

# VLÁDCI PODZEMÍ: ROZŠÍŘENÍ "MAGICKÉ PŘEDMĚTY"



Titul Vládcе podzemí může získat jenom ten nejlepší. Což je vlastně relativní. Stále musíte pracovat na posílení své pozice, nevynechávajíc žádné příležitosti poškodit protivníka.

Jasně, že se žádný Temný pán nesníží tak hluboko, aby sám napadl jiné podzemí. Každopádně ne přímo. Ale když už na sousedově prahu stojí hrstka odhodlaných hrdinů, aby vykonala tuto špinavou práci, proč jí jednoduše nepodat pomocnou ruku?

Určitě už jste slyšeli o zahalené postavě, která oslovuje hrdiny v temných uličkách a snaží se jim něco vnutit. Něco, co by jim na jejich loupeživých výpravách mohlo pomoci. Tak teď už víte, co má tato postava za lubem.

Toto mini-rozšíření přidává do hry magické předměty. Potřebujete jenom tato pravidla, 20 žetonů předmětů jste dostali v krabici se základní hrou.

Pravidla popisují hru ve čtyřech hráčích. Text ve speciálních rámečcích vysvětluje změny pravidel pro hru ve třech nebo ve dvou hráčích.

Magické předměty do hry přináší více interakce. Jsou dvě varianty hry. Ve variantě „Přímé předměty“ pomáháte hrdinům vybilít podzemí vašich spoluhráčů. Ve variantě „Lstivé předměty“ je důležité tajné plánování a dedukce. Každá varianta přidává hře na komplexnosti a dělá boje brutálnějšími.



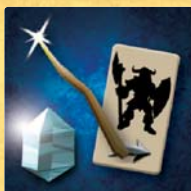
Myslíte si, že základní hra je příliš jednoduchá a průhledná? Pak toto rozšíření NENÍ pro vás. Zjevně jste hru ještě plně nepochopili.

Pakliže jste pochopili celou spletitost (či zpropadenost) této hry a hledáte-li další výzvu, čtěte dál.

## Žetony předmětů

Od každé barvy hráče je ve hře 5 žetonů. Jeden z nich je prázdný žeton, na ostatních čtyřech jsou magické předměty, po jednom pro každý typ hrdiny.

Ilustrace ➔



Schopnost ➔

← Hrdina

Typ hrdiny, který tento předmět dokáže použít.



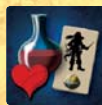
### Magická hůlka

Pomocí hůlky bojovník přidává družině hrdinů jeden krystal. Magické pergameny a runy jej sice znejistí, ale mávat hůlkou dokáže i válečník.



### Amulet odvahy

Dává kouzelníkovi jeden život navíc. Nošení takového amuletu posílí fyzickou kondici i toho nejzuboženějšího kouzelníka, částečně i proto, že je tak těžký.



### Léčivý lektvar

Povoluje zloději léčit družinu. Při převzetí flakonu s lektvarem podepisuje zloděj dodržování těch samých pravidel léčení jako kněží. A ano, své slovo dodrží. Zloděj klidně poruší zákon, ale dobře ví, jak nebezpečné je jít proti právníkům.



### Šťastný čtyřlístek

Umožňuje kněžím pomoci družině odhalovat pasti. Aby to byl pravý čtyřlístek nosící štěstí, musí se utrhnout o půlnoci a smáčet v čerstvé krvi jednorozce. Což zřejmě nebude štěstím pro toho jednorozce.



### Prázdný žeton

## Varianty

Hru s tímto rozšířením je možné hrát ve dvou variantách:

Doporučujeme variantu „Přímé předměty“. Je jednodušší na vysvětlování i na hraní. Do hry vnáší více přímé interakce a je určena hráčům, kterým se líbí především téma hry.

Složitější interakci pak naleznete ve variantě „Lstivé předměty“. Odhadne-li hráč vývoj hry mylně, může v této variantě zkřížit své vlastní plány. Tuto variantu doporučujeme opravdu zkušeným hráčům, kteří rádi ovlivňují Stupnici zla, předpovídající tím, jak se hra bude vyvíjet, a kteří využívají jemