Žetony příšer

Umísti žeton jedu na svoji desku hrdiny. Hrdina s jedem ztratí 1 ❤ těsně před fází 2 svého tahu.

Ztrať/získej vyznačený počet sfér.

Dober si vrchní kartu z balíčku předmětů. | Odhoď 1 svoji kartu předmětu *(libovolnou)*.

Dober si vrchní kartu z balíčku událostí a vyhodnoť ji.

Pokud porazíš tuto příšeru, zamíchej ji do zásoby příšer. Neplatí, pokud je rozzuřená.

Bojové schopnosti zloduchů

V tomto tahu je zloduchova obrana nahrazena touto vyobrazenou obranou.

Každý hrdina na desce okamžitě ztratí 1 ❤.

-1 Každý hrdina na desce bude v tomto boji házet o 1 bojovou kostkou méně.

Každý hrdina na desce dostane žeton jedu. Hrdina s jedem ztratí 1 ❤ těsně před fází 2 svého tahu.

Každý hrdina na desce musí okamžitě otočit lícem dolů 1 ze svých karet se symbolem .

Každý hrdina na desce odhodí 1 ze svých karet předmětů.

Zloduch je v tomto boji imunní vůči vyobrazené kostce moci.

Zloduch je v tomto boji imunní vůči všem kostkám moci.

+1 Pohněte kostičkou na stupnici hrozby o 1 pole doprava.

Hoďte kostkou a vyhodnoťte trny. Platí pro všechny hrdiny na desce. Pokud máš , hoď další kostkou.

Nic se nestane.

Ztrať vyznačené množství sfér.

Umístěte na zloducha 1 žeton listového štítu. Pokud by měl zloduch se štítem utrpět zranění, neutrpí jej, ale ztratí štít.

+1 Dober příšeru, odhal ji a okamžitě s ní bojuj. Pokud máš po tomto boji alespoň 1 ❤, tvůj tah pokračuje a budeš bojovat se zloduchem.

-1 +1 Každý hrdina zapojený do tohoto boje ztratí 1 a úroveň zloduchovy hrozby stoupne o 1 za každou ztracenou kvůli tomuto efektu.

Boj (platí pro příšery i zloduchy)

Obrana. *Příklad: Pokud hodíš 4 a víc, způsobíš 1 zranění.*

Zdraví. *Příklad: Pokud chceš porazit tuto příšeru či zloducha, musíš způsobit 2 zranění.*

Útok. *Příklad: Pokud aktivní hrdina příšeru neporazí nebo uteče, způsobí mu 2 zranění.*
Nezapomeň: Během boje mohou neaktivní hráči ztratit každý maximálně 1 ❤.

Slabiny, odolnosti a imunity:

+1 **Slabina** *(kupříkladu modrá): Proti této příšeře nebo zloduchovi přičti +1 k hodnotě modré kostky moci.*

-1 **Odolnost** *(kupříkladu oranžová): Proti této příšeře nebo zloduchovi odečti -1 od hodnoty oranžové kostky moci.*

Imunita *(kupříkladu fialová): Proti takovéto příšeře nebo zloduchovi se vůbec nepočítá hodnota fialové kostky moci.*

Odměny, které získáš za poražení příšery či padoucha. O odměny se mohou podělit všichni hrdinové na desce.

Postihy, které nastanou, pokud není příšera či padouch do konce boje poražený. Utrpí je pouze aktivní hrdina.

Karty předmětů

Aktivní hráč smí během svého tahu předat jeden či více svých předmětů *(pouze těch lícem vzhůru)* jinému hrdinovi, se kterým je na desce.

Bez symbolu = permanentní *(platí, i pokud nejsi na tahu!).*
= po použití obrať lícem dolů, vrátí se na začátku dalšího tahu.
= po použití odhoď.

Sféry

-Zaplať 1 sféru za každou bojovou kostku, kterou chceš přehodit *(platí jen pro aktivního hráče, nelze použít k přehození kostek moci).*
-Zaplať 3 sféry za nákup karty předmětu od obchodníků. Získej 1 sféru za každou prodanou kartu předmětu.
-Zaplať nejprve 3 a pak 5 sfér za odemčení jednotlivých schopností hrdiny .
-Zaplať 1 sféru za použití desky s portálem , který tě přenese na počáteční desku .
-Zaplať tolik sfér, kolik je hráčů ve hře +1, a postav na nohy omráčeného hrdinu. Tento hrdina ihned získá 1 .

Desky

	Umísti žeton truhly. Jakmile truhlu někdo získá *(na desce nesmí být příšery)*, odhoď žeton truhly.
	Umísti žeton události. Jakmile je událost vyhodnocena, odhoď žeton události.
	Hoď 1 kostkou a aplikuj patřičný efekt trnů na každého hrdinu na desce. Pokud máš na desce hrdiny , hoď kostkou znovu. Tento druhý výsledek platí pro všechny hrdiny na této desce, kteří mají žeton .
	Za každý symbol příšery, který je na desce, na ni umísti 1 žeton příšery ze zásoby lícem dolů. Odhal příšery, jakmile na desku vstoupí hrdina.
	Deska zloducha: Umísti vyznačené příšery a kartu zloducha. Nejprve bojuj postupně se všemi příšerami na desce a pak *(nezávisle na tom, zda byly příšery poraženy)* bojuj se zloduchem. V běžném módu znamená poražení zloducha vítězství ve hře.
	Deska s portálem: Zaplať 1 a vrať se na počáteční desku .
	Studnice síly: Umísti na ni 1 žeton lícem dolů za každého hrdinu ve hře. Jakmile je poražena příšera na desce, aktivní hrdinové na této desce smějí získat 1 žeton a připočítat sféry z žetonu ke svým stávajícím sférám.
	Tábořiště: Pokud ukončíš svůj tah na této desce, obnovíš veškeré své .
	Runy: Runy slouží k umístění příšer při některých událostech a hrají roli v několika scénářích kampaně.
	Obchodníkův stánek: - Dober a odhal 3 karty předmětů. Tyto karty si smíš koupit, každou za 3 . Karty předmětů zůstanou na místě, dokud je někdo nekoupí a po nákupu se nedoplňují. - Prodej libovolné své karty předmětů, každou za .
	Dvojitý slepý konec: Rozhodni se, zda přiložíš stranu s trny nebo příšerou. Vyhodnotíš pouze jeden efekt, podle toho, kterou stranu přiložíš.
	Jeskyně: Vstup je dobrovolná akce zdarma. Vezmi 1 kartu A a 1 kartu B a přilož je k sobě. Deska zůstane ve hře a karty jsou po návštěvě jeskyně odhozeny. Každou jeskyni lze navštívit max. 1.
	Hostinec: Max. 1 návštěva za hru. Otoč náhodnou kartu hostince a vyhodnoť ji.