

DOOTB KAVD

PRAVIDLA



Valykyr



ÚVOD

Barabášův deník 1: Já jsem Barabáš

1647 n.l., Pendle Hill

Jmenuji se Barabáš a bydlím v malé vesničce Pendle Hill. Žijeme v temných časech a připadá mi, že se svět den ode dne stává temnějším. Jako svědek podivných a zlověstných událostí, které začaly sužovat náš dříve poklidný domov, se ujímám tohoto deníku - nikoli jako učenec nebo vzdělaný muž, ale jako prostý člověk.

Pendle Hill byla vždy klidným místem, skrytým mezi skalnatými horami a stinnými lesy. Těžká práce, údržba polí a starost o rodinu jsou náplní našich dní. Cykly ročních období a vůle nebes poutají náš prostý lid. Ale poslední dobou panuje v naší komunitě neklid, palčivé podezření, že se něco podivného rozmáhá.

S příchodem nového ročního období jsme si začali všimnout změn. Noci jsou temnější a děsivější, vzduch je těžší. Starší vyprávějí o znameních a předzvěstech, o kterých se nikdo neodvažuje mluvit nahlas, a zvěsti o podivných událostech se šíří vesnicí jako podzimní listí.

Rozhodl jsem se tyto události zaznamenat, neboť se obávám, že pokud tak neučiním, budou ztraceny v temnotě, která se k nám blíží. Možná se na těchto stránkách ostatní dozvedí pravdu o tom, co se s naší vesničkou děje a co nás čeká.

Pět míst v Pendle Hill nám bylo vždy k srdci blízkých. Naši předkové jsou pochováni na Hřbitově; naše víra je prohlubována v Kostece; děsí nás Pekelná jáma; naše živobytí pochází z Dolů; a naši smrtelnost nám připomíná Kostnice. Tato místa byla kdysi součástí našeho každodenního života, ale jako by nyní skrývala nebezpečí a tajemství, která tam nikdy dříve nebyla.

Budu zapisovat vše, co vidím a slyším, i když nemám tušení, co mě čeká. Něco hrozného se brzy stane. Kéž nás všechny Bůh ochraňuje.

Barabáš

OBSAH

ÚVOD	2
OBSAH	3
HERNÍ KOMPONENTY	4, 5
PŘÍPRAVA	
PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU	6
PŘÍPRAVA OBLASTI HRÁČE	7
MĚŠCE HRÁČŮ	8
STROM ZATRACENÝCH	9
KARTY CÍLŮ	9
KARTY UDÁLOSTÍ	9
STRUKTURA HRY	10
CÍL HRY	10
KONEC HRY	10
FÁZE ÚDRŽBY	
ŽETONY PRIORIT	11
ŽETONY KLETEB	11
VYHODNOCENÍ KLETBÝ	12
TOK TEMNOTY	12
UMÍSTĚNÍ ROLNÍKŮ	13
FÁZE UMÍSTĚNÍ	
UMÍSTĚNÍ KULTISTŮ	14
KOSTEL	15
FÁZE VYHODNOCENÍ	
POŘADÍ PRIORIT	16
POŘADÍ DLE VĚTŠINY	17
KARTY LOKACÍ	17
BEZBOŽNÁ PŘÍZEŇ	18
SHROMAŽĐOVÁNÍ SUROVIN	19
ZKAŽENÍ	20
OBLUDNÉ MONSTRUM	21
MODUL INKVIZITOR	21
KONVERTOVÁNÍ NA VÍRU	22
OBĚTOVÁNÍ	23
KOUZLA	24
ZAKLÍNADLA	25
VYLEPŠENÍ RITUÁLŮ	26
PASIVNÍ RITUÁLY	
PASIVNÍ RITUÁLY	27, 28
FÁZE ZNESVĚCENÍ	
DRAŽBA LOKACE	29
ZNESVĚCENÁ LOKACE	30
KONEC HRY	
CELKOVÉ BODY POSKVRNĚNÍ	31
REŽIM SPOLUPRÁCE	
NASTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU PRO SPOLUPRÁCI	32
CÍL HRY	33
NASTAVENÍ SPOLUPRÁCE	33
ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA	33, 34, 35
FÁZE V REŽIMU SPOLUPRÁCE	36
SOLO	
SOLO REŽIM	37, 38
ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ	38
REJSTŘÍK	39



HERNÍ KOMPONENTY



Box ve tvaru knihy s magnetickým zámkem
Vnitřní rozměry: 285 x 285 x 147 mm



1 x Kniha pravidel
40 stran, 280 x 280 mm



1 x Okultismus a Rituály - pevná vazba
60 stran, 280 x 280 mm



1 x Herní plán
560 mm (složená 280 x 280 mm)



4 x Rakev
72 x 39 x 20 mm



1 x Měšec hry
140 x 140 mm



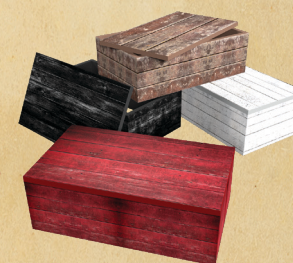
4 x Měšec hráče
65 x 65 mm



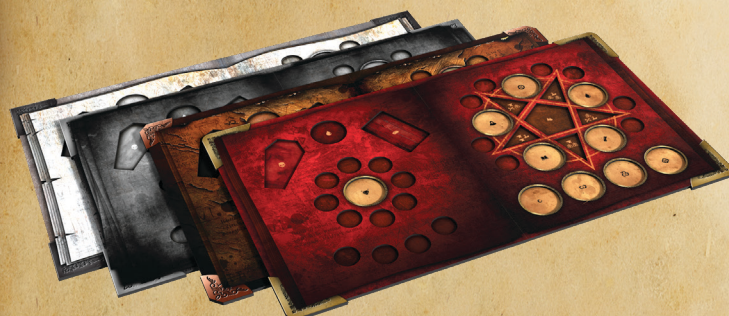
4 x Žetony priorit
30 x 28.5 mm



40 x Žetony rituálů
40 x 2 mm



4 x Bedny
36 x 63 x 20 mm



4 x Rituální knihy trojitá vrstva
500 x 280 mm



4 x žetony startovních bodů
20 x 14 mm



32 x Miniatury pečeti. 10 mm



5 x Žetony znesvěcení
61 x 44.5 mm



3 x Žetony knihy kouzel
61 x 44.5 mm



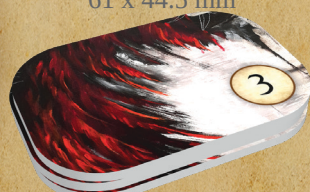
29 x Žetony kleteb
38 x 3 mm



10 x Karty událostí. 44 x 67 mm



8 x Karty lokací
44 x 67 mm



3 x Žetony kultu
61 x 44.5 mm



3 x Žetony krve
61 x 44.5 mm



3 x Žetony bezbožné přízně
30 x 30 mm



4 x Referenční listy
180 x 280 mm

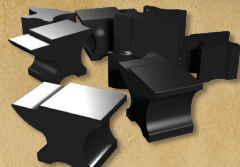


12 x Karty cílů
44 x 67 mm

HERNÍ KOMPONENTY



20 x Hřbitovní hlína
13 x 18 mm



20 x Kovadlinový prach
20 x 12 x 6 mm



20 x Kostní moučka
20 x 6 mm



20 x Síra 10 mm



8 x Miniatura rolníka
32 mm



8 x Miniatura Démonologů
32 mm



8 x Miniatura Černokněžníků
32 mm



20 x Stříbro
20 x 9 x 6 mm



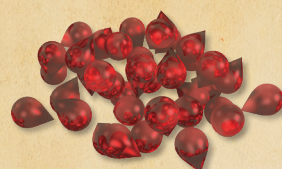
8 x Miniatura Nekromantů 32 mm



8 x Miniatura Zkázonošů
32 mm



1 x Miniatura Inkvizitora 64 mm
3 x Žeton kletby štítu Inkvizitora 38 x 3 mm



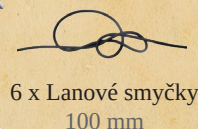
40 x Krev 10 mm



4 x Záložka
210 x 50 mm



1 x Miniatura Stromu zatracených
128 mm



6 x Lanové smyčky
100 mm



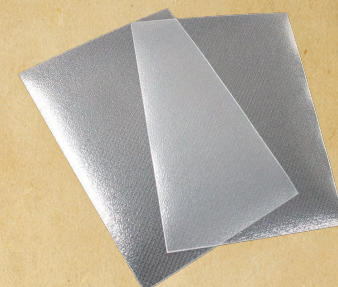
1 x Miniatura Eschatose
64 mm



1 x Miniatura Thanatose
64 mm



4 x Žetony pozic
30 x 28.5 mm



32 x Průhledné obaly na karty
44 x 67 mm, 200 mikronů



1 x Miniatura Lagneia 64 mm



1 x Miniatura Strigly
64 mm

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- 1 Místo pro 3 žetony knihy kouzel.
- 2 Místo pro 3 žetony krve.
- 3 Místo pro 3 žetony kultu.
- 4 Místa pro 5 žetonů znesvěcení, umístěné dle předtištěných instrukcí na herním plánu (šedá barva).
- 5 Místa pro žetony kletby se dvěma rolníky pod každým z prvních tří žetonů znesvěcení. Pokud hrajete v modulu Inkvizitor, umístěte na ně tři žetony štítu Inkvizitora v pořadí, které je vyznačeno na desce (šedou barvou).
- 6 Předtištěná plocha pro Strom zatracených. Pokud máte miniaturu Stromu zatracených, umístěte ji sem.
- 7 Místa pro umístění kultisty, když chcete zvýšit svou pozici v Řádu bezbožné přízně.
- 8 Místo pro jednu pečeť z každého kultu. Tato místa tvoří Řád bezbožné přízně.
- 9 Místa pro 3 žetony bezbožné přízně.
- 10 Prostor pro oblast lokace. Miniatury, jako jsou kultisté, rolníci a monstra, se umisťují do této oblasti nebo do jejího okolí.
- 11 Prostory pro žetony priorit.
- 12 Místa pro karty lokací. Zamíchejte karty lokací a náhodně umístěte do každé lokace jednu kartu lícem nahoru.
- 13 Místa pro umístění žetonů kleteb.
- 14 Vytištěná ikona suroviny, kterou lokace produkuje.

PŘÍPRAVA

PŘÍPRAVA OBLASTI HRÁČE

Vezměte knihu rituálů svého kultu a otevřete ji před sebou.
Toto je vaše kniha rituálů.



- 1 Prostor pro umístění měšce hráče.
- 2 Prostor pro umístění rakve, která obsahuje vaše pečetě.
- 3 Prostor pro umístění bedny se stříbrem. Hru začínáte s 1 stříbrem.
- 4 Prostor pro váš rituál monstrozity. Zde umístíte své monstrum.
- 5 Prostor pro vaše aktivní kultisty. Začínáte se 4 aktivními kultisty. Můžete používat pouze aktivní kultisty.
- 6 Prostor pro vaše neaktivní kultisty. Začínáte se 4 neaktivními kultisty a nikdy jich nemůžete mít více.
- 7 Místa pro umístění kultistů při provádění rituálů.

- 8 Místa pro rituály. Umístíte každý rituál tak, aby odpovídal ikoně předtištěné v knize rituálů. Každý rituál umístíte stranou nahoru, která nemá zvýrazněný název černou barvou.
- 9 Prostor pro suroviny použité k vylepšení některého ze sousedních rituálů.
- 10 Prostor pro nashromážděné suroviny. Spotřebujte tyto suroviny k aktivaci rituálů, které vyžadují suroviny nebo je použijte k vylepšení svých rituálů.
- Místa pro čtyři pasivní rituály. Umístíte každý pasivní rituál tak, aby odpovídal ikoně předtištěné v knize rituálů. Na každý z nich položte žeton kletby se symbolem vašeho kultu.
- 11

PŘÍPRAVA

MĚŠCE HRÁČŮ

Každý kult má měšec hráče, kam tajně ukládá krev nashromážděnou z rituálů, především z obětování rolníků. Hráči se mohou pokusit odhadnout množství krve, které získali ostatní. Nikdy ale nemohou znát přesné množství, protože počáteční množství krve, se kterým každý kult začíná, je tajné. Funguje to takto:

Všechny měšce hráče vypadají navenek stejně a jsou připraveny následujícím způsobem:

- † První měšec obsahuje 5 krví a žeton startovních bodů označující 0 bodů poskvrnění (vítězných bodů).
- † V druhém měšci jsou 4 krve a žeton startovních bodů označující 1 bod poskvrnění (vítězné body).
- † V dalším měšci jsou 3 krve a žeton startovních bodů označující 2 body poskvrnění (vítězné body).
- † V posledním měšci jsou 2 krve a žeton startovních bodů označující 3 body poskvrnění (vítězné body).

Navíc dejte do každého měšce hráče jeden náhodný žeton pozice.

Poté se čtyři sáčky zamíchají a náhodně se rozdají každému hráči.

Každý hráč tajně spočítá krev, se kterou začíná. Každý hráč si také ponechá v tajnosti svůj žeton startovních bodů. Ten slouží ke dvěma účelům: vyrovnává různé množství počáteční krve a funguje jako body poskvrnění (vítězné body), čímž udržuje napětí až do konce hry.

Poté si hráči vezmou z měšce žeton pozice. Tento žeton, viditelný pro všechny, označuje pozici jejich kultu v Řádu bezbožné přízně. Hráči umístí jednu ze svých pečeti na odpovídající pozici Řádu bezbožné přízně vytištěném na hrací desce. Tyto žetony si ponechají, protože na konci hry slouží také jako body poskvrnění (vítězné body), které vyrovnávají případnou nevýhodu při startu na nižší pozici v Řádu bezbožné přízně.

I při hrách s menším počtem hráčů (dva nebo tři) je nejlepší sestavit čtyři měšce hráče a použít pouze požadovaný počet. Zbylé měšce se nepoužijí. Tímto způsobem zůstává pro hráče obtížnější odhadnout startovní body a počáteční množství krve svých soupeřů.



PŘÍPRAVA

STROM ZATRAZENÝCH

Při sestavování Stromu zatracených postupujte podle pokynů na fotografiích.



- 1 Vezměte jeden konec šňůry a otočte ho do tvaru písmene U.
- 2 Za prvním tvarem vytvořte tvar obráceného písmene U, vznikne tvar písmene S.
- 3 Vezměte delší konec a překřižte jej pod prvním tvarem U.
- 4 Delší konec provázku překřižte vrchem přes první tvar U. Vznikne smyčka.
- 5 Opakujte krok 3 a 4 přibližně 4-6krát.
- 6 Vezměte delší konec a prostrčte jej vytvořenou horní smyčkou.
- 7 Zatahněte za spodní konec, aby se horní smyčka utáhla.
- 8 Oprátka je vytvořena.
- 9 Nasaďte rolníkovi oprátku kolem krku.
- 10 Utáhněte uzel.
- 11 Rolníci nyní mohou viset na Stromu zatracených.

*Když rolník visí, můžete oddělit základnu jeho miniaturny.

KARTY CÍLŮ

Během přípravy hry zamíchejte a rozdejte každému hráči 2 karty cílů. Každý hráč si své karty tajně přečte, jednu si ponechá a druhou odhodí lícem dolů. Tyto karty popisují tajné cíle, které byste se měli pokusit dosáhnout do konce hry. Po pátém kole jsou všechny karty cílů odhaleny, a pokud hráč splnil svůj cíl, udělí se mu body poskvrnění. Pokud nastane remíza ve vyhodnocování cílů, vyhrává ten, kdo je výše v Řádu bezbožné přízně. Body poskvrnění se získávají pouze za svůj cíl. Pokud například hráč remizuje s jiným hráčem, co se týče velikosti kultů, pak vítězí hráč, který je na vyšší pozici v Řádu bezbožné přízně.

KARTY UDÁLOSTÍ

Volitelný modul

Karty událostí jsou speciální volitelný modul, který lze přidat do základní hry Dark Blood. Tyto karty přinášejí nová pravidla a účinky, které zpestřují hru a dodávají jí na nepředvídatelnosti. Díky začlenění karet událostí musí hráči přizpůsobovat své strategie v rámci každého kola a každé hry, aby co nejlépe využili jejich mocných účinků.

Upozornění: Karty událostí mohou vnést prvek štěstí a nepředvídatelnosti, což může ovlivnit čistě soutěžní charakter hry. Některé efekty mohou zvýhodňovat určité herní styly nebo situace a poskytovat hráčům výraznou výhodu. Pokud dáváte přednost hře s minimem štěstí, doporučujeme používat karty událostí střídmě.

Počínaje druhým kolem, v prvním kole se karta událostí netahá, si můžete během fáze údržby vylosovat náhodnou kartu událostí a umístit ji tak, aby si ji mohli přečíst všichni hráči. Efekt karty trvá po dobu kola, ve kterém byla vytažena, a měla by být odhozena ihned po fázi znesvěcení. V závislosti na tom, jak moc chcete, aby karty událostí ovlivňovaly vaši hru, se můžete rozhodnout, že si vytáhnete kartu událostí na začátku každého kola kromě prvního, pokud je všem hráčům od začátku hry jasné, kolik karet událostí bude vytaženo a ve kterém tahu. Mějte na paměti, že čím více karet událostí se rozhodnete táhnout, tím větší variabilitu do herní relace vnesete.



Karty cílů



Karty událostí

PŘÍPRAVA

STRUKTURA HRY

Každá hra má pět kol. Každé kolo má čtyři fáze.

Fáze údržby

Ve fázi údržby proved'te tyto kroky v tomto pořadí:

1. Náhodně umístěte 4 žetony priorit. (Strana 11)
2. Z měšce hry náhodně vylosujte pro každou lokaci 2 žetony kletby a umístěte je do ní. (Strana 11).
3. Ihned vyhodnoťte kletby, jako například kletby kultu, kletby rolníků, kletby se štítem Inkvizitora. (Strana 12)
4. Umístěte všechny dostupné rolníky. (Strana 13, kapitola "Umístění rolníků")

Fáze umístění

- † Během fáze umístění se hráči střídají v tazích.
- † Pořadí tahů je založeno na pozici v Řádu bezbožné přízně. (Strana 18)
- † Každý hráč ve svém tahu umístí některého ze svých kultistů na libovolnou dostupnou lokaci.

Fáze vyhodnocení

- † Každá lokalita je vyhodnocena dle pořadí žetonů priorit.
- † V každé lokaci se hráči střídají podle pořadí dle většiny. (Strana 17)
- † Přiřaďte jednoho kultistu k akci a tuto akci vyhodnoťte.

Fáze znesvěcení

(V 1. kole tento krok přeskočte)

- † Místo s největším počtem pečeti bude znesvěceno.
- † Probíhá dražba lokace. Všichni hráči tajně přiřadí krev. Každá vaše pečeť se v této lokaci počítá za 2 krve.
- † Hráč s nejvyšším příhozem krve znesvěť lokaci.
- † Hráči, kteří prohráli dražbu lokace, dostanou zpět část krve.
- † Všechny miniatury kultu, kromě pečeti, se vrací do své knihy rituálů.
- † Všechny žetony kletby se umístí do měšce hry.
- † Všechny 4 žetony priorit jsou z lokací odstraněny.

(Pokud se jedná o 5. kolo, znesvěťte také místo s prioritou 5, Kostel, ihned poté, co kult znesvěť místo s prioritou 4).



CÍL HRY

Na konci hry vyhrává kult s největším počtem bodů poskvrnění (vítězných bodů). Body poskvrnění získáváte z různých žetonů získaných během hry nebo na jejím konci. Podrobnosti o žetonech a o tom, jak je získat, najdete na Straně 31, kapitola "Konec hry: Celkový počet bodů poskvrnění."

Většina bodů poskvrnění pochází ze znesvěcení lokací, které získáte tak, že přiřadíte při dražbě lokace největší množství krve, včetně krve z pečeti, čímž znesvěťte lokaci. (Strana 29, kapitola "Dražba lokace")

Rituálem obětování získáte krev a rituálem zkažení zvýšíte své šance na znesvěcení lokací. K provádění těchto akcí potřebujete kultisty. Čím více kultistů máte, tím více rituálů můžete provést. Počet svých kultistů zvýšíte pomocí rituálu konvertování na víru. Nezapomeňte, že vaše rituály se s jejich vylepšováním stávají silnějšími, takže nezapomeňte sbírat suroviny prostřednictvím umísťování kultistů.

KONEC HRY

Hra končí po pátém kole, kdy jsou poslední dvě lokace znesvěceny. Kostel s prioritou 5 je poslední znesvěcenou lokací. Jakmile jsou všechny lokace znesvěceny, hráči získají všechny zbývající žetony a odhalí své skryté karty cílů a skryté body poskvrnění. Sečtou své body poskvrnění a porovnájí celkové součty. Hráč s nejvyšším počtem bodů poskvrnění vyhrává.



FÁZE ÚDRŽBY



Žeton priority 3 je umístěn v lokaci. Tato lokace bude třetí, která bude vyřešena.



Dva žetony kletby se umístí do lokace s žetonem priority 2. Žeton kletby označující dva rolníky se umístí na místo, kde je ikona hřbitovní hlíny, a žeton kletby s číslem 2 se umístí na místo, kde je ikona stříbra.

ŽETONY PRIORIT

Na začátku každé fáze údržby náhodně umístíte čtyři žetony priorit, které jsou očíslovány 1 až 4. Začnete tím, že je položíte lícem dolů, zamícháte je a pak je náhodně přiřadíte ke konkrétním lokacím. Každá lokace označuje, kam má být žeton umístěn. Po umístění odkryjte žeton a položte jej lícem nahoru. Během fáze vyhodnocení se pořadí řešení lokací řídí pořadím těchto žetonů priorit. Kostel je vždy vyhodnocen jako poslední, protože má na desce trvale vytištěný žeton priority 5, takže na něj nelze umístit žeton priority.

ŽETONY KLETBY

Dále si ve fázi údržby z měšce hry náhodně vylosujete a umístíte 2 žetony kletby vedle každé lokace. Nejprve je umístíte na levý velký kruh a poté na pravý velký kruh. Každá lokace produkuje dvě suroviny. Například Důl produkuje kovadlinový prach a stříbro. Typ suroviny, kterou každá lokace produkuje, je označen malým kolečkem s ikonou suroviny.

Množství těchto surovin, které mají hráči k dispozici, je určeno žetonem kletby umístěným ve velkém kruhu, který je přilehlý kolečku s ikonou suroviny. Tyto žetony kletby mají čísla od 1 do 4, která udávají množství surovin dostupných v každém kole.

Měsíc hry zpočátku obsahuje pouze žetony kletby s čísly. Později ve hře budou přidány další žetony kletby. Po znesvěcení první lokace se do měšce hry vloží žeton kletby se dvěma rolníky, který se nachází na herním plánu pod žetonem znesvěcení dané lokace. Žeton znesvěcení získá hráč, který tuto lokaci znesvětil. Pokud hrajete s modulem Inkvizitor, přidá se do měšce hry také jeden ze tří žetonů kletby s křížem. Kromě toho budou kulty v průběhu hry používat své rituály ke zkažení země, přičemž do měšce hry umístí své žetony kleteb ze svých knih rituálů.

Spouštění kouzel

Některé efekty vyžadují spuštění kletby. To znamená, že po tahu a výběru kletby, kterou chcete spustit, vyřešíte efekt spojený s touto kletbou. Kletba kultu umístí pečeť, kletba dvou rolníků umístí dva rolníky, kletba štítu Inkvizitora přesune Inkvizitora a očíslované žetony kletby vás odmění surovinami takového typu, které daná lokace produkuje a to v počtu, který je na nich vytištěn. Některé žetony kleteb se vrací ihned do měšce hry (Strana 12, kapitola "Vyhodnocení kletby").



FÁZE ÚDRŽBY



VYHODNOCENÍ KLETTY

Jakmile jsou všechny žetony kletby umístěny na hrací ploše, jsou vyřešeny následujícím způsobem:

- † Očíslované žetony kletby: Ty zůstávají na hrací desce a označují množství surovin, které daná lokace poskytne v tomto kole.
- † Žeton kletby s rolníkem: Pokud se objeví žeton kletby se dvěma rolníky, umístěte na tuto lokaci okamžitě dvě miniatury rolníků. Pokud není k dispozici dostatek rolníků, umístěte jich co nejvíce nebo žádné. Po vyřešení vraťte tento žeton do měšce hry.
- † Modul Inkvizitor: Pokud hrajete s tímto modulem a objeví se žeton kletby štítu Inkvizitora, umístěte na tuto lokaci miniaturu Inkvizitora a žeton se štítem vraťte do měšce hry.
- † Žeton kletby kultu: Pokud se objeví žeton kletby kultu, umístí kult na tuto lokaci jednu ze svých pečeti, čímž tuto lokaci zakazí. Žeton kletby kultu se poté vrátí příslušnému kultu na pravou spodní stranu knihy rituálů na volné místo co nejvíce vpravo.
- † Po vyřešení těchto žetonů jsou místa, která zabíraly, nyní prázdná. Na každém z těchto políček je vytištěno číslo 1, což znamená, že lokace bude stále produkovat 1 surovinu i bez toho, aby se na ní nacházel žeton kletby.

TOK TEMNOTY

Nakonec se každá zkažená lokace stane znesvěcenou, což je indikováno otočením karty lokace lícem dolů. Na znesvěcené lokaci lze umístit pouze žetony kletby s čísly nebo s rolníky. Při umísťování žetonu kletby se štítem Inkvizitora nebo žetonu kletby kultu do znesvěcené lokace platí zvláštní pravidla:

- † Pokud se chystáte umístit žeton se štítem Inkvizitora nebo žeton kultu na znesvěcenou lokaci, žeton neumísťujte a tuto lokaci přeskočte.
- † Umístěte tento žeton kletby na další lokaci podle pořadí žetonů priorit.
- † Pokud je i další lokace znesvěcená, pokračujte na další, dokud nenajdete lokaci, která není znesvěcená a má volné místo pro tento žeton.

- † Po umístění tohoto žetonu kletby pokračujte v umísťování dalších žetonů kletby v prvotně zamýšlené znesvěcené lokaci.

Kostel s vytištěným žetonem priority 5 je vždy poslední lokací, která může být znesvěcena. Pokud již Kostel má žetony kvůli Toku temnoty a není zde místo pro žeton se štítem Inkvizitora nebo žeton kultu, jsou tyto žetony odstraněny ze hry. Pokud je odstraněn žeton kultu, kult neumísťuje pečeť, ale místo toho získává 1 krev do svého měšce hráče jako kompenzaci. Tento kult je nyní silnější, protože mu zůstane trvale odhalený pasivní rituál.

Umístění očíslovaných žetonů kletby

Žeton kletby s číslem lze umístit i do znesvěcené lokace. Na obrázku výše byl první vytažen žeton kletby s číslem 2, který tam můžeme umístit.

Umístění žetonu kletby bez čísla

- † Jako druhý byl vytažen žeton Démonologa, který nelze umístit na znesvěcenou lokaci.
- † Místo toho se umístí do první dostupné lokace, což je levý velký kruh u lokace s žetonem priority 3.

Pokračuje umísťování

- † Po umístění žetonu Démonologa pokračujte v umísťování žetonů kletby na lokaci s žetonem priority 2.
- † Další žeton jde do pravého kruhu znesvěcené lokace (žeton priority 2), který je stále prázdný.
- † Pokud má tento žeton číslo nebo rolníky, bude tam umístěn.
- † Pokud se jedná o žeton se štítem Inkvizitora nebo kultu, přejde na volné místo další lokace, kterou je v tomto případě pravý kruh u lokace s žetonem priority 3.

FÁZE ÚDRŽBY



Poslední volný rolník je umístěn na lokaci s žetonem priority 4

UMÍSTĚNÍ ROLNÍKŮ

Poslední krok fáze údržby zahrnuje umístění všech dostupných rolníků, které představují jejich miniatury. Ve hře je k dispozici celkem osm rolníků, kteří jsou zpočátku všichni umístěni na hrací desce. Někteří z nich mohou být odstraněni v důsledku obětování kultistou, zatímco jiní mohou být vráceni v předchozích krocích v důsledku vyhodnocení žetonů kletby, které na lokaci umístí dva rolníky. Zbývající rolníci jsou rozmístěni takto: Počínaje lokací s žetonem priority 5, přes 4 atd., jedna miniatura rolníka se umístí na každou lokaci. Pokud jste podle předešlé instrukce umístili již na každou lokaci jednoho rolníka, a pořád vám zbývají rolníci k umístění, začněte je opět po jednom umisťovat od lokace s prioritou 5. Pro rolníky visící na Stromu zatracených však existuje výjimka. Rolníci, kteří jsou tam umístěni, jsou trvale vyřazeni ze hry, čímž se počet dostupných rolníků sníží na méně než osm.

Příklad

Na začátku je na hrací plochu umístěno všech 8 rolníků. Během kola jsou čtyři rolníci obětováni a jsou ponecháni vedle hrací desky.

V následující fázi údržby se do lokace umístí žeton kletby se dvěma rolníky. Tato lokace získá dva ze čtyř dostupných rolníků.

V posledním kroku fáze údržby, kdy umisťujete rolníky, máte k dispozici 2 rolníky. Prvního umístíte na lokaci s žetonem priority 5 (vždy Kostel) a posledního na lokaci, které bude mít žeton priority 4. Pokud by byl k dispozici třetí rolník, umístíte ho na lokaci s žetonem priority 3 atd.



FÁZE UMÍSTĚNÍ

UMÍSTĚNÍ KULTISTŮ

Ve fázi umístění se hráči střídají v umísťování jednoho nebo více svých kultistů na lokace. Pořadí tahů je určeno pozicí v Řádu bezbožné přízně, přičemž hráč, jehož pečeť je na vyšší pozici, hraje první, následuje další hráč atd.

Pravidla pro umístění kultistů jsou následující (neplatí pro Kostel):

- † První umístění: Pokud v lokaci nejsou žádní kultisté, můžete tam umístit pouze jednoho kultistu.
- † Druhé umístění: Pokud zde již jeden kultista je, musíte umístit přesně dva kultisty.
- † Třetí umístění: Pokud již zde jsou tři kultisté, musíte umístit přesně tři kultisty.
- † Žádná lokace nemůže mít celkem více než šest kultistů.

Tato pravidla se vztahují na všechny kulty bez ohledu na to, kteří kultisté tam již jsou. To znamená, že do lokace, kam jste již dříve umísťovali své kultisty, můžete umístit další kultisty, vždy však podle výše uvedených pravidel pro umístění. To znamená, že pokud jste na lokaci umísťovali svého prvního kultistu, můžete ve svém dalším tahu umístit další dva kultisty, takže na dané lokaci budete mít fakticky tři. Pokud hráč nemá žádné kultisty, se kterými by mohl hrát, vynechá svůj tah a další hráč v pořadí umísťuje své kultisty. Tento proces pokračuje, dokud všichni hráči nemají žádné další kultisty k umísťování.

Jako příklad uveďme, že jste Zkázonoš, jehož cílem je sbírat hřbitovní hlínu ze hřbitova. Pokud se tam již nachází Démonolog, musíte umístit dva své kultisty Zkázonoše, čímž získáte dočasnou většinu. Nekromant, hrající po vás, však může umístit tři kultisty a získat většinu. Když je nyní na hřbitově šest kultistů, nikdo jiný zde již nemůže umísťovat. Více o významu většiny najdete na straně 17.



Na lokaci Hřbitov je již umístěn Démonolog.



Ve svém tahu tam můžete umístit 2 své kultisty Zkázonoše.



Nekromant po vás umísťuje 3 své kultisty. Nikdo nyní nemůže na Hřbitov umístit více kultistů.



FÁZE UMÍSTĚNÍ



Na místě Kostela je již umístěn kultista Zkázonoš.



Ve svém tahu tam může Černokněžník umístit jednoho ze svých kultistů.



Po vás umístí Zkázonoš ještě jednoho ze svých kultistů. Počet kultistů, které sem lze umístit, není omezen.

KOSTEL

Umisťování kultistů do Kostela se řídí jinými pravidly.

Během svého tahu můžete na tuto lokaci umístit pouze jednoho kultistu bez ohledu na to, kolik kultistů se zde již nachází.

Počet kultistů, které lze do této lokace umístit, není omezen. Můžete pokračovat v umisťování kultistů a překročit tak limit 6 kultistů, který mají všechny ostatní lokace.



FÁZE VYHODNOCENÍ



V tomto kole je Kostnice lokací s žetonem priority 1. Ta bude vyřešena jako první. Protože nemá žádné kultisty, můžete pokračovat lokací, která má žeton priority 2.



POŘADÍ PRIORIT

Ve fázi vyhodnocení přidělí všichni hráči svým kultistům akci. To se provádí vždy na jedné lokaci. Vybere se první lokace, aktivují se všichni kultisté na této lokaci a pak se přejde na druhou lokaci atd.

Pořadí vyhodnocení je následující:

- † Jako první bude vyřešena lokace s žetonem priority 1.
- † Poté lokace s žetonem priority 2 a tak dále, ve vzestupném pořadí podle priority.
- † Poslední lokace, kterou je třeba vyřešit, je vždy Kostel.

Odnímatelné podstavce

Rolníci mají odnímatelné podstavce, které lze pro zavěšení na Strom zatracených sundat.



FÁZE VYHODNOCENÍ



Kult Nekromantů má v této lokalitě většinu.

VÝZNAM VĚTŠINY

Shromažďujete více surovin: Pokud máte v lokaci většinu, může váš kultista shromáždit suroviny v dané oblasti jako první. Všichni kultisté mohou sbírat suroviny, ale ten, kdo je sbírá jako první, jich získá více.

Použijte v této lokaci rolníky: Rolníci jsou pro kulty vzácnou "surovinou", který se hodí ke konvertování na víru nebo dokonce k obětování. Aktivací svého kultisty jako prvního můžete použít rolníka a odepřít ho ostatním kultům.

Provádíte rituály na ostatních kultistech: Místo sběru surovin nebo interakce s rolníky můžete provádět rituály na ostatních kultistech v lokaci. Tato mechanika, „Take That“, je temným a nemilosrdným rvkem hry.

Karta lokace: Každá lokace má speciální kartu nabízející okamžitou schopnost, která je dostupná pouze kultu, který v ní má většinu. Tato schopnost se mění každou hru, protože během přípravy jsou přiřazeny různé karty. Tato variabilita zvyšuje znovuhratelnost.



PORADÍ DLE VĚTŠINY

V každé lokaci se kultisté aktivují v pořadí podle většiny. To znamená, že jako první se aktivuje kultista, jehož počet kultistů je nejvyšší. Druhý aktivovaný kultista bude ten, jehož počet je druhý nejvyšší, a tak dále. Jakmile je aktivován kultista od každého hráče, bude aktivován druhý kultista, jehož počet kultistů je nejvyšší, atd.

V našem příkladu jsou na hřbitově tři Nekromanti, dva Zkázoňši a jeden Démonolog. Většinu mají Nekromanti, po nich následují Zkázoňši a nakonec Démonolog.

To znamená, že prvním aktivovaným kultistou je Nekromant, poté Zkázoňš a nakonec Démonolog. Po těchto aktivacích zbývají tři kultisté: dva Nekromanti a jeden Zkázoňš. Pořadí pokračuje a je aktivován další Nekromant a po něm Zkázoňš. Nakonec je aktivován poslední zbývajících Nekromant.

V případech, kdy je v lokaci stejný počet kultistů, je za většinu považován kult, který je výš v Řádu bezbožné přízně.

Vezměme si například Důl, kam Zkázoňš původně umístí jednoho kultistu. Později, ve svém tahu, umístí Zkázoňš další dva kultisty, celkem tedy tři Zkázoňši v Dole. Když je na tahu Černokněžník, umístí tři Černokněžníkovy kultisty podle pravidel pro umístování, takže v této lokaci je celkem šest kultistů, z toho 3 Zkázoňši a 3 Černokněžníci.

V tomto případě, jelikož jsou Zkázoňši výše v Řádu bezbožné přízně, se má za to, že mají v Dole většinu.

V některých situacích se může počet kultistů při jejich aktivaci změnit, protože někteří mohou být vyřazeni nebo zabiti. To však nemění pořadí, v jakém jsou aktivováni na základě pravidla většiny.

Předpokládejme například, že jsou 3 Zkázoňši a 3 Černokněžníci, Zkázoňš se aktivuje jako první, pak Černokněžník provede rituál, aby eliminoval jednoho ze dvou zbývajících Zkázoňšů, takže zůstane 1 Zkázoňš a 2 Černokněžníci, kteří budou aktivováni. I když je nyní Černokněžníků více, dalším aktivovaným by měl být stále Zkázoňš, podle původního pořadí většiny.

KARTY LOKACÍ

Jedním z důležitých důvodů, proč mít v lokaci většinovou převahu, jsou karty lokací. Tyto karty poskytují dodatečnou schopnost, kterou může jednou za kolo použít pouze kult s největším počtem kultistů v dané lokaci. Tuto schopnost lze použít pouze před aktivací prvního kultisty v dané lokaci.



FÁZE VYHODNOCENÍ



V Bezbožné přízni zpočátku vedl Zkázonoš, druhý byl Démonolog a třetí Nekromant. Nejdříve se o první místo přihlásil Démonolog a odsunul Zkázonoše na druhé místo. Poté se na druhé místo vyšvihl Nekromant a odsunul Zkázonoše na třetí místo.



BEZBOŽNÁ PŘÍZNĚ

Ne každý kult je stejně oblíbený temnými silami, které uctívá. Jejich postavení v očích těchto mocností může být zvýšeno hanebnými činy. Pozice každého kultu je reprezentována pečeti v Řádu bezbožné přízně. Během fáze umístění jsou kultisté umístěni podle pozice svého kultu na této stupnici, známé jako Řád bezbožné přízně.

Vyšší pozice na stupnici Bezbožné přízně dává kultu velkou výhodu, protože vyhrává všechny remízy proti kultům níže na stupnici. Tato výhoda se uplatňuje při určování pořadí většiny, při výpočtu bodů poskvrnění (vítězných bodů) nebo v jakékoli situaci, kdy je třeba vyřešit remízu. Pokud hrajete s modulem Inkvizitor, je kult na konci stupnice Bezbožné přízně považován za nejnešťastnější a Inkvizitor mu při navštívení lokace odstraní jeho pečeť, pokud se zde nachází.

Navíc pořadí na stupnici Bezbožné přízně nabízí dodatečné body poskvrnění (vítězné body) získané na konci hry, přičemž nejvyšší kult získá 6 bodů poskvrnění, druhý 4 body poskvrnění a třetí 2 body poskvrnění.

Chcete-li stoupat na stupnici Bezbožné přízně, musíte učinit oběť temným mocnostem. Při aktivaci kultisty jej můžete přesunout na libovolnou ze tří neobsazených pozic vedle Stromu zatracených. Pokud jsou všechny pozice obsazeny, nemůžete v tomto kole zvýšit svou pozici na stupnici Bezbožné přízně.

Existují tři pozice se specifickými požadavky:

Nejvyšší pozice: Obětujte rolníka a nabídněte jednu surovinu (kovadlinový prach, síra, kostní moučka nebo hřbitovní hlína).

Střední pozice: Obětujte rolníka a nabídněte jedno stříbro.

Spodní pozice: Obětujte rolníka a nabídněte jednu kapku krve.

Pro obětování rolníka se musí na místě, kde byl váš kultista aktivován, nacházet rolník. Odstraňte z této lokace rolníka a umístěte jej do kruhu, kde je znázorněn Strom zatracených. Pro nabídnutí suroviny ji musíte mít v knize rituálů (v oblasti surovin v případě materiálů, v bedně v případě stříbra nebo v měšci hráče v případě krve).

