hráč se stane vítězem.

**POZNÁMKA:** Pokud se **Odporná zlá mrcha** zaměří na Temného čaroděje, který se v průběhu hry rozdělil na dva, bude muset svěst soubor s každým čarodějem zvlášť v různých cyklech. Pokud se před zahájením dalšího cyklu podaří Temnému čaroději získat další **body zabítí protihráčových bytostí** a nebude jich mít nejméně, **Odporná zlá mrcha** se zaměří na jiného hráče.

**POZNÁMKA:** Toto probuzené zlo může hru velmi rychle ukončit, je tedy vhodné pro kratší hry. Nezapomeňte, že pokud se na herním plánu nachází už jen poslední nekromant, zvítězí, aniž by s **Odpornou zlou mrchou** musel bojovat!



Tato zlověstná socha byla vymodelovaná v přednekrolitickém období, aby chránila vstupní brány do říše prastaré temnoty. Živoucí socha, jejíž postup bytí jen o jedinou píď zabere několik vzednutí lávy (jedno vzednutí lávy ve světě humanoidních hráčů odpovídá přibližně šestnácti měsícům), byla odlitá z extrémně silného materiálu připomínajícího živý plankton a následně byla pravidelně máčena výživnou kombinací plisní provostlých vnitřností se sghnilým kostním morkem. Namísto očí má v důlcích usazené dva tajemné orby, které vyrobili dávno zapomenutí mágové z Miazzu. Odvažní nekromanti se mohou pokusit sochu smáčet krví svých poražených nepřátel. Socha pak na oplátku použije své žhnoucí oči, kterými zničí hráčem zvoleného nepřitele.

**Při odhalení:** (Platí pouze při hře pro pokročilé hráče! Začátečníci mohou událost odhalení ignorovat.) Umístěte **Sochu** na Jámu. Pokud se na Jámě nachází toulavá nestvůra, předměty, kouzla nebo nějaké suroviny, přesuňte je na sousedící pole. Pokud by od této chvíle mělo dojít ke zplazení na Jámě, hráč na tahu zvolí sousedící pole, na které se zplazení umístí.

V této fázi se sochou nelze bojovat. Hráči se proto mohou přesunout na pole s ní sousedící, aniž by se museli zastavit a bojovat.

Dokud se socha neprobudí, mohou se hráči se svým nekromantem přesunout na pole s ní sousedící. Pokud sousedící nekromant nasbíral celkem alespoň 18 bodů zabítí (libovolná kombinace protihráčových bytostí nebo toulavých nestvůr), může sochu pokropit krví svých obětí. Socha potěšená tímto darem vrhne na oplátku svůj žhnoucí pohled směrem, který nekromant zvolí. Nekromant odhodí zvolené karty v hodnotě **18 bodů zabítí** zpět do krabice.

Žhnoucí pohled je útok s dosahem 8 polí. Socha zaútočí na první skupinu nebo toulavou nestvůru, která se nachází ve směru určeném nekromantem. Pravidlo přímého výhledu musí být dodrženo. Socha je útočником a útočí vlastností zbraň. Pokud bránící se skupina zvítězí, soše se nic nestane, obránce má zkrátka štěstí, že přežil. Pokud zvítězí socha, skupina zemře, ale podplácející nekromant za její útok body zabítí nezíská.

**Při probuzení:** Jakmile se socha probudí, pošetili nekromanti se jí okamžitě zhnusí. Nekromanti od této chvíle nemohou sochu podplatit, aby použila svůj žhnoucí pohled, mohou ji pouze zničit. Hráči se mohou pokusit bojovat se sochou okamžitě po jejím probuzení a pro její zničení mohou využít jakéhokoliv prostředku.





**Jak ji zničit:** Socha musí být poražena akcí souboj. Hráči přitom mohou použít jakýkoli předmět, kouzlo nebo schopnost. Ke zničení sochy lze použít také schopnosti nekromantů proveditelné pouze jednou za hru.

**Jakmile hráč sochu zničí,** musí jí z hlavy vyrvat její žhnoucí oči. Vezměte žeton **Žhnoucích očí** a umístěte jej na Jámu společně se 3 ostatky, které jsou pozůstatkem po této velké soše. Ve hře pak zvítězí první skupina, která donese oči zpět ke svému krystalu moci. Aby hráč zvítězil, musí se skupina přesunout přímo na pole s krystalem moci. Oči může nést kterákoli bytost. Nekromantova schopnost proveditelná jednou za hru nesmí být použita ve stejném tahu, ve kterém hráč zvítězí. *Pokud je skupina nesoucí oči zabita, umístěte žeton žhnoucích očí na pole, na kterém skupina zemřela.* Pokud Krvavé oko podruhé dosáhne symbolu odhalení a žádný z nekromantů zatím nedopravil žhnoucí oči ke svému krystalu moci, VŠICHNI nekromanti jsou zničeni.



**Samotný Vládce** povstal ze své temné prázdnoty! Probudila jej válečná věva temné magie. Původně byl rozhodnut zabít všechny, kteří se opovážili jej probudit. Nakonec však lépe promyslel svůj plán a rozhodl se jednoho nekromanta nechat naživu. Milost udělí tomu, kdo dokáže zabít nejvíce svých nepřátel, neboť tak silný nekromant by možná mohl být užitečným při budoucích apokalyptických útocích...

**Při odhalení:** Nic se nestane, hráči se pouze dozvědí, že v okamžiku Probuzení zla se objeví samotný **Vládce**.

**Při probuzení:** Stupnici probuzení v tomto případě můžete ignorovat. **Vládce věčného zla** totiž nakonec ostatní nekromanty zničí, nebo bude sám zničen. Na Jámu umístěte žeton Vládce. Od této chvíle hráči na začátku každého cyklu určí, který z nich má **nejvíce bodů zabití**

**protihráčových bytostí.** Tento hráč si svými skutky získal pozornost **Vládce věčného zla**, **musí** tedy zvolit hráče, kterého se **Vládce věčného zla** pokusí zničit. **Vládce věčného zla** se na začátku každého cyklu **přesune směrem ke zvolenému hráči**, a to do té doby, dokud není zvolený hráč zničen, nebo není zvolen jiný hráč, nebo si pozornost **Vládce věčného zla** nezíská jiný hráč. Hráč může také zvolit sám sebe. **Vládce věčného zla** se přesune buď k nekromantově skupině zvoleného hráče, aby s ním svedl souboj, nebo k nekromantovu krystalu moci, aby jej zničil. Vydá se směrem k bližšímu cíli. V případě stejné vzdálenosti si zvolí nekromanta. Jakmile je nekromant zvoleného hráče zabit, musí být zvolen nový hráč (opět rozhoduje hráč s nejvíce body zabití protihráčových bytostí).

Pokud má na začátku cyklu nejvíce bodů zabití protihráčových bytostí jiný hráč než v cyklu minulém, získá si pozornost **Vládce věčného zla** a může zvolit jiného hráče. **Vládce věčného zla** se okamžitě přesune směrem k nově zvolenému nekromantovi nebo k jeho krystalu moci.

Pokud má nejvíce bodů zabití protihráčových bytostí současně několik hráčů, musí si tito hráči hodit **D12**. Hráč s nejvyšším hodem zvolí hráče, na kterého se **Vládce věčného zla** zaměří. **Vládce věčného zla** se na tohoto hráče soustředí, dokud není jeho nekromant zničen, nebo dokud na začátku cyklu nemá jiný hráč více bodů zabití protihráčových bytostí, případně mu není na začátku cyklu zvolen jiný cíl. Pokud je zvolený nekromant zabit a hráči opět sdílí nejvyšší počet bodů zabití protihráčových bytostí, opět si hodí **D12**. Hráč s nejvyšším hodem volí nového hráče.

Pokud nastane situace, kdy žádný z hráčů nemá body zabití protihráčových bytostí, počínaje prvním hráčem po směru hodinových ručiček odpočítejte doupata a hod'te **D4**. **Vládce věčného zla** se přesune k hráči, který vlastní odpovídající doupě. Pokud jsou ve hře pouze dva nebo tři hráči, házejte tak dlouho, dokud neurčíte doupě některého z hráčů. **Vládce věčného zla** zůstává zaměřen na zvoleného hráče, dokud si jiný hráč nezíská jeho pozornost tím, že bude mít na začátku cyklu nejvíce bodů zabití protihráčových bytostí.

**Vládce věčného zla** zaútočí na každou skupinu, která mu bude **stát v cestě** (jak skupinu hráče, tak skupinu toulavých nestvůr). Ostatní skupiny, které mu v cestě nestojí (včetně těch, které se nacházejí na sousedních polích), ignoruje. Pokud **Vládce věčného zla** zvítězí v souboji, pokračuje dál v přesunu.

**Vládce věčného zla okamžitě vyhloubí** jakýkoli zával nebo neprozkoumanou oblast, které mu stojí v cestě směrem ke zvolenému hráči. Hráč přesouvající **Vládce věčného zla** dobere horní kartu hloubení. Pokud se jedná o kartu události, ignoruje ji, odhodí a dobere kartu novou. Dílek znázorněný na kartě hloubení umístí na pole sousedící s **Vládcem věčného zla**, aniž by četl text uvedený na kartě. Dílek umístí tak, aby byl v přímém směru ke zvolenému hráči. **Vládce věčného zla** jako jediný ve hře MŮŽE dílky hloubení umístit přes jámy zplazení, do doupat a na jejich okraje, aby se dostal ke zvolenému nekromantovi.

**Vládce věčného zla** může po hloubení pokračovat v přesunu.

**Jak jej zabít:** Hráč, který **Vládce věčného zla** zabije, ve hře zvítězí. **Vládce věčného zla** lze porazit pouze akcí souboj. Hráči proti **Vládcovi věčného zla** nesmějí používat předměty ani kouzla. Stejně tak nesmí bytostí používat žádné mysl ovlivňující bojové schopnosti (jako např. schopnosti *Zvráceného mentalisty*, *Mozkovky chapadlové* a *Astrálního červa*). Stejně tak proti **Vládcovi věčného zla** nelze použít schopnosti nekromantů proveditelné jednou za hru.





(Používejte pouze při hře pro pokročilé hráče!)

Starý kozel seděl na svém trůně déle než kdokoliv jiný. Jeho pekelné hemoroidy jsou naprosto strašlivé, dokonce mu poslední dobou trochu zčernala bradka. Je ale na čase se proběhnout! Starý kozel je zvědavý, co je to tam nahore za kravál, proto vykukne z Jámy, aby se porozhlédl. Při pohledu na tak mladistvé a žalostně ubohé zlo vybuchne v nekontrolovaný smích. Pokud se směje, může požehnát jednomu z mladých lichů. Kozel je však vrtkavý a smích mu moc dlouho nevydrží. Jeho skřehotavý chechot bezy nahradí nemilosrdný hněv. Podpořen hřejivým teplem nahromaděným pod milionem vrstev tlejícího bahna a síry se kozel rozběhne a ničí vše, co mu stojí v cestě. Zdá se, že jej nic nezastaví... snad kromě nekromantské důlky?