Rolníci obětovaní u Stromu zatracených tam trvale zůstávají a během fáze údržby se znovu neobjevují, čímž se počet dostupných rolníků trvale snižuje při každém obětování. Pokud vlastníte miniaturu Strom zatracených, můžete miniatury rolníků fyzicky zavěsit.

Když váš kultista obětuje na jedné z těchto tří pozic rolníka, prohod'te svoji pečeť na stupnici s tou, která je nad vámi, čímž postoupíte výše na stupnici Bezbožné přízně. Nemůžete se posunout výše než na nejvyšší pozici na této stupnici, ale můžete i nadále přinášet oběti, abyste potěšili temné síly, čímž odepřete svým nepřátelům potenciální pozice a zabráníte jim ve snížení vašeho postavení.



FÁZE VYHODNOCENÍ



Černokněžník umístěný na hřbitově se aktivuje a sebere dvě hřbitovní hlíny.



SHROMAŽĎOVÁNÍ SUROVIN

Vylepšování a provádění rituálů vyžaduje suroviny, takže shromažďování surovin je klíčovým aspektem, který nelze podceňovat ani zanedbávat.

Čtyři hlavní suroviny jsou:

- ✦ Kovadlinový prach: Nacházející se v Dole.
- ☸ Síra: Nacházející se v Pekelné jámě.
- ✂ Kostní moučka: Nacházející se v Kostnici.
- ⚰ Hřbitovní hlína: Nacházející se na Hřbitově.

Kromě toho Kostel umožňuje shromažďovat libovolné kombinace surovin. Všechny tyto lokace poskytují také stříbro, které se však nepovažuje za surovinu. Zatímco někteří kultisté považují rolníky nebo jejich krev za suroviny, oficiálně tak klasifikováni nejsou.

Při aktivaci kultisty za účelem sběru surovin můžete sbírat pouze jednu ze dvou surovin, které jsou v dané lokaci k dispozici. Přesuňte svého kultistu z oblasti lokace na jeden z žetonů kleteb. Poté získáte surovinu v množství zobrazeném na žetonu.

Pokud například aktivujete svého Černokněžníka na hřbitově a přesunete ho na žeton kletby označeného číslem "2", získáte dvě hřbitovní hlíny. Nasbírané suroviny umístěte do oblasti surovin v knize rituálů, která se nachází ve střední oblasti na pravé straně knihy rituálů.

Ostatní kultisté, včetně vašich, se mohou pokusit získat další suroviny ze stejné oblasti. Pokud je žeton kletby obsazen, přesuňte svého kultistu mimo oblast lokace poblíž žetonu kletby a získejte pouze jednu surovinu. Vždy můžete získat jednu surovinu bez ohledu na to, kolik kultistů nasbíralo stejnou surovinu.

Pokud se v lokaci nenachází žádný žeton kletby, je výchozí hodnota vytištěná na desce 1, což znamená, že surovinu můžete stále sbírat, ale získáte pouze jednu jednotku.

Při provádění rituálů nebo obětování rolníků za bezbožnou přízeň u Stromu zatracených jsou vaši kultisté odstraněni z lokace a jsou přesunuti buď do vaší knihy rituálů, nebo ke Stromu zatracených. Při získávání surovin však kultisté v lokaci zůstávají, takže jsou platným cílem pro aktivované kultisty po nich, protože cílit můžete pouze na kultisty a kulty, které s vámi sdílejí lokaci.

Poznámka

Během svého tahu můžete libovolné dvě suroviny vyměnit za jednu surovinu tolikrát, kolikrát chcete.

FÁZE VYHODNOCENÍ



Nekromant aktivuje svého kultistu, aby provedl rituál: Volání hlubin. Ze své knihy rituálů vezme žeton kletby kultu nejvíc nalevo a vloží jej do herního pytlíku. Tato akce odhalí pasivní rituál Upírů pomsty. Nekromant si přečte obě strany žetonu pasivního rituálu a rozhodne se, kterou stranu použije.

NÁVOD

Zkažení země vás dovede k vítězství. Umístění pečetě se ve fázi znesvěcení počítá za dvě kapky krve a pomůže vám získat body poskvrnění (vítězné body) potřebné k vítězství ve hře. A co je nejdůležitější, čím dříve odhalíte své pasivní rituály, tím větší užitek z nich budete mít. Začněte kazit zemi co nejvíce již od prvního kola.

ZKAŽENÍ

Nejdůležitějším rituálem pro všechny kulty a jediným stejným pro všechny kulty je rituál zkažení.

Při aktivaci kultistů je umístěte do knihy rituálů na jednu ze dvou pozic sousedících s rituálem zkažení.

Rituály zkažení

Démonolog

Svatokrádež
Umístěte

Černokněžník

Čarodějnictví
Umístěte

Nekromant

Všebení noci
Umístěte

Zkázonoš

Znamení
Umístěte

Provedením rituálu zkažení vezmete jeden ze čtyř žetonů kleteb s ikonou kultu z pozice úplně vlevo a umístíte jej do měšce hry.

To má tři důležité účinky:

- † Zkažení lokací: V další fázi údržby, když si vylosujete a umístíte do každé lokace dva žetony kleteb z měšce hry, je nyní možné, že bude vylosována vaše kletba. Pokud se tak stane, zkazíte zemi v dané lokaci, což vám umožní umístit tam svoji pečeť a vrátit kletbu do své knihy rituálů.
- † Odhalení pasivních rituálů: Vložením žetonu kletby kultu do měšce hry odhalíte pasivní rituál na původním místě pro tento žeton kletby. Tato pasivní schopnost je vám nyní k dispozici k použití. Žeton má dvě strany a vy si můžete okamžitě přečíst obě strany a vybrat si tu, která vám nejvíce vyhovuje. Umístěte žeton zvolenou stranou nahoru. V aktuálním kole nemůžete stranu žetonu změnit. Na začátku každého kola, během začátku fáze údržby, se však můžete podívat na obě strany svých pasivních rituálů a vybrat si, která strana bude lícem nahoru.
- † Vylepšením svého rituálu zkažení můžete vyvolat své monstrum, jak je popsáno na straně 21.

FÁZE VYHODNOCENÍ

OBLUDNÉ MONSTRUM

Každý kult má jedinečné monstrum, které lze vyvolat provedením vylepšeného rituálu zkažení. Funguje to takto:

- † Když provedete vylepšený rituál zkažení, vezměte své monstrum z levé strany knihy rituálů a umístěte ho na místo, kde byl váš kultista aktivován.
- † Pokud znovu provedete rituál zkažení, můžete (ale nemusíte) přesunout své monstrum do nové lokace.
- † Vaše monstrum zůstává po zbytek kola na hrací desce a na konci kola se spolu se všemi vašimi kultisty vrátí do knihy rituálů.

Když je vyvoláno vaše monstrum, je odhalen váš rituál monstřoznosti. Můžete si přečíst obě strany tohoto rituálu a rozhodnout, která strana bude lícem nahoru. Toto zůstane zachováno, dokud není vaše monstrum znovu vyvoláno.

NÁVOD

Váš rituál monstřoznosti je velmi mocný a měl by se používat co nejčastěji. Ve většině případů se vyplatí rituál zkažení co nejdříve vylepšit, abyste ze svého monstra získali co nejvíce.



Kultisté Zkázoňše vyvolávají své monstrum v Pekelné jámě.

MODUL INKVIZITOR

Doporučujeme tento modul používat až po důkladném seznámení se s hrou. Modul Inkvizitor přidává větší obtížnost tím, že „omezuje“ lokace a zvyšuje náhodnost pro ty, kteří chtějí další zábavu a překvapení ve hře.

Modul Inkvizitor obsahuje tři žetony kleteb nazvané štít Inkvizitora. Ty se umísťují na hrací desku pod žetony kleteb se dvěma rolníky a na jejich pořadí nezáleží.

Když je lokace znesvěcena, do měšce hry se umístí žeton kletby se dvěma rolníky a štít Inkvizitora (strana 30).

Pokud je štít Inkvizitora vytažen z měšce na lokaci a vyhodnocen, přesuňte na tuto lokaci miniaturu Inkvizitora (strana 12).

Inkvizitor má dvě funkce:

1. Když se Inkvizitor přesune na lokaci, okamžitě tam zničí jednu pečeť. Zvolte pečeť toho kultu, který je na stupnici Bezbožné přízně níže. Pečeť se vrátí do vlastnickovy knihy rituálů. Pokud je na různých nebo stejných místech vytaženo více štítů, Inkvizitor tuto akci opakuje pro každý štít.
2. Inkvizitor zabije posledního kultistu v každé lokaci, ve které se Inkvizitor nachází, poté, co provedou jejich akci. Například pokud je v lokaci šest kultistů, poslední kultista se po provedení akce vrátí do knihy rituálů kultu do oblasti pro neaktivní kultisty, pokud je tam volné místo po shromáždění surovin nebo provedení rituálu.

Použití modulu Inkvizitora zvyšuje význam Bezbožné přízně. Kulty budou nejen usilovat o to, aby se dostaly výš na stupnici, ale také se budou snažit nebýt poslední. Navíc do hry vnáší prvek „podlého hrdinství“, kdy se kultisté mohou občas obětovat Inkvizitorovi, aby získali důležitou surovinu nebo provedli klíčový rituál v klíčové lokaci.



FÁZE VYHODNOCENÍ



Získali jste nového Zkázonoše, který bude k dispozici v příštím kole.

NÁVOD

Konvertovat na víru je klíčové, protože vám umožní provést v následujícím kole více akcí než soupeři. Kromě toho vám na konci hry největší kult přinese více bodů poskvrnění (vítězných bodů).



KONVERTOVÁNÍ NA VÍRU

Každý kult má jedinečnou metodu, jak posílit své řady, především přeměnou rolníků na kultisty.

Když aktivujete jednoho ze svých kultistů v lokaci, přesuňte ho do své knihy rituálů na jednu ze dvou pozic sousedících s rituálem konvertování na víru.

Poté provedete rituál konvertování na víru a získáte kultistu. To znamená, že přesunete kultistu z jedné ze čtyř spodních pozic na levé straně knihy rituálů na jednu z horních pozic do oblasti aktivních kultistů. Tento kultista bude k dispozici v příštím kole.

Rituál konvertování na víru

Démonolog



Spotřebujte jedno stříbro a odstraňte z lokace rolníka, abyste získali kultistu.



Odstraňte z lokace rolníka, abyste získali kultistu.

Černokněžník



Odstraňte z lokace rolníka, abyste získali kultistu.



Odstraňte až dva rolníky ze své lokace, abyste získali až dva kultisty.

Nekromant



Spotřebujte jedno stříbro a jednu kostní moučku, abyste získali kultistu.



Spotřebujte jedno stříbro, abyste získali kultistu.

Zkázonoš



Spotřebujte surovinu vyprodukovanou v této lokaci v množství určeném žetonem kletby a odstraňte z lokace rolníka, abyste získali kultistu.



Spotřebujte přesně jednu surovinu vyrobenou v této lokaci a odstraňte z ní rolníka, abyste získali kultistu.

FÁZE VYHODNOCENÍ

OBĚTOVÁNÍ

Ve fázi znesvěcení potřebujete mnoho krve, abyste vyhrál dražbu a byl ten, kdo znesvětil zkaženou lokaci. Abyste získali krev, obětujete rolníky dostupné ve vaší lokaci.

Pro obětování aktivujte a přesuňte z lokace jednoho ze svých kultistů do své knihy rituálů na jednu ze dvou pozic sousedících s rituálem obětování.

Odstraňte z této lokace rolníka a proveďte rituál obětování, abyste získali krev. Pokud v lokaci nejsou žádní rolníci, nemůžete tento rituál provést.

Černokněžníci obětují sami sebe, nikoliv rolníky. Funguje to takto:

Aktivujte a přesuňte z lokace jednoho ze svých kultistů do své knihy rituálů na jednu ze dvou pozic sousedících s rituálem obětování.

Místo obětování rolníka obětujete Černokněžníka, kterého jste přesunul na pozici sousedící s rituálem obětování. Suroviny za obětování Černokněžníka získáte ihned. Na konci kola vraťte obětovaného Černokněžníka na jednu ze čtyř spodních pozic pro neaktivní kultisty na levé straně své knihy rituálů. Rituál obětování Černokněžníka lze zahájit pouze, pokud máte místo v oblasti neaktivních kultistů. Pokud se vám oblast neaktivních kultistů zcela zaplní vlivem protihráče, který vám nějaké kultisty během rituálu obětování zabil, přesunete na konci kola obětovaného kultistu do oblasti aktivních kultistů.

Nekromanti, na rozdíl od ostatních kultů, nedostávají z obětování kostní moučku, protože ji proměňují na kultisty. Pokud Nekromant provede tento rituál a nemá neaktivního kultistu, získá z rituálu pouze krev.



Nešťastný rolník má být obětován.

Obětní rituály

Démonolog



Spotřebujte jedno své stříbro a odstraňte z lokace rolníka, abyste získali jednu krev a jednu kostní moučku.



Spotřebujte jedno své stříbro a odstraňte z lokace rolníka, abyste získali dvě krve a jednu kostní moučku.