**Při odhalení:** Okamžitě po odhalení umístěte **Zlého starého černého kozla** na Jámu. Pokud se na Jámě nachází toulavá nestvůra, předměty, kouzla nebo nějaké suroviny, přesuňte je na sousedící pole. **Zlý starý černý kozel** na Jámě zůstane, dokud nebude probuzen. Pokud by mělo dojít ke zplození na Jámě, hráč na tahu zvolí sousedící pole, na které se zplození umístí.

V této fázi se **Zlým starým černým kozlem** nelze bojovat. Hráči se proto mohou přesunout na pole s ním sousedící, aniž by se museli zastavit a bojovat.

**Pokud některý hráč získá 27 bodů zabítí protihráčových bytostí,** jeho nekromant se může přesunout na pole sousedící se **Zlým starým černým kozlem** a pokleknout před ním. Za zvuku mečivého smíchu tento hráč získá kozlovo pozhánání a stane se **vítězem**.

**Při probuzení:** Pokud se kozel probudí, jeho přístup se změní. Už ho nezajímají body zabítí. Hráči nemohou **Zlého starého černého kozla** svými úspěchy ohromit a vyhrát tak hru. Krvavé oko posouvejte po stupnici probuzení podle běžných pravidel!

Na začátku příštího a každého následujícího cyklu musí první hráč hodit **D4**. Hod určí směr, kterým běsníci **Zlý starý černý kozel** vyrazí. Pro orientaci využijte šipku na herním plánu, označující sever. Číslo odpovídá světovým stranám:

- 1 = Kozel se přesune na sever
- 2 = Kozel se přesune na východ
- 3 = Kozel se přesune na jih
- 4 = Kozel se přesune na západ

**Zlý starý černý kozel** využije veškerou svou rychlost přesunu k přesunu o 3 pole přesně ve směru, který určil hod kostkou. Pokud mu pole neumožňují přesunout se přesně ve směru určené světové strany, hráč s nejvíce **body zabítí (protihráče a toulavých nestvůr dohromady)** určí, jakým způsobem se **Zlý starý černý kozel** v daném směru přesune. Pokud někteří hráči sdílejí nejvyšší počet bodů zabítí, provedou hod **D12**. Přesun určí hráč s nejvyšším hodem.

Jakmile se **Zlý starý černý kozel** přesune na pole sousedící s toulavou nestvůrou nebo některou ze skupin, případně se některá skupina přesune na pole sousedící se **Zlým starým černým kozlem**, starý kozel skupinu okamžitě **vykuchá**. Celá skupina je automaticky zabita a odstraněna z herního plánu. Karty zabíjených bytostí odhodte do krabice. Předměty, kouzla, suroviny a ostatky po zabíjených bytostech umístěte na pole, na kterém skupina stála. Pokud se **Zlý starý černý kozel** přesouval, po zničení skupiny pokračuje v přesunu. **Samotného nekromanta kozel vykuchat nemůže.**

Pokud se kozel přesouvá v určitém směru a v dalším přesunu mu brání neprozkoumaná oblast nebo zával, kozel je okamžitě vyhloubí. Hráč přesouvající **Zlého starého černého kozla** táhne kartu hloubení a umístí uvedený dílek na neprozkoumané sousedící pole. Veškerý text na kartě ignoruje. Pokud dobere událost, odhodí ji a dobere si kartu novou. Pokud **Zlý starý černý kozel** svůj přesun neukončil, pokračuje v přesunu na nově umístěný dílek. Pokud je potřeba, může takto **Zlý starý černý kozel** během přesunu vyhloubit i několik oblastí.

**Jak jej zabít:** Se **Zlým starým černým kozlem** může bojovat pouze nekromant. Aby se **Zlým starým černým kozlem** mohl bojovat, musí stát na sousedním poli. **Zlý starý černý kozel** ještě před soubojem vykuchá všechny bytosti v nekromantově skupině. Nekromant během souboje nesmí používat předměty, kouzla ani svoji unikátní schopnost. Nekromant je považován za útočníka a musí se **Zlým starým černým kozlem** bojovat se základními vlastnostmi o hodnotě 12 (resp. 6 v případě rozdělení Temného čaroděje). Pokud hráč **Zlého starého černého kozla** zabije, stane se vítězem hry. Pokud se nekromantům nepodaří zabít **Zlého starého černého kozla** dříve, než Krvavé oko podruhé dosáhne symbolu odhalení, **VŠICHNI nekromanti jsou zničeni.**







**Autoři hry:**

M. Brinkman  
J. Hartmann  
N. Hayden

**Technická řešení:**

MarderIII

**Vedoucí plánování:**

Wizard333

**Umělecký inkvizitor:**

Manifester

**Ilustrátoři:**

Manifester  
MarderIII  
Wizard333  
Commode Minstrels in Bullface

**Spolupracující ilustrátoři:**

No Peace at the Gates  
Bludbomb  
Zobbob  
Flapping Ogre Lips  
Knagnen Cushin  
Fingernailz  
Corpse Queen  
Digestor  
Mr. Meat

**Aius Locutius:**

Vlesche

**Správa zdrojů:**

T.W.