Černokněžník



Spotřebujte jedno své stříbro a odstraňte kultistu, abyste získali jednu krev a jednu kostní moučku.



Spotřebujte jedno své stříbro a odstraňte kultistu, abyste získali dvě krve a jednu kostní moučku.

Nekromant



Spotřebujte dvě svá stříbra a odstraňte z lokace rolníka, abyste získali jednu krev a jednoho kultistu.



Spotřebujte dvě svá stříbra a odstraňte z lokace rolníka, abyste získali dvě krve a jednoho kultistu.

Zkázonoš



Spotřebujte tolik surovin, kolik tato lokace produkuje. To je zobrazeno na žetonu kletby s číslem, nebo na herním plánu, pokud zde žeton kletby není. Poté z této lokace odstraňte rolníka a získejte jednu krev a jednu kostní moučku.



Spotřebujte přesně jednu surovinu získávanou v této lokaci, pak z ní odstraňte rolníka a získejte dvě krve a jednu kostní moučku.

NÁVOD

Krev vyhrává hru. Tot' vše.

FÁZE VYHODNOCENÍ

KOUZLA

Kouzla jsou jedinečné rituály, které má každý kult k dispozici. S kouzlem sousedí pouze jedna pozice, a proto můžete v každém kole provést pouze jedno kouzlo.

Zabíjení kultistů

Odstraňte nepřátelského kultistu a vraťte ho do oblasti neaktivních kultistů v nepřátelské knize rituálů. Pokud nejsou v oblasti pro neaktivní kultisty volná místa, přesuňte kultistu do aktivní oblasti.

Vracení kultistů

Odstraňte nepřátelského kultistu a vraťte ho do oblasti aktivních kultistů v nepřátelské knize rituálů.

NÁVOD

Zabitím nebo vrácením nepřátelských kultistů nejenže odepřete soupeři akce, ale také můžete uvolnit nimi obsazené pozice, například pro sběr surovin. Neváhejte zničit jejich plány a ovládnout průběh hry.



Černokněžník provádějící rituál voodoo k zabití nepřátelských kultistů

Rituály kouzel

Démonolog



Spotřebujte jednu ze svých krví a zabijte nepřátelského kultistu ve vaší lokaci. Získáte jednoho kultistu.



Spotřebujte jednu síru a zabijte nepřátelského kultistu ve vaší lokaci. Získáte jednoho kultistu.

Černokněžník



Spotřebujte jeden kovadlinový prach a zabijte nepřátelského kultistu ve vaší lokaci.



Spotřebujte jeden kovadlinový prach a zabijte až dva nepřátelské kultisty ve vaší lokaci.

Nekromant



Spotřebujte jednu ze svých hřbitovních hlín a vraťte až dva nepřátelské kultisty ze své lokace.



Vraťte až tři nepřátelské kultisty ze své lokace.

Zkázonoš



Přesuňte rolníka ze své lokace do jiné lokace nebo z jiné lokace do své lokace. Získejte jednu surovinu z kterékoli z těchto dvou lokací.



Přesuňte až dva rolníky ze své lokace do jiné lokace nebo z jiné lokace do své lokace. Získejte libovolné dvě suroviny z kterékoli z těchto dvou lokací.



FÁZE VYHODNOCENÍ



Démonolog provádějící rituál krutosti umístí svoji pečeť do své lokace

NÁVOD

Vždy byste se měli pokusit provést rituál zaklínadla, protože se jedná o nejsilnější rituály.



ZAKLÍNADLA

Podobně jako kouzla jsou i zaklínadla jedinečnými rituály pro každý kult. Zaklínadla zdůrazňují jedinečné schopnosti každého kultu a nabízejí cenné využití.

Rituály zaklínadel

Démonolog



Spotřebujte jednu ze svých kreví, abyste na toto místo umístili jednu ze svých pečeti.



Spotřebujte jednu síru, abyste na toto místo umístili jednu ze svých pečeti.

Černokněžník



Vyberte jednoho nepřátelského kultistu ve své lokaci a zničte až tři suroviny libovolného typu z oblasti surovin v knize rituálů jeho hráče.



Vyberte jednoho nepřátelského kultistu ve své lokaci a ukradněte až tři suroviny libovolného typu z oblasti surovin v knize rituálů jeho hráče.

Nekromant



Spotřebujte jedno své stříbro a kostní moučku. Získáte jednu krev.



Spotřebujte jedno své stříbro. Získáte dvě krve.

Zkázonosť



Vytáhněte z měšce hry dva žetony kleteb. Vyberte si jeden z nich a získejte suroviny stejného typu, které produkuje lokace, a to v počtu, který je zobrazen na vybraném žetonu. Případně se můžete rozhodnout aktivovat libovolný jiný vylosovaný žeton, například žeton svého kultu pro umístění pečeti nebo žeton dvou rolníků pro umístění dalších rolníků.



Vytáhněte z měšce hry čtyři žetony kleteb. Vyberte si jeden z nich a získejte suroviny stejného typu, které produkuje lokace, a to v počtu, který je zobrazen na vybraném žetonu. Případně se můžete rozhodnout aktivovat libovolný jiný vylosovaný žeton, například žeton svého kultu pro umístění pečeti nebo žeton dvou rolníků pro umístění dalších rolníků.

FÁZE VYHODNOCENÍ

VYLEPŠENÍ RITUÁLŮ

Každý rituál lze vylepšit na silnější verzi. Pro vylepšení svých rituálů postupujte podle následujících kroků:

Shromážďujte zdroje: Sbírejte potřebné suroviny do centrální oblasti surovin v pravé části knihy rituálů. Kolem této oblasti se nachází pět trojúhelníkových políček, každé se třemi ikonami, které označují suroviny potřebné k vylepšení jednoho ze dvou sousedních rituálů.

Proces vylepšení:

Během svého tahu můžete vylepšit libovolný počet rituálů, pokud máte dostatek surovin.

- † Přesuňte požadované suroviny označené ikonami předtištěných na trojúhelníku do prostoru trojúhelníku.
- † Vyberte si jeden ze dvou sousedních rituálů, který chcete vylepšit, otočte jej a odhalte jeho zadní část.
- † Pokud máte další suroviny, můžete tento postup zopakovat ve stejném trojúhelníku a vylepšit druhý sousední rituál.
- † Jakmile jsou zdroje umístěny do trojúhelníku, nelze je použít k jiným účelům, včetně provádění rituálů, vylepšování jiných rituálů nebo jejich zničení či krádeži.

Získání žetonu knihy kouzel

Po úplném vylepšení své knihy rituálů si nezapomeňte vzít žeton knihy kouzel s nejvyšším dostupným počtem bodů.

NÁVOD

Rituály jsou základem hry. Vylepšování rituálů přidává hodnotu akcím vašich kultistů, protože budou provádět silnější verze jednotlivých rituálů. Navíc čím více budete vylepšovat knihu rituálů, tím více bodů poskvrnění (vítězné body) získáte.



Černokněžník má v centrální oblasti surovin dostatek surovin na vylepšení rituálu Čarodějnictví nebo rituálu Evina cesta.



Přesunete požadované suroviny do trojúhelníku sousedícího se dvěma rituály a rozhodnete se vylepšit rituál Evina cesta na rituál Eidolon.



PASIVNÍ RITUÁLY

PASIVNÍ RITUÁLY

Váš kult má ve spodní části knihy rituálů 4 oboustranné pasivní rituály. Na začátku hry jsou tyto rituály zakryty žetony kleteb vašeho kultu a zůstávají neaktivní. Když provedete rituál zkažení, odstraňte ten žeton kletby z pasivního rituálu, který je nejvíce nalevo a vložte ho do měšce hry. Na rozdíl od ostatních rituálů nelze tyto pasivní rituály vylepšovat. Můžete si vybrat, kterou stranu žetonu chcete aktivovat a umístit ji lícem nahoru do své knihy rituálů. Pasivní rituál zůstává aktivní, dokud je odkrytý, a můžete jej otočit kdykoliv, když z něj odstraníte žeton kletby nebo na konci každé fáze údržby. Při příštím provedení rituálu zkažení opět zvolte ten

žeton kletby, který je nyní nejvíc nalevo a aktivujte pasivní rituál pod ním.

Tyto pasivní rituály jsou očíslovány od 1 do 4, přičemž každá úroveň obsahuje postupně silnější schopnosti. Čím více žetonů kultu vložíte do měšce hry, tím silnější bude váš kult, protože se zvýší šance, že bude během fáze údržby vytáhnout váš žeton kletby a buď získáte pečet' v dané lokaci, nebo bude žeton kletby vyřazen trvale ze hry a váš pasivní rituál zůstane aktivní až do konce hry. (Strana 12, kapitola "Tok temnoty").

PASIVNÍ RITUÁLY

DÉMONOLOG

Rouhání

Rouhání
Když prohrajete dražbu, přesuníte jednu ze svých pečetí na jiné místo

Když během fáze znesvěcení prohrajete dražbu, můžete přesunout jednu ze svých pečetí z lokace, která byla znesvěcena, na jinou lokaci, která není znesvěcena.

Rouhání
Když vyhrajete dražbu, přesuníte jednu ze svých pečetí na jinou lokaci

Když během fáze znesvěcení vyhrajete dražbu, můžete přesunout jednu ze svých pečetí z lokace, která byla v tomto tahu znesvěcena, na jinou lokaci, která není znesvěcena.

Hanobení

Hanobení
Před dražbou vyberete lokaci, která má být znesvěcena

Před dražbou lokace si můžete vybrat lokaci, která není znesvěcena, aby byla v tomto tahu znesvěcena. Nemůžete si vybrat znesvěcení kostela.

Hanobení
Při vkládání do měšce hry ukládáte místo toho

Když do měšce hry vkládáte jeden ze svých žetonů kletby, například při použití rituálu zkažení, můžete místo něj vložit najednou dva své žetony kletby.

Ďábelská pomsta

Ďábelská pomsta
Jste-li napaden, můžete umístit, pokud je to možné

Jste-li napaden jiným kultem, můžete umístit jednu ze svých pečetí na lokaci, kde došlo k napadení, pokud tato lokace není znesvěcena.

Ďábelská pomsta
Jste-li napaden, můžete umístit, pokud je to možné

Jste-li napaden jiným kultem, můžete tahat žetony kleteb z měšce hry tak dlouho, dokud nenajdete jeden žeton kultu, který na vás zaútočil ebo dokud není měšec hry prázdný. Vraťte tento žeton do knihy rituálů jeho majitele. Vraťte všechny ostatní žetony kleteb do měšce hry.

Limbo

Limbo
Všechny vaše se počítají jako místo

Během výpočtu výše příhozu při dražbě lokace se vaše pečetě počítají jako tři krve místo dvou.

Limbo
Všechny z jednoho nepřátelského kultu se počítají jako místo

Na začátku fáze znesvěcení vyberte jeden nepřátelský kult. Všechny jejich pečetě se při výpočtu výše příhozu při dražbě lokace počítají pouze jako jedna krev místo dvou.

ČERNOKNĚŽNÍK

Temný pakt

Temný pakt
Při získání pouze jednoho získáte namísto toho

Když získáte přesně jednu surovinu jakéhokoli druhu z jakéhokoli efektu, získáte jednu další surovinu stejného druhu.

Temný pakt
Když spotřebujete místo, můžete místo ni jednou spotřebovat jakoukoli jinou

Při spotřebovávání surovin můžete jednu surovinu nahradit jiným typem. Tento efekt můžete použít během akce pouze jednou.

Zatmění

Zatmění
Při vylepšení rituálu získáte dvě krve.

Při vylepšení rituálu získáte dvě krve.

Zatmění
Když máte většinu, můžete spotřebovat a umístit sem

Když máte v lokaci většinovou převahu, můžete spotřebovat jednu krev na umístění jedné ze svých pečetí. Tento efekt můžete v každé lokaci použít pouze jednou za kolo.

Oko za oko

Oko za oko
Jste-li napaden, můžete opřít stejný útok

Když na vás zaútočí nepřátelský kult, utrpí stejný efekt, jaký použil proti vám.

Oko za oko
Jste-li napaden, můžete vylepšit jeden ze svých rituálů

Jste-li napaden, můžete si vylepšit jeden ze svých rituálů, pokud je to možné.

Alchymie

Alchymie
Při příhozu můžete použít místo

Když přihodíte krev na znesvěcení lokace, můžete použít tři suroviny libovolného druhu místo jedné krve. To můžete udělat kolikrát chcete. Tuto schopnost použijte před odhalením příhozů.

Alchymie
Při příhozu můžete použít místo

Když přihodíte krev na znesvěcení lokace, můžete použít dvě stříbra místo jedné krve. To můžete udělat kolikrát chcete. Tuto schopnost použijte před odhalením příhozů.

PASIVNÍ RITUÁLY

NEKROMANT

Žízeň po krvi

Žízeň po krvi

Když vyhrajete dražbu, získáte

Když vyhrajete dražbu ve fázi znesvěcení, získáte jednu krev.

Žízeň po krvi

Když prohrajete dražbu, získáte

Když během fáze znesvěcení prohrajete dražbu, získáte dvě krve navíc ke krvi, která by vám byla normálně vrácena.

Kainova cesta

Kainova cesta

Když se objeví žeton se dvěma rolníky, umístíte pouze jednoho a získáte

Když se v lokaci objeví žeton kletby se dvěma rolníky, umístíte do této lokace pouze jednoho rolníka a získáte jednoho kultistu.