**Korektor pravidel:**

SkullLady

**Editoři pravidel:**

R. Monster  
N. Ultraviolence

**Čestěři v první linii:**

Night of Ultraviolence  
Cù Sith

Rasmussen  
Tripp Nasty  
Chancre  
Wizard Business  
Col. Kurtz  
oozn dmr  
M. „shambling mound“ McC.  
The Unconscious Cleric  
denver playtesters Grey Wolven Dawn:  
Voltar & Scurge Livingstoners, Mad Mike  
the Gamer Complainer, Kieth Meyers, Chan-  
ce Folmar, Travis Meredith, Jeff Slagga, Ter-  
ry Dorchak, Brian Kowalski, Arpie Bowman,  
Aaron Face Changer, Eli Moreland

**Disk:**

Swordsect, The Coach

**Zvláštní poděkování:**

Summoners of Evil  
Tres Quatro  
Black Pus  
Dave „The Narc“ Nellis  
K.C. Kasum  
Boardgameguru UK

**Další poděkování:**

the Corpsegrinders F.C.  
Eternal Battles  
Htres, Koldsorr, & the Baron  
& The Shamrocks  
King Bing  
FAQ by Nick Storm  
Martin Donat

**Česká edice hry:**

©2021 Fox in the Box  
web: [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz)  
email: [info@foxinthebox.cz](mailto:info@foxinthebox.cz)

**Překlad:**

Mario Šafárik

**Redakce překladu:**

David Hanáček, Miroslav Štrobl

**Korektury:**

Eliška Pospíšilová

**Grafické úpravy a sazba:**

Karolina Hanáčková  
David Hanáček  
Jiří Trojánek

**Produkce:**

David Hanáček

**Zvláštní poděkování:**

Opěšk

©2011–2013

Emperors of Eternal Coil LLC







## Pravidla pro pokročilé

Jakmile se se hrou seznámíte, pravděpodobně budete do svých her chtít začlenit některá z následujících pravidel pro pokročilé. Pokud s tím budou vaši spoluhráči souhlasit, můžete některá tato pravidla začlenit už do své první hry.

### 1. Odhození nechtěných karet zařikávání výměnou za suroviny

Hráč ze své ruky může kdykoliv během **Fáze 3: Akce skupiny** odhodit libovolné karty zařikávání. Nejedná se o akci. Odhozené karty ze hry vyřadíte, například odhozením do krabice. Za každou takto vyřazenou kartu získá nekromantova skupina jeden typ suroviny. Surovinu můžete okamžitě předat sousedící přátelské skupině. Jakou surovinu získáte, závisí na typu odhozené karty:

- Za každou odhozenou kartu pocházející z balíčku uplácení nekromant získá 1 kov.
- Za každou odhozenou kartu pocházející z balíčku tvoření nekromant získá 1 ostatky.
- Za každou odhozenou kartu pocházející z balíčku vyvolávání nekromant získá 1 temný žár.
- Za každou odhozenou kartu pocházející z balíčku propasti nekromant získá 1 libovolnou surovinu dle hráčova výběru.

### 2. Akce skupiny: J. OBĚTOVÁNÍ PŘISLUHOVAČŮ (Tuto akci smí provést pouze nekromant!)

Tuto akci si můžete při hře pro pokročilé hráče přidat do seznamu akcí skupiny. Tuto akci smí provádět pouze nekromantova skupina.

Nekromant pomocí této akce může obětovat přátelskou bytost, předmět nebo kouzlo nacházející se v jeho skupině nebo na sousedním poli. Obětovanou bytost, předmět nebo kouzlo vyřadíte ze hry. Nekromant získá suroviny uvedené u spodního okraje karty. Suroviny si doberte z příslušných zásob a umístěte je do nekromantovy skupiny.

Obětovat lze pouze bytosti, které mají u spodního okraje karty uvedenou cenu v surovinách.

Nekromantova skupina může v jednom tahu obětovat, kolik karet chce, ale jelikož se jedná o akci, jinou akci v tomto tahu nemůže provést. Suroviny získané obětováním můžete předat sousedícím skupinám.

*Příklad: Jiří nemá využití pro svého Jeskynního hada a nutně potřebuje suroviny. Jeskynní had se nachází ve skupině sousedící s nekromantem.*

*Obětuje tedy Jeskynního hada a jeho kartu odhodí do krabice. Vezme si ze zásoby suroviny uvedené u spodního okraje karty Jeskynního hada (3 kovy, 2 ostatky) a umístí je na svého nekromanta. Jiří ale potřebuje také temný žár, rozhodne se proto obětovat také Stinný opar v nekromantově skupině. Odhodí jej do krabice a vezme si 1 kov a 3 temné žáry.*

### 3. Akce skupiny: K. PODPOŘENÉ HLOUBENÍ

Pokud s hloubící skupinou sousedí skupina se schopností hloubení, mohou si vzájemně vypomoci s kopáním. Takové akci se říká podpořené hloubení (resp. podpořené zavalení). Podporující skupina přidá k rychlosti hloubící skupiny svoji rychlost hloubení. Dílek hloubení musí být umístěn na pole sousedící se skupinou, která hloubení zahájila.

### 4. Další informace k akci najmutí

Pokud skupina toulavých nestvůr obsahuje více bytostí, je možné si najmout pouze jednu z nich. Najatá bytost se okamžitě přesune na pole sousedící se svojí původní skupinou toulavých nestvůr. Musí s ní bojovat, najmout si ji nebo si ji podmanit. Původní najímající skupina ji nemůže v této situaci podpořit, jelikož už provedla akci najmutí.

Hráč se může rozhodnout, že nově najatou bytost přesune do skupiny, která ji najala. V takovém případě ale najímající skupina už v tomto tahu nemůže bojovat, najímat nebo podmaňovat. Skupina si se zbývajících toulavými nestvůrami bude muset poradit ve Fázi 1 během příštího tahu hráče.

### 5. Opuštění bytostí

Pokud se hráč během svého tahu rozhodne, že už pro určité bytosti nemá využití, může určitou bytost ve skupině, nebo dokonce celou skupinu opustit.

Pokud se opuštěná bytost v tomto tahu zatím nepřesouvala, musí se plnou rychlostí přesunu vzdálit od hráčovy skupiny, poté se stane toulavou nestvůrou. Podle běžných pravidel umístěte na herní plán a na její kartu bytosti žetony toulavých nestvůr.

Pokud se bytost v tomto tahu přesouvala, ale nevyužila celou svoji rychlost přesunu, vzdálí se od hráčovy skupiny o zbývajících počet polí a stane se toulavou nestvůrou.

Pokud se bytost již přesouvala o celou svoji rychlost přesunu, přesune se na pole sousedící s hráčovou skupinou a stane se toulavou nestvůrou. Pokud v tomto tahu zatím hráčova skupina neprovedla akci, musí se sousedící toulavou nestvůrou bojovat. Pokud hráčova skupina v tomto tahu akci již provedla, musí čekat do dalšího tahu. Ve Fázi 1 svého příštího tahu musí hráč s opuštěnou toulavou nestvůrou buď bojovat, najmout si ji, nebo si ji podmanit.

Pokud opustí celou skupinu, musí hráč okamžitě z herního plánu odstranit žeton příslušné skupiny, umístit její karty na herní plán poblíž místa opuštění, jeden z dvojice žetonů toulavých nestvůr umístit na tyto karty a druhým označit pole v jeskyni, na kterém se skupina nachází. Tato opuštěná skupina vytvoří skupinu toulavých nestvůr. Pokud sousedí se skupinou hráče, která zatím v tomto tahu neprovedla svoji akci, musí spolu tyto dvě skupiny bojovat.

Pokud hráčova skupina již akci provedla, musí čekat do dalšího tahu. Ve Fázi 1 svého příštího tahu může hráč se skupinou toulavých nestvůr buď bojovat, najmout si ji, nebo si ji podmanit.

*Ochránce tímto způsobem nelze opustit. (Pravidla Ochránců jsou vysvětlena dále.)*

Předměty a kouzla lze také opustit. Umístěte je na pole, na kterém jste je zanechali, a označte je dvojicí žetonů toulavých nestvůr.



## 6. Prodloužení herní doby

Pokud toužíte po delší hře s větším důrazem na plánování, posouvejte **žeton Krvavého oka** po stupnici probuzení pouze při vyzvání nové bytosti a na konci cyklů, ve kterých žádný z hráčů bytost nevzýval. Tento způsob plynutí času je vhodný pro hráče, kteří již dobře znají pravidla hry. Kvůli delší herní době však není příliš vhodný pro hráče, kteří se se hrou teprve seznamují.



## 7. Karty s černým diamantem

Jakmile se seznámíte se hrou a zvyknete si na její pravidla, pravděpodobně do hry budete chtít přidat karty s ČERNÝM DIAMANTEM, které se při běžné hře nepoužívají. Tyto karty do hry přinášejí koncepty, které pro začínající hráče mohou být obtížně pochopitelné. Hráči obeznámení se hrou by však neměli mít problém karty s černým diamantem pochopit.

Navzdory tomu, že už do hry přidáváte karty s černým diamantem, s přidáním Ochránců raději počkejte, až budete opravdu připraveni.

### – Podrobnější vysvětlení některých karet s černým diamantem –

- **ASTRÁLNÍ ČERV** – Astrální červ může svoji schopnost aktivovat před samotným soubojem nebo svým útokem. Oba hráči provedou hod **D12** a přičtou hodnotu vlastnosti výjimečnost. Pokud si Astrální červ svoji schopností podmaní skupinu, ve které se nachází pouze jedna bytost, skupina země, může však ještě před svojí smrtí pomoci v podpořeném souboji.

- **NEKROTICKÝ ĎÁBEL** – Pokud se Nekrotický ďábel ocitne vedle protihráčových bytostí, které svým druhem nepatří mezi **Nekro**, **Démony** nebo **Nemrtvé**, musí hráč ve svém příštím tahu tyto bytosti přesunout mimo dosah Nekrotického ďábla.

- **NABODÁVAČ** – Pokud je obráncem, volí všechny vlastnosti v souboji. V každém bojovém kole může zvolit libovolnou vlastnost. Vlastnosti spolu nemusí sousedit, ale každá může být použita nejvýše jednou. Útočník musí respektovat volbu Nabodávče a bojovat zvolenými vlastnostmi. Schopnost Nabodávče lze využít i při obraně proti útoku na dálku nebo proti podpořenému útoku. Útočník útočící na dálku musí respektovat volbu Nabodávče. Pokud je schopnost použita při podpořené obraně, volba Nabodávče je platná pro všechny skupiny podporující jeho obranu.

*Příklad: Nabodávč se brání a pomáhá mu sousedící podporující skupina. Nabodávč pro obranu zvolí vlastnosti zbraň, úhyb a obrana. Sousedící podporující skupina jej následuje a k obraně přidá stejné vlastnosti.*

- **ZVRÁCENÝ MENTALISTA** – Schopnost Zvráceného mentalisty lze aktivovat kdykoli během tahu hráče, který jeho postavu ovládá. Vybraná nepřátelská skupina do vzdálenosti dvou polí od Zvráceného mentalisty provede souboj sama se sebou. Při tomto souboji nezáleží na vybraných vlastnostech, protože ty mají pokaždé stejnou hodnotu. Předměty a kouzla se v takovém souboji nepoužijí. Pokud skupina prohraje souboj sama se sebou, tedy prohraje dvě bojová kola, je zničena. Tuto schopnost nelze použít proti Probuzenému zlu.