Kainova cesta

Když se objeví žeton se dvěma rolníky, neumístíte žádného a získáte

Když se v lokaci objeví žeton kletby se dvěma rolníky, neumístíte do této lokace žádné rolníky a získáte jednu krev.

Pomsta upírů

Pomsta upírů

Jste-li napaden ukradnete útocníkovi

Když na vás zaútočí nepřátelský kult, ukradněte z jeho měšce jednu krev.

Pomsta upírů

Jste-li napaden, zničte útocníka

Když na vás zaútočí nepřátelský kult, zničte dvě krve z jeho měšce.

Lilithina hra

Lilithina hra

Když jsou odhaleny všechny příběhy, můžete svůj příběh upravit

Po odhalení všech příhozů můžete svůj příhoz změnit přidáním nebo odebráním až tří krví.

Lilithina hra

Když umístíte pečeť, získáte

Když umístíte pečeť, získáte také jednu krev.

ŽKÁZONOS

Třicet kousků stříbra

Třicet kousků stříbra

Když přesunete, můžete získat místo

Když přesunete rolníka pomocí jednoho ze svých rituálů, můžete získat jedno stříbro místo suroviny lokace, kterou byste získali normálně.

Třicet kousků stříbra

Když táhnete, můžete získat místo

Když si pomocí jednoho z rituálů nebo karty lokace vytáhnete žeton kletby, můžete místo surovin získat tolik stříbra, kolik je uvedeno na tomto žetonu kletby.

Urovoros

Urovoros

Můžete spotřebovat místo

Při utrácení surovin můžete místo požadované suroviny spotřebovat jedno stříbro. Tuto schopnost lze použít kolikrát chcete.

Urovoros

Když táhnete, můžete vrátit libovolný nepřítele

Při tahání žetonů kleteb s jedním ze svých rituálů nebo kartou lokace můžete vrátit žeton libovolného nepřátelského kultu zpět do jeho knihy rituálů.

Pečeti apokalypsy

Pečeti apokalypsy

Jste-li napaden, můžete táhnout a spustit ho. Vyberte jeden a spusťte ho.

Jste-li napaden, můžete si z měšce hry vytáhnout čtyři žetony kletby. Vyberte si jeden z nich a získejte tolik surovin z lokace kde došlo k útoku, kolik udává zvolený žeton kletby.

Pečeti apokalypsy

Jste-li napaden, můžete přesunout a získat místo pro získání

Jste-li napaden, můžete přesunout až dva rolníky z této lokace na jakoukoli jinou lokaci. Poté získáte dvě suroviny z lokace, kde došlo k útoku, nebo z lokace, kam se rolníci přesunuli. Získáte suroviny z lokace, kde jste byli napadeni, i když jste žádné rolníky nepřesunuli.

Pandořiny dárky

Pandořiny dárky

Když přesunete, můžete na nezsvěcenou lokaci, umístíte

Když přesunete alespoň dva rolníky jedním ze svých rituálů na lokaci, která není znesvěcená, umístíte na tuto lokaci pečeť.

Pandořiny dárky

Když přesunete na znesvěcenou lokaci, získáte

Když přesunete jednoho rolníka pomocí jednoho ze svých rituálů na znesvěcenou lokaci, získáte 1 krev.

NÁVOD

Pasivní rituály obvykle synergicky spolupracují s dalšími rituály nebo sběrem surovin. Snažte se je aktivovat před použitím jiné akce, abyste z nich vytěžili co nejvíc.

FÁZE ZNESVĚCENÍ

DRAŽBA LOKACE

Fáze znesvěcení probíhá ve 2., 3., 4. a 5. kole, kdy kulty přiřazují krev, aby určily, kdo znesvětit danou lokaci. V 5. kole budou znesvěceny obě poslední lokace. Proběhne jedna dražba 4. lokace, po které bude ihned následovat další dražba o znesvěcení kostela.

Určení lokace:

Identifikujte nejvíce zkaženou lokaci. To je ta, která má nejvíce pečeti. V případě remízy nebo absence pečeti bude znesvěcena lokace s žetonem nejnižší priority.

Průběh dražby:

- † Hráči tajně sbírají krev, kterou shromažďují ve svém měšci hráče.
- † Hráči se tajně rozhodnou, kolik krve přiřadí, přičemž přiřazované množství vloží do zavřené dlaně a zbytek vrátí do svého měšce.
- † Všichni hráči současně odhalí své příhozy tím, že otevřou dlaně.
- † Za každou pečeť, který má hráč v lokaci, si k jeho celkovému příhozu připočte 2 krve.

Určení vítěze:

- † Porovnejte celkový příhoz krve včetně bonusu za pečeti.
- † Kult hráče s nejvyšším celkovým součtem znesvětit lokaci.
- † V případě remízy rozhoduje o vítězi Řád bezbožné přízně.



Nekromant zkažil Hřbitov třemi pečeti, zatímco Černokněžník má pečeti dvě. To odpovídá 6 krvím, respektive 4 krvím.



Nekromant přiřadí 4 krve, celkem tedy 10 krví. Černokněžník nabízí 5 krví, celkem tedy 9 krví. Nekromant tuto lokaci znesvětit.

NÁVOD

Strategicky naplánujte, kde přiřazovat a kde příhozy předstírat. Snažte se přelstít soupeře tím, že budete vyhrávat dražby s minimem krve. I když poslední dvě lokace nabízejí více bodů, neváhejte se pokusit získat žetony z prvních lokací, protože vás to může stát mnohem méně krve, abyste danou dražbu vyhráli.

FÁZE ZNESVĚCENÍ

ZNESVĚCENÁ LOKACE

Jakmile je určeno, který kult bude lokaci znesvěcovat, postupujte podle následujících kroků:

Otočte kartu lokace

- † Otočte kartu lokace lícem dolů. Tím se schopnost lokace deaktivuje, čímž se stane méně atraktivní pro kultisty.
- † Žetony kleteb v této lokaci se nyní řídí pravidlem Tok temnoty (viz strana 12).

Získejte žeton znesvěcení

- † Kult, který znesvětil lokaci, obdrží žeton znesvěcení.
- † Žetony znesvěcení dávají body poskvrnění (vítězné body): první znesvěcená lokace zaručuje 2 body poskvrnění, další znesvěcená 3 body poskvrnění atd.

Umístěte žeton kletby do měšce hry

- † Umístěte žeton kletby (žeton se dvěma rolníky, a pokud používáte modul Inkvizitora, tak i jeden ze štítů Inkvizitora), který se nachází pod žetonem znesvěcení dané lokace, do měšce hry.

Ztratíte příslibenou krev

- † Kult, který znesvětil lokaci, ztrácí veškerou krev, kterou příslibil, a vrátí své pečete do knihy rituálů.

Ostatní kulty získají krev zpět

- † Kulty, které prohrály dražbu, získají zpět polovinu své příslibené krve (zaokrouhleno nahoru). Pokud například přihodíte jednu krev a prohrajete dražbu, dostanete tuto krev zpět.
- † Za každou ze svých pečeti, které se odstraní a vrátí do jejich knihy rituálů, získají také jednu krev.

Příklad:

- † Nekromant přihodí 4 krve a má 2 pečete, celkem 8 krví.
- † Zkázonoš přihodí 6 krví a má 1 pečete, celkem tedy také 8 krví.
- † Kult, který je výše v Řádu bezbožné přízně, znesvětil lokaci.

Zkázonoš vyhraje za předpokladu, že je výše v Řádu bezbožné přízně:

- † Zkázonoš ztratí veškerou příslibenou krev a vrátí svoji pečete do své knihy rituálů.
- † Nekromant získá zpět polovinu své příslibené krve (2) plus 1 krev za každou ze svých pečeti (2), celkem tedy 4 krve.



Bezbožná přízeň vyřeší remízu.



Vrácení části krve zpět je snadným mechanismem dohánění.

NÁVOD

Nezapomeňte, že krev, která vám zůstane v měšci po poslední dražbě, vám také přinese body poskvrnění (vítězné body). Někdy je nejlepší strategií přimět soupeře, aby příslibil příliš mnoho krve.

KONEC HRY



2 body poskvrnění za žeton znesvěcení

+



4 body poskvrnění za žeton znesvěcení

+



1 bod poskvrnění za žeton kultu

+



3 body poskvrnění za žeton knihy kouzel

+



2 body poskvrnění za žeton krve

+



4 body poskvrnění z žetonu bezbožné přízně

+



1 bod poskvrnění za žeton pozice

+



3 body poskvrnění za žeton startovních bodů

+



2 body poskvrnění z karty cíle

22 bodů poskvrnění

CELKOVÉ BODY POSKVRNĚNÍ

Na konci hry sečtete nasbírané body poskvrnění (vítězné body) a určete vítěze. Zde je postup, jak získat body poskvrnění:

Znesvěcené lokace

Za každou znesvěcenou lokaci získáte žeton znesvěcení s body poskvrnění v rozmezí od 2 do 5.

Počet kultistů

Spočítejte kolik aktivních kultistů má každý kult. Kult s nejvyšším počtem získá žeton kultu, který přináší 3 body poskvrnění, další kult získá 2 body poskvrnění a třetí kult získá 1 bod poskvrnění. Bezbožná přízeň rozhoduje, pokud nastane remíza.

Žetony knihy kouzel

Kult, který jako první vylepší všech pět rituálů ve své knize rituálů, získá žeton knihy kouzel, který uděluje 3 body poskvrnění, a to ihned po vylepšení posledního rituálu. Druhý kult obdrží 2 body poskvrnění a tak dále. Pokud na konci hry zbývají žetony knihy kouzel, získá je kult, který má na konci hry nejvyšší počet vylepšených rituálů. Bezbožná přízeň rozhoduje při remíze.

Žetony krve

Porovnejte krev zbývající v měšci každého kultu. Kult s největším počtem zbývající krve získá žeton krve, který uděluje 3 body poskvrnění, a tak dále. Bezbožná přízeň rozhoduje při remíze.

Žetony bezbožné přízně

Vaše pozice v Řádu bezbožné přízně vám získá významné množství bodů poskvrnění. Kult na nejvyšší pozici obdrží žeton bezbožné přízně, který uděluje 6 bodů poskvrnění, a tak dále.

Žetony pozice

Jelikož jsou kulty na začátku hry náhodně umístěny na stupnici Bezbožné přízně, je nyní toto vyrovnáno body poskvrnění, které jsou uvedené na jejich žetonu pozice.

Žetony startovních bodů

Náhodně rozdělené žetony startovních bodů kompenzují kulty, které začínaly s menším množstvím krve, a nabízejí dodatečné body poskvrnění.

Karty cílů

Karty skrytých cílů nabízejí dodatečné body poskvrnění, pokud se podařilo dosáhnout cílů na nich popsanych. Sečtete všechny získané body poskvrnění a zjistíte, kdo vyhrál.

Až do konce hry nikdy nevíte, kdo bude vítězem. Díky mechanismům dohánění obvykle zvítězíte jen s těsným rozdílem. Proto se nikdy nevzdávejte a bojujte o každý bod. Vítězství může být blíže, než si myslíte.

REŽIM SPOLUPRÁCE

NASTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU PRO SPOLUPRÁCI



- 1 Místo pro 3 žetony knihy kouzel.
- 2 Místo pro 3 žetony krve.
- 3 Místo pro 3 žetony kultu.
- 4 Místo pro miniaturu Inkvizitora.
- 5 Na tato dvě políčka umístíte po jednom žetonu kletby se dvěma rolníky pod druhý a třetí žeton znesvěcení. Poté na ně v uvedeném pořadí umístíte dva žetony kletby se šitými.
- 6 Místo pro 5 žetonů znesvěcení, umístíte je, jak je uvedeno na obrázku ve stupních šedi na desce.
- 7 Z měšce hry vyjměte následující očíslované žetony kleteb: 1, 2, 3 a 4, zamíchejte je a položte lícem dolů na druhý, třetí, čtvrtý a pátý žeton znesvěcení. Ty budou použity později během fáze znesvěcení. K prvnímu žetonu znesvěcení není přiřazen žádný žeton kletby.
- 8 Předtištěná plocha pro Strom zatracených. Pokud máte miniaturu Stromu zatracených, umístíte ji sem.
- 9 Tři místa pro umístění kultistů, když chcete zvýšit svou pozici v Řádu

bezbožné přízně.

- 10 Na tyto tři políčka umístíte kapku krve, která vám připomene, že pokaždé, když pověsíte rolníka, musíte kromě surovin zaplatit navíc krev.
- 11 Na tato políčka musí každý kult umístit jednu pečeť a vytvořit tak Řád bezbožné přízně. Hráči společně rozhodnou, kam má být na stupnici Řádu umístěna pečeť každého hráče.
- 12 Políčka pro 3 žetony bezbožné přízně nechte prázdná; v režimu spolupráce je nelze použít.
- 13 Prostor pro oblast lokace: Miniatury, jako jsou kultisté, pečete, rolníci, monstra nebo Inkvizitor, jsou umístěny do této oblasti nebo jejího okolí.
- 14 Prostor pro žetony priorit.
- 15 Vytisknutá ikona suroviny, kterou lze v dané lokaci získat.
- 16 Prostor pro umístění žetonů kleteb.
- 17 Místa pro karty lokace. Zamíchejte karty lokace a náhodně umístíte do každé lokace jednu.