## Ochránci

Ochránci jsou volitelné mini rozšíření k základní hře. Pokud s nimi chcete hrát, při přípravě hry přidejte do balíčku hloubení 4 karty hloubení s ČERNÝM DIAMANTEM a připravte si i samostatný balíček karet Ochránců.

Ochránci jsou obyvatelé temných hlubin, vázaní starodávnými rasami k ochraně posvátných chrámů a svatyní. Může se stát, že některé skupiny odvážlivců během hloubení odhalí průchody, které do těchto chrámů a svatyní vedou. Jde o oltáře ve skalách, vytvořené prvními krvavými kulty, které neměl nikdy nikdo odhalit. Nekrotičtí kněží povolali své nejoddanější obludnosti a svěřili jim jediný úkol – ochránit zkažená tajemství kultu. Tyto bytosti povolované zmíněnými zapomenutými náboženstvími se nazývají Ochránci. Uzavření na věčnost chrání jámy zplození nacházející se v komnatách chrámů a svatyní.

Na rozdíl od toulavých nestvůr se Ochránci mohou okamžitě přesunout a zaútočit na každou bytost, která se přiblíží k jejich prastarým pokladům.

Když hráč provádí akci hloubení, může se stát, že si dobere kartu hloubení se svatyní nebo chrámem. Tyto karty vedou k objevům rozsáhlých oblastí, a tedy umístění velkých dílků. Při umístění těchto dílků dodržujte běžná pravidla. Nezapomeňte, že mimo jiné dílky nesmí překrývat jámy zplození, doupata ani jejich stěny z roztavených zbytků oceli.

Po umístění dílku hráč přečte instrukce uvedené na kartě hloubení. Hráč provede 2 nebo 3 hody ke zplození a výsledek zplození umístí na jámu zplození v nově objeveném chrámu či svatyni.

Zároveň hráč na tahu dobere i kartu Ochránce a na jámu zplození umístí odpovídající žeton. Každou zplozenou toulavou nestvůru, kterou nelze s Ochránцем sloučit, umístí na libovolné pole sousedící s Ochránцем.

Kartu Ochránce vždy přečtete nahlas a ujistěte se, že jeho schopnostem všichni hráči rozumí.



Na rozdíl od toulavých nestvůr mohou být Ochránci během tahu hráče aktivováni. Aktivace vyvolá okamžitou reakci Ochránce, proto musí mít hráči případně schopnosti Ochránců a podmínky jejich aktivace na paměti. Ochránci reagují na přesun skupin, a pokud se některá z nich přiblíží k jámě zplození, kterou Ochránce hlídá, půjde jí naproti, aby s narušitelem bojoval.

Protí útoku Ochránce se však lze bránit pomocí podpořeného souboje. Po přesunu Ochránce k němu může hráč přesunout další své skupiny. Pak Ochránce zaútočí a dojde k souboji.

Pokud v souboji Ochránce zvítězí, vrátí se zpět na svoji ohavnou jámu zplození.

**Ochránce se nepovažuje za toulavou nestvůru a nebude se řídit textem uvedeným na kartě události, která ovlivňuje toulavé nestvůry. Ochránce se zajímá pouze o jámu zplození ve své svatyni nebo chrámu.**

Pokud hráč v souboji zvítězí, **MŮŽE** si Ochránce podmanit. Podmaněný Ochránce se stane hráčovou bytostí podle běžných pravidel, ale jeho schopnost už nelze použít. Někteří Ochránci však mají schopnost „Při podmanění“. Jakmile si hráč Ochránce podmaní, umístí si jeho kartu na svoji prázdnou kartu kontroly a na herním plánu nahradí jeho žeton za odpovídající žeton skupiny.

Ochránce si nelze najmout. Podmaněného Ochránce nelze opustit ani obětovat.

## **Nechť zuří boj!!!** **Varianta jiného řešení smrti**

Pokud vaši spoluhráči nechťejí zažívat hru s krutou eliminací hráčů, můžete si zahrát variantu Nechť zuří boj!!!

Pokud je v této variantě hry nekromant zabit, může hráč pokračovat ve hře se svými zbývajícími skupinami.

Všechny skupiny fungují jako obvykle, pouze jim již nepomáhá nekromant. Hráčův tah je proto omezený na následující fáze:

1. Souboj se sousedícími protihráči nebo toulavými nestvůrami.
2. Akce skupiny:
  - A. Sesílání kouzel, B. Hloubení/Zavalení, C. Souboj (včetně útoku na dálku a podpořeného souboje), D. Najímání, E. Podmanění.
3. Vyhodnocení událostí.

Všimněte si, že chybí nekromantská fáze dobrání karty zařikávání, a hráč si tedy nemůže dobrat kartu, kterou by si ponechal nebo směnil za suroviny. Stejně tak chybí akce nekromanta.

Hráč se může pokusit zničit nepřátelský krystal moci skupinou, která obsahuje kouzelníka. Pokud se mu to podaří, kouzelník z krystalu vyčerpá moc a stane se Nekromantem. Po zničení krystalu hráč vymění kartu kontroly skupiny s kouzelníkem za kartu kontroly nekromanta a stejně tak vymění žetony skupin. Krystal moci v nekromantově domovském doupěti opět vzplane. Pokud jsou však všechny skupiny hráče eliminovány, hráč zkrátka musí přijmout fakt, že jeho plamen navždy uhasl.

Pokud hrajete tuto variantu, chraňte si nejen svého nekromanta, ale také kouzelníky a kopáče. Pokud vám totiž zemře poslední bytost se schopností sesílání kouzel, budete muset spoléhat pouze na najímání nebo podmaňování nových bytostí.



# Kejstřík

TN = toulavé nestvůry

AKCE.....(viz AKCE SKUPINY)	KONEC TAHU.....24	SBÍRÁNÍ A PŘEDÁVÁNÍ SUROVIN, PŘEDMĚTŮ A KOUZEL.....23
AKCE SKUPINY..... viz DOBRÁNÍ KARTY ZAŘÍKÁVÁNÍ, SOUSTŘEDĚNÍ, SESÍLÁNÍ KOUZEL, HLOUBENÍ/ ZAVALENÍ, SOUBOJ, SOUBOJ (ÚTOK NA DÁLKU), PODPOŘENÝ SOUBOJ, NAJÍMÁNÍ, PODMANĚNÍ	KOUZLA akce sesílání kouzel.....13 použití při souboji.....18 vysvětlení.....29 základní herní mechanismy.....3	SESÍLÁNÍ KOUZEL.....13 SCHOPNOSTI BYTOSTÍ.....24 svazující schopnost.....18
BALÍČKY ZAŘÍKÁVÁNÍ.....10	KRVAVÉ OKO.....(viz PROBUZENÍ ZLA)	SKUPINY přesun skupiny.....21 rozdělení skupiny.....22 sloučení skupiny.....21–22 velikost skupiny.....12 základní herní mechanismy.....2
BODY ZABITÍ.....18,30	KRYSTAL MOCI příprava hry.....8 smrt nekromanta.....25	SMRT.....18 smrt nekromanta.....25 smrt v rámci souboje.....18
BOJOVÉ VLASTNOSTI.....16	NAJÍMÁNÍ.....20 najmutí TN na jámě zplození.....20 najmutí TN sousedící s TN/protihráčem.....20	SOUBOJ.....16 body zabítí.....18 bojová kola.....16 přesun před soubojem.....18 smrt.....18 svazující schopnost.....18 vlastnosti bytostí.....16
BOMBY.....29	NEKROMANT schopnosti nekromantů.....26 smrt nekromanta.....25 základní herní mechanismy.....2	SOUBOJ (PODPOŘENÝ).....18–19 souboj s podporujícími se TN.....19 souboj s protihráčem podpořeným TN.....19
CYKLY.....9 konec cyklu.....24	ODHOZENÍ PŘEDMĚTŮ, KOUZEL A SUROVIN.....23	SOUBOJ (ÚTOK NA DÁLKU).....19 obrana proti útoku na dálku.....19 pravidlo přímého výhledu.....19
DALŠÍ ČINNOSTI SKUPINY.....21–23	ODPORNÁ ZLÁ MRCHA.....31–32	SOUSTŘEDĚNÍ.....13 zákaz přesunu.....13
DÍLKY HLOUBENÍ.....4,7, zadní strana pravidel	OCHRÁNCI.....38–39	SUROVINY nošení suroviny.....12 sbírání, předávání a odhození suroviny.....23
DOBRÁNÍ KARTY ZAŘÍKÁVÁNÍ.....9 baličky zařikávání.....10 události vytažené během této fáze.....10	OKAMŽITÉ VYHLOUBENÍ.....15	TOULAVÉ NESTVŮRY.....28
DOUPĚ.....7	PODMANĚNÍ.....21 podmanění TN na jámě zplození.....21 podmanění TN sousedící s TN/protihráčem.....21	TRVALÉ ÚČINKY.....29
DROBNOST drobné bytosti.....29 drobné předměty.....29	PODPOŘENÝ SOUBOJ.....18–19 souboj s podporujícími se TN.....19 souboj s protihráčem podpořeným TN.....19	UDÁLOSTI Fáze 2 – dobrání karty zařikávání.....9 Fáze 4 – vyhodnocení události.....24 události ovlivňující toulavé nestvůry.....24 události vyžadující umístění dílků hloubení.....24 události vyžadující určení počtu polí.....24 základní herní mechanismy.....3
FÁZE TAHU.....9–24 Fáze 1: Souboj se sousedícími protihráči/TN.....9 Fáze 2: Dobrání karty zařikávání.....9–10 Fáze 3: Akce skupiny.....10–24 Fáze 4: Vyhodnocení události.....24	POLE S VÍREM.....(viz PROBUZENÍ ZLA)	ÚTOK NA DÁLKU.....(viz SOUBOJ (ÚTOK NA DÁLKU))
HERNÍ PLÁN.....2	PRAVIDLA PRO POKROČILÉ.....37 najmutí jednotlivých TN ve skupině.....37 obětování přísluhovačů.....37 odhození karet výměnou za suroviny.....37 opuštění bytostí.....37 podpořené hloubení.....37	VÍTĚZSTVÍ VE HŘE.....25
HLOUBENÍ/ZAVALENÍ dokončení kopání.....14 hod ke zplození v nově odkryté oblasti.....15 okamžité vyhloubení.....15 oznámení úmyslu.....14 pokračování v kopání.....14 povolený přesun hloubící skupiny.....15 suroviny zplozené během hloubení.....15 text na kartě hloubení.....15 umístění sousedící TN.....15 umístění dílku hloubení.....14 umístění dílku přes skupiny, TN, předměty, kouzla a suroviny.....14 zákaz umístění dílku na douputa.....14 zákaz umístění dílku na jámy zplození.....14 zplození bytostí v rámci hloubení.....15	PROBUZENÍ ZLA.....30 karty Probuzeného zla.....31–34 Krvavé oko.....5, 9, 11, 24, 30 pole s vírem.....5 stupnice probuzení.....2, 5, 9, 30 symbol odhalení.....30 symbol probuzení.....30	VLÁDCE VĚČNÉHO ZLA.....33
HODY KE ZPLOZENÍ běžný hod ke zplození.....4, 27 hod ke zplození surovin nebo karty.....27 hod ke zplození v nově odkryté oblasti.....15, 27 počáteční zplození.....8 základní herní mechanismy.....4	PŘEDMĚTY použití při souboji.....18 vysvětlení a symboly.....28 základní herní mechanismy.....3	VZÝVÁNÍ.....11 karty vyložené do nekromantovy skupiny.....11 karty vyložené do nové skupiny.....11 omezení velikosti skupiny a přesunu.....12 přidání karty k již existující skupině.....11
JÁMA VĚČNÉ TEMNOTY.....31	PŘESUN.....21 akce ovlivňující přesun.....22 přesun a akce hloubení.....22 přesun a akce souboj.....18, 22 přesun a jámy zplození.....22 přesun a soustředění.....13, 22 přesun končí, pokud.....22 přesun po akci najímání/podmanění.....22 přesun po akci vzývání.....12–13, 22 přesun skrze přátelské skupiny.....22 rozdělení skupiny.....22 rychlost přesunu.....21 sloučení skupiny.....21–22 vliv sloučení / rozdělení na akci skupiny.....22	ZÁKLADNÍ HERNÍ MECHANISMY.....2–4
JÁMY ZPLOZENÍ základní herní mechanismy.....3	PŘÍPRAVA HRY.....5–8	ZAVALENÍ.....14, 15 umístění dílku hloubení.....14 zavalení skupiny.....14–15
KARTA BYTOSTI popis karty bytosti.....3		ZLOVĚSTNÁ SOCHA SMRTI.....32–33
KARTY KONTROLY.....2, 6, 11, 12		ZLÝ STARÝ ČERNÝ KOZEL.....34
KARTY S ČERNÝM DIAMANTEM.....38 podrobnější vysvětlení některých karet.....38		ŽETONY TRVÁNÍ.....29
KONEC CYKLU.....24		