REŽIM SPOLUPRÁCE

V režimu spolupráce hrají 2-4 hráči proti Inkvizitorovi. Vaším společným cílem je nasbírat dostatek bodů poskvrnění, abyste úspěšně zkazili vesnici, zatímco se Inkvizitor a jeho armáda rolníků snaží překazit vaše zlověstné plány. Každý hráč si vybere kult a po úvodním nastavení začne umisťovat své kultisty, jako by se jednalo o kompetitivní hru Dark Blood. Ale pozor, v tomto herním módu mají schopnosti i rolníci, což může mít ničivé následky!

CÍL HRY

Pro výhru v režimu spolupráce v Dark Blood, musíte nasbírat dostatečný počet bodů poskvrnění podle počtu hráčů.

Počet hráčů:	2	3	4
Bodů poskvrnění:	15	18	20

Body poskvrnění můžete získat splněním následujících úkolů:

1. Znesvěcením lokací - V každé lokaci získáte uvedený počet bodů poskvrnění.
2. Sbíráním žetonů knihy kouzel, krve a kultu - každý z těchto žetonů vám přidá 3 body poskvrnění. Více informací o tom, jak tyto žetony získat, najdete ve Zvláštních pravidlech.
3. Obětováním rolníků u Stromu zatracených - Za každého rolníka, kterého úspěšně obětujete u Stromu zatracených, získáte 1 bod poskvrnění.

Maximální počet bodů poskvrnění, které můžete nasbírat, je 34 (9 z žetonů knihy kouzel, krve a žetonů kultu, 8 za obětovaných rolníků a 17 z žetonů znesvěcení).

NASTAVENÍ SPOLUPRÁCE

- † Každý hráč si zvolí kult podle svého výběru, vezme si svou knihu rituálů, své kultisty a monstrem a sestaví je jako obvykle s níže uvedenými rozdíly.
- † Nepoužívejte měšec hráče, protože množství krve každého hráče je veřejná informace.
- † Umístěte pasivní rituály tak, jak je znázorněno na obrázku, nemůžete je otočit, když odstraníte žeton kletby.
- † Každý hráč začíná s 1 krví a 1 stříbrem.
- † Z měšce hry vyjměte následující očíslované žetony kleteb: 1, 2, 3, 4.
- † Zamíchejte tyto žetony kleteb. Položte je lícem dolů na druhý, třetí, čtvrtý a pátý žeton znesvěcení. Ty budou použity později během fáze znesvěcení. K prvnímu žetonu znesvěcení není přiřazen žádný žeton kletby.
- † Umístěte žetony kletby se štítem Inkvizitora, jak je znázorněno na obrázku přípravy, na žetony kletby se dvěma rolníky.
- † Umístěte všechny ostatní žetony kleteb do měšce hry.
- † Dva hráči odeberou své žetony kletby nejvíce vlevo a vloží je do měšce hry. Poradte se jako tým a rozhodněte, kteří hráči tuto akci provedou.
- † V měšci hry by nyní mělo být celkem 10 žetonů kleteb: 1 žeton se štítem, 1 žeton se dvěma rolníky, 6 zbývajících žetonů s čísly a 2 žetony kultu.
- † Umístěte všechny karty lokací jako obvykle.
- † Umístěte všechny rolníky jako obvykle.



Strana pasivních rituálů používaných pro spolupráci.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- † Žetony kleteb, které jsou umístěny nad žetony znesvěcení, představují skrytou hodnotu, která se přičítá k obtížnosti dražby, takže ve fázi znesvěcení budete muset počítat a přiřazovat s určitým rizikem. Otočte je lícem nahoru a odhalte jejich hodnotu poté, co všichni hráči během fáze znesvěcení přihodí. Číslo na žetonu kletby se přičte k obtížnosti dražby dané lokace. Po odhalení těchto žetonů kleteb je přidejte dovnitř měšce spolu s žetony pod daným žetonem znesvěcení.
- † Obtížnost dražby lokace se vypočítá takto: sečtete číslo na žetonu kletby + body poskvrnění napsané na žetonu znesvěcení + počet hráčů + případnou krev uloženou na žetonu znesvěcení. Pokud hodnota vašeho společného příhozu překročí obtížnost dražby, získáváte žeton znesvěcení. Všichni hráči vyhrávají a prohrávají dražby společně.
- † Hráči při znesvěcení lokace přiřazují společně. Spojte veškerou krev, kterou chcete přiřadit od všech hráčů, a přičtete hodnotu krve pečetí v dané lokaci; to je hodnota vašeho společného příhozu.
- † Když hráči vyhrávají nabídku, všechny nabídky krve jsou ztraceny a všechny Sigily jsou vráceny do jejich knih rituálů, stejně jako v soutěžní hře.
- † Když hráči vyhrávají dražbu, všechny příhozy krve jsou ztraceny a všechny pečetě jsou vráceny do příslušných knih rituálů, stejně jako v kompetitivní hře.
- † Když hráči prohrají dražbu, každý hráč dostane zpět polovinu krve, kterou přislíbil v kolektivním příhozu, vždy zaokrouhleno nahoru. Zároveň získávají jednu krev za každou svoji pečeť, která je odstraněna a vrácena do jejich knihy rituálů.

REŽIM SPOLUPRÁCE



Rolníci umístění a přesunutí pomocí žetonu se dvěma rolníky.

- † Žeton kletby se dvěma rolníky přesune dva rolníky na místo, kde se objevil následujícím způsobem: Nejprve zkontrolujete, zda jsou k dispozici nějakí rolníci, a umístíte je na lokaci, kde se objevil žeton kletby se dvěma rolníky, a pokud jste nepřesunuli dostatek rolníků, vezmete si zbytek z lokace s žetonem nejvyšší priority (nejvyšší číslo), na kterém se nenachází žeton kletby se dvěma rolníky. Tento postup opakujte, dokud neumístíte dva rolníky nebo dokud vám nedojdou lokace.
- † Rolníci jsou pro všechny účely a efekty považováni za nepřátelské kultisty a rolníky. Pokud by vám efekt nařídil zabít nebo vrátit jednoho nebo více nepřátelských kultistů, dočasně odstraníte ze hry tolik rolníků.
- † Obětování rolníků u Stromu zatracených stojí 1 krev navíc.
- † Když hráči prohrají dražbu lokace, stane se tato lokace posvěcenou. Umístěním žetonu znesvěcené lokace na horní stranu karty lokace ji označíte jako posvěcenou lokaci.
- † Rolníci na posvěceném místě nemohou být obětováni u Stromu zatracených a kartu lokace již nelze aktivovat.
- † Žetony kletby se štítem Inkvizitora a se dvěma rolníky jsou pro všechny účely a účinky považovány za nepřátelské žetony kleteb.
- † Když vám schopnost nařizuje zničit suroviny jiného hráče, získáte tyto suroviny ze společné zásoby (banku) a umístíte je do blízkosti své knihy rituálů. Při dalším sběru surovin z lokace získá kterýkoli hráč také 1 z těchto surovin.
- † Když vám schopnost nařizuje krást suroviny, získáte místo toho daný počet surovin ze společné zásoby.
- † Ve zbytku pravidel se řiďte stejnými pravidly jako při běžné hře.

Žetony milníků

Žetony knihy kouzel, krve a kultu fungují v režimu spolupráce jako milníky a jsou uděleny okamžitě po splnění podmínky jedním z hráčů. Po splnění milníku nelze tyto body ztratit, ani když daná podmínka již nebude v budoucnu splněna.

- † **Žeton knihy kouzel:** Hráči, který si jako první vylepší všechny své rituályje udělen tento žeton.
- † **Žeton krve:** Hráč, který nasbírá 10 krví, získá tento žeton.
- † **Žeton kultu:** Hráč, který ovládá všech 8 svých kultistů, získá tento žeton.

Pravidla aktivace rolníků

Hráči aktivují své kultisty jako obvykle podle pravidel o většinové převaze a bezbožné přízni. Poté, co všichni hráči vyhodnotí svého prvního kultistu, aktivuje se také rolník. Pro aktivaci rolníka umístíte jeho miniaturu na volné místo pro rituál zaklínadla do knihy rituálů hráče, který je na poslední pozici v Řádu bezbožné přízně. Pokud je toto místo obsazeno, umístíte rolníka na místo pro rituál kouzla. Pokud jsou obsazena obě místa, přesune se rolník khráči, který je výše v Řádu bezbožné přízně. Když je rolník umístěn do místa pro rituál zaklínadla nebo kouzla, okamžitě se aktivuje efekt zaklínadla nebo kouzla. Pokud jsou všechna místa obsazena, rolník se neaktivuje.

Když rolníci aktivují zaklínadla a kouzla

- † Pokud by zaklínadlo nebo kouzlo způsobilo, že rolník získá krev, přidejte tuto krev k další dražbě lokace.
- † Pokud by efekt umístil pečeť, přidejte k další dražbě lokace 2 krve.
- † Rolníci mohou krást a ničit suroviny jiného hráče v dané lokaci, ale nikdy je nemohou sbírat. Vždy se zaměřují na hráče v dané lokaci, který má nejvíce surovin.
- † Rolníci nemohou získávat kultisty, jiné rolníky ani suroviny; tyto efekty jsou ignorovány.
- † Při tahání žetonů mohou rolníci vracet žetony hráče do příslušné knihy rituálů.



REŽIM SPOLUPRÁCE

Pohyb a akce Inkvizitora

- † Když provedete jakoukoli akci zahrnující rolníka, Inkvizitor se posune o jednu lokaci blíže k místu, kde se akce odehrála. Pokud například obětujete rolníka v lokaci 1 a Inkvizitor se nachází v lokaci 3, přesune se Inkvizitor do lokace 2. Tato akce proběhne předtím, než vyřešíte efekt, takže rolník, se kterým budete interagovat, je stále v lokaci, což Inkvizitorovi umožní zničit pečeť a zabít tohoto kultistu, pokud je posledním kultistou, který na daném místě působí. Když poslední kultista provede akci, musí mít Inkvizitor v lokaci žeton se štítem nebo rolníka, aby tohoto kultistu zabil.
- † Pokud Inkvizitor při svém pohybu prochází lokací, kde se nachází alespoň jeden rolník nebo žeton se štítem Inkvizitora, zničí v této oblasti pečeť.
- † Inkvizitor zabije posledního kultistu v lokaci, ve které se nachází, poté, co provede svou akci, pokud je v dané lokaci alespoň jeden rolník nebo žeton se štítem.
- † Žeton se štítem Inkvizitora znemožňuje získávání suroviny v lokaci, ve které se objeví. Ovlivněná surovina je pouze ta, na které se objeví žeton se štítem. Schopnosti, které vracejí nepřátelské žetony, mohou tento žeton vrátit do měšce hry a umožnit tak obnovení získávání suroviny v dané lokaci.



Inkvizitor se přesune do lokace 2 poté, co kultista interaguje s rolníkem, zničí pečeť a zabije kultistu.



Inkvizitor se přesune z lokace 4 do lokace 3, protože je to nejbližší lokace k místu, kde kultista interagoval s rolníkem.

REŽIM SPOLUPRÁCE

FÁZE REŽIMU SPOLUPRÁCE

Fáze údržby

Ve fázi údržby proveďte tyto kroky v obvyklém pořadí:

1. Náhodně umístěte 4 žetony priorit.
2. Z měšce hry náhodně vylosujte 2 žetony kletby pro každou lokaci.
3. Okamžitě vyřešte žetony kletby, žetony kultu, žetony se štítem Inkvizitora a žetony se dvěma rolníky.
4. Umístěte všechny dostupné rolníky.
5. Přesuňte Inkvizitora na každé místo s žetonem se štítem podle pokynů na žetonech priorit a případně zničte pečeť.

Fáze umístění

Po dokončení fáze údržby můžete začít umisťovat své kultisty do jednotlivých lokací jako obvykle. Umisťování kultistů do lokace se řídí podle pravidel jako v kompetitivní hře (Strana 14, kapitola: "Umisťování kultistů"). Rolníci neovlivňují umístění vašich kultistů.

Fáze vyhodnocení

Sbírejte suroviny, provádějte rituály a interagujte s rolníky v každé lokaci v pořadí, které určují žetony priorit. Nezapomeňte, že rolníci jsou pro všechny efekty a čely považováni za nepřátelské kultisty.

Fáze znesvěcení

Stejně jako v normální hře nemá první kolo fázi znesvěcení.

Po prvním kole

Po skončení prvního kola zamíchejte všechny dostupné žetony kleteb zpět do měšce hry, kromě dvou žetonů kultu, které byly do měšce hry přidány na začátku hry; tyto žetony se po vyřešení ve fázi údržby vrátí normálně do svých příslušných rituálních knih. Poté postupujte podle pravidel jako obvykle a znovu zamíchejte žetony priorit a žetony kleteb. Pokud žádný hráč nepoužil rituál s kouzly, je možné, že v měšci hry bude méně než 10 žetonů. V takovém případě nechte po rozdělení všech žetonů zbývající místa pro lokace prázdná.

Fáze znesvěcení

Když se dostanete do fáze znesvěcení, každý hráč se rozhodne, kolik krve přihodí. Nabídky všech hráčů se spojí a vytvoří společný příhoz. Poté odkryjte žeton, který je lícem dolů a vypočítejte obtížnost dražby pro danou lokaci. Pokud je společný příhoz vyšší než obtížnost dražby, vyhráváte dražbu a lokaci úspěšně znesvětíte. V případě remízy hráči vždy prohrávají. Pokud vyhrájete dražbu, vezměte si žeton znesvěcení příslušné lokace. Nezapomeňte, že hráči buď společně vyhrájí nebo prohrají.