## Řáze tahu

### 1. Souboj se sousedícími protihráči nebo toulavými nestvůrami

Pokud s nikým nesousedíte, tuto fázi přeskočte.

### 2. Dobrání karty zařikávání (POVINNÉ)

Doberte si vrchní kartu z libovolného balíčku zařikávání:

Kartu si ponechte, nebo ji odhodte a získajte odpovídající množství JEDNOHO typu suroviny uvedeného u spodního okraje karty.

NEBO si doberte vrchní kartu z libovolného odhazovacího balíčku zařikávání. V TOMTO PŘÍPADĚ SI VŠAK KARTU MUSÍTE PONECHAT.

### 3. Akce skupiny

A. Vyzývání. Vložte karty bytostí, předmětů a kouzel. (Tuto akci smí provádět pouze nekromant.)

B. Soustředění. Doberte si a ponechte kartu z balíčku zařikávání. (Tuto akci smí provádět pouze nekromant.)

C. Sesílání kouzel. (Tuto akci mohou provádět pouze kouzelníci.)

D. Hloubení nebo zavalení. (Tuto akci mohou provádět pouze kopáči.)

E. Souboj.

F. Podpořený souboj.

G. Útok na dálku.

H. Najmutí.

I. Podmanění.

Pokročilé akce:

J. Obětování přísluhovačů.

K. Podpořené hloubení.

### 4. Vyhodnocení událostí (povinné, pokud byly v tahu taženy nějaké události)

#### Krvavé oko posuňte:

o jedno pole za každou bytost vytvořenou pomocí akce vyzývání,  
o jedno pole na konci každého cyklu.

#### Body zabiti

9 velká protihráčova bytost	3 velká toulavá nestvůra
6 střední protihráčova bytost	2 střední toulavá nestvůra
3 malá protihráčova bytost	1 malá toulavá nestvůra
1.5 drobná protihráčova bytost	0.5 drobná toulavá nestvůra

#### Omezení velikosti skupin



1 velká bytost

1 střední a 1 malá bytost

3 malé bytosti



Drobná bytost nezabírá místo ve skupině

#### Bojové vlastnosti

síla, výjimečnost, úhyb, krvežíznivost, obrana, zbraň

#### Balíčky zařikávání



Balíček uplácení



Balíček tvoření



Balíček vyvolávání



Balíček propasti

## Symbyly na kartách



Předmět



Kouzlo



Drobnost (může použít kdokoliv)



Rychlost přesunu



Černý diamant



Událost, doberte novou kartu



Schopnost pouze nést



Schopnost nést a používat



Rychlost hloubení (kopáč)



Schopnost sesílání kouzel (kouzelník)



Použijte kdykoliv



Pro použití zaplaťte



Po použití odhodte



Svazující schopnost



Kov



Ostatky



Temný žár

#### Dálky hloubení



Chodba



Rozcestí



Zahnutá chodba



Síň



Trünní sál



Svatyně



Dlouhá chodba



Chrám

#### Diagram hodu ke zplození

1. hob



2. hob



Doberte 1 kartu z odpovídajícího balíčku



## Přehled pravidel

©2011–2013 Emperors of Eternal Evil LLC  
©2021 Fox in the Fox