Konec hry a bodování

Hra končí v pátém kole po dražbě poslední lokace, kostela. Spočítejte všechny body poskvrnění, které jste jako tým nasbírali. Pokud se vám nepodařilo nasbírat dostatečný počet bodů poskvrnění pro váš počet hráčů, prohráváte hru. Pamatujte, e hráči, kteří dobře spolupracují, společně vyhrávají!

Tipy a často kladené otázky

- † Pokud se během fáze údržby žeton štítu Inkvizitora objeví v lokaci v levém slotu a žeton kultu je vpravo, Inkvizitor je nejprve přesunut do této lokace a poté je do ní umístěn pečeť kultu, čímž je účinně znemožněno jeho zničení Inkvizitorem. Pokud se žetony objeví v opačném pořadí, je pečeť zničena.
- † Žeton se štítem Inkvizitora znemožňuje získávání pouze té suroviny, na které tento žeton leží, nikoli obou surovin.
- † Můžete odstranit žeton se štítem Inkvizitora z lokace, abyste v ní obnovili získávání surovin a zároveň ochránili své pečeti a kultisty před Inkvizitorovým hněvem.
- † Nezapomeňte, že Inkvizitor se přesune pouze o jednu lokaci blíže k místu, kde jste interagovali s rolníkem. Přemýšlejte několik tahů dopředu, abyste Inkvizitora uvěznil v lokaci, kde nejsou žádní kultisté ani pečeti.
- † Nezapomeňte, že žeton se štítem Inkvizitora používá pravidla pro Tok temnoty.
- † Z lokací 1 a 5 může Inkvizitor cestovat pouze do lokací 2 a 4.
- † Odstranění rolníků z lokace jakýmkoli způsobem (vrácením, zabitím, obětováním rituálům atd.), s výjimkou obětování u Stromu zatracených, je dočasně odstraní ze hry a zpřístupní je pro umístění.
- † Obětování rolníků u Stromu zatracených je odstraní po zbytek hry. To znamená, že Inkvizitor bude mít větší potíže se zničením vašich pečeti a kultistů a k dispozici bude méně rolníků k provádění akcí.
- † Rituály „Jste-li napaden“ se spouštějí jak tehdy, když Inkvizitor zničí pečeť nebo zabije kultistu, tak kdykoli rolníci provedou akci, která je podle běžných pravidel považována za útok.



SÓLO

SÓLO REŽIM

V sólo hře se utkáte se všemi nepřátelskými kulty, které nepoužívají běžná pravidla pro umístování kultistů a zkažení lokace. Tento režim sólo je určen pro hru s kterýmkoli ze čtyř kultů a skládá se ze 3 podmínek vítězství, které musíte splnit, a systému bodování soustředěného kolem žetonů znesvěcení. Mějte na paměti, že každý kult má svůj vlastní herní styl, který vytváří jedinečný zážitek.

Cíl hry:

Abyste vyhráli sólo hru Dark Blood, musíte na konci hry splnit všechny 3 podmínky vítězství.

1. Plně vylepšit všechny své rituály
2. Ukončit hru se všemi 8 aktivními kultisty
3. Dosáhnout nejvyšší pozice na stupnici Bezbožné přízně

Poté spočítáte své skóre tak, že sečtete body poskvrnění žetonů znesvěcení, které se vám podařilo získat během fáze znesvěcení. Maximální skóre v tomto herním režimu je 17 bodů. Pokud nesplníte některou z těchto podmínek, má se za to, že jste hru prohráli.

Obtížnost

Režim sólo lze hrát ve 4 obtížnostech:

Snadná: Pod každý žeton znesvěcení umístíte pouze 1 nepřátelský žeton kletby.
Středně těžká: Pod každý žeton znesvěcení umístíte 2 nepřátelské žetony kletby.
Těžká: Pod každý žeton znesvěcení umístíte 3 nepřátelské žetony kletby.
Noční můra: Pod každý žeton znesvěcení umístíte všechny 4 nepřátelské žetony kletby.

Nastavení

- † Vyberte si obtížnost.
- † Vyberte si kult podle své libosti, vezměte si jeho knihu rituálů, jeho kultisty a monstrum a postavte je jako obvykle.
- † Začněte s 2 krvemi a 1 stříbrem.
- † Z měšce hry vyjměte následující žetony kleteb: 1, 2, 3 a 4.
- † Zamíchejte tyto žetony a položte je lícem dolů na druhý, třetí, čtvrtý a pátý žeton znesvěcení. Ty budou použity později během fáze znesvěcení. K prvnímu žetonu znesvěcení není přiřazen žádný žeton kletby.
- † Pod každý žeton znesvěcení umístíte nepřátelské žetony v závislosti na obtížnosti. Pokud některé z nich zůstanou neumístěné, odstraňte je ze hry.
- † Umístěte všechny ostatní žetony kleteb do měšce hry.
- † Odstraňte svůj žeton kletby nacházející se nejvíce vlevo a vložte jej do měšce hry.
- † V měšci hry by nyní mělo být celkem 10 žetonů kleteb: 3 žetony se dvěma rolníky, všechny zbývající žetony s čísly a 1 z vašich žetonů.
- † Umístěte jednu ze svých pečeti na spodní část stupnice bezbožné přízně.
- † Umístěte nepřátelskou pečeť na druhou pozici shora na stupnici bezbožné přízně. Dokud je tato pečeť výše než vaše, prohráváte všechny remízy.
- † Umístěte všechny karty lokací a všechny rolníky jako obvykle.

Speciální pravidla

- † Žetony kleteb, které jsou umístěny na žetonech znesvěcení, představují skrytou hodnotu, která se přičítá k obtížnosti dražby, takže ve fázi znesvěcení musíte přiřazovat s určitým rizikem. Otočte je lícem nahoru, abyste odhalili jejich hodnotu poté, co hráč během fáze znesvěcení přihodí. Jejich počet se přičte k obtížnosti dražby dané lokace. Když tyto žetony odhalíte, přidejte je do měšce hry spolu s nepřátelskými žetony pod tímto žetonem znesvěcení.
- † Obtížnost dražby lokace se vypočítá následovně: přičtete hodnotu čísla na žetonu + množství krve z nepřátelských pečeti + body poskvrnění napsané na žetonu znesvěcení. Pokud hodnota vašeho příhozu přesáhne obtížnost dražby, získáváte žeton znesvěcení. Remízy se řeší jako obvykle na základě pozic v Řádu bezbožné přízně.
- † Když se objeví žeton se dvěma rolníky, umístěte na toto místo 2 nepřátelské kultisty místo 2 rolníků, které byste tam normálně umístili.
- † Zvláštní pravidla pro sólo umístění kultistů: Jednu lokaci může obsadit pouze 6 kultistů, pokud je na lokaci 1 nepřátelský kultista, můžete umístit 2 kultisty, jak je tomu obvykle. Pokud jsou zde 2 nepřátelští kultisté, můžete umístit 1 nebo 3 kultisty. Pro umístění na lokaci, kde jsou 3 nebo více nepřátelských kultistů, musíte umístit tolik kultistů, aby celkový počet kultistů na lokaci dosáhl 6. Příklad: Pokud jsou v Pekelné jámě 4 nepřátelští kultisté, můžete do této lokace umístit 2 kultisty, protože 4 nepřátelští kultisté + 2 vaši kultisté = 6 kultistů celkem.
- † Máte většinovou převahu, pokud jste na lokaci umístili více kultistů než je nepřátelských kultistů. Ačkoli hrajete vždy první, protože nepřátelští kultisté nesbírají suroviny ani neprovádějí jiné akce, většinová převaha je přesto důležitá, protože vám umožňuje aktivovat kartu lokace.
- † Hlavní úlohou nepřátelských kultistů je omezit počet kultistů, které můžete umístit do každé lokace, a donutit vás bojovat o většinovou převahu.
- † Na konci každého kola odstraňte z každé lokace všechny nepřátelské kultisty kromě 1, za předpokladu, že se v dané lokaci nachází nepřátelský kultista.
- † Ve zbytku pravidel se řiďte stejnými pravidly jako při běžné hře.

Fáze údržby

Ve fázi údržby proveďte tyto kroky v obvyklém pořadí:

1. Náhodně umístěte 4 žetony priorit.
2. Náhodně vylosujte 2 žetony kletby z měšce hry pro každou lokaci.
3. Okamžitě vyřešte žetony kletby, žetony kultu a žetony se dvěma rolníky.
4. Umístěte všechny dostupné rolníky.

SOLO

Fáze umístění

Po dokončení fáze údržby můžete začít umisťovat své kultisty na jednotlivé lokace podle zvláštních pravidel pro sólo umisťování kultistů. Jako v normální hře můžete do prázdné lokace umístit 1 svého kultistu a poté 2 další a tak dále. To funguje i v případě, že lokaci kazí 2 nepřátelští kultisté, protože můžete umístit 1 kultistu a poté 3 kultisty, celkem tedy 6 kultistů. Maximální počet kultistů v každé lokaci je omezen na 6.

Fáze vyhodnocení

Sbírejte suroviny, provádějte rituály a interagujte s nepřátelskými kultisty a rolníky v každé lokaci v pořadí, které určují žetony priorit, jako obvykle ve hře.

Fáze znesvěcení

Stejně jako v normální hře nemá první kolo fázi znesvěcení.

Po prvním kole

Po skončení prvního kola zamíchejte všechny dostupné žetony zpět do měšce hry, kromě svého žetonu, který byl do herního pouzdra umístěn na začátku hry; tento žeton se po vyřešení ve fázi údržby vrátí normálně do vaší knihy rituálů. Poté se řiďte speciálními pravidly pro sólo odstraňování kultistů a pokračujte ve fázi údržby druhého kola jako obvykle tím, že znovu zamícháte žetony priorit a žetony kleteb.

Fáze znesvěcení

Když se dostanete do fáze znesvěcení, proved'te dražbu lokace jako v normální hře. Poté odhalte lícem dolů položený žeton a vypočítejte obtížnost dražby. Pokud dražbu vyhrajete, vezmete si žeton znesvěcení a jeho body poskvrnění. Remízy se řeší jako obvykle na základě pozic Bezbožné přízně.

Konec hry a bodování

Hra končí v pátém kole po dražbě poslední lokace, kostela. Pokud se vám nepodařilo splnit všechny 3 podmínky pro vítězství, prohráváte hru. Upravte svou strategii a zkuste to příště znovu!



ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Rádi bychom vyjádřili upřímné poděkování úžasným lidem, kteří nám pomohli tuto hru uvést v život.

Našemu inspirativnímu kreativnímu řediteli: Geps

Našemu pracovitému projektovému manažerovi: Ember

Našim inovativním 3D výtvarníkům: Alexis Rydas and Vaggelis Theodoridis

Našemu milovanému manažerovi komunity: Hera

Našim zapáleným manažerům sociálních médií: Xenia and Ina

Našim obětavým testerům

Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Matt, Diana, Vermel, Anna, Konstantina, Fenia, Jordan, Marianthi, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Meimaridis Stelios, Gannis Kotsifos, Elina Ellinis, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris, a mnoho, mnoho dalších našich neznámých testerů.

Přátelům: Yellowbyte Studios

Našemu eventovému market'ákovi: Ioannis Laskaris

Našemu věrnému společníkovi: Sixty

V neposlední řadě, patří zvláštní poděkování Ilias Anastasiadis, Sofia Tsaxoulidou, a především, VantoN.

Všem našim přátelům a rodině, kteří nás na této cestě podporovali a měli s námi trpělivost.

A hlavně všem našim oddaným podporovatelům. Vaše víra v tento projekt nás inspirovala a vedla nás na každém kroku. Bez vás by tento projekt nebyl možný.

Ted' jděte a ved'te svůj kult k vítězství!

REJSTŘÍK

Bedna 7

Bezbožná přízeň 18

Bod poskvrnění 31

Tok temnoty 12

Žeton kletby se dvěma rolníky 12

Fáze umístění 14, 15

Fáze vyhodnocení 16 - 26

Fáze znesvěcení 29, 30

Ikony surovin 11, 19

Inkvizitor 12, 21

Karta cílů 9

Karty událostí 9

Kletba 12

Kniha rituálů 7

Kouzlo 24

Krev 23, 29, 30

Kultisté 14

Lokace 17, 29, 30

Karta lokace 17

Měsíc hry 11

Měséc hráče 8

Milníky 34

Oblast surovin 7

Obludné monstrum 21

Obětování 23

Pasivní rituály 27, 28

Pořadí dle většiny 17

Příhoz 29

Řád bezbožné přízně 8, 18

Rakev 7

Rolníci 13

Rituál 20-28

Pečetě 29

Stříbro 7, 19

Strom zatracených 9

Fáze údržby 11-13

Zaklínadlo 25

Žetony bezbožné přízně 31

Žetony knihy kouzel 31

Žetony krve 31

Žetony kletby 11, 12

Žeton kletby se štítem Inkvizitora 12, 21, 34-36

Žetony kultu 31

Žetony pozice 8, 31

Žetony priorit 11

Žetony rituálů 7, 20-28

Žetony startovních bodů 8, 31

Žetony znesvěcení 30, 31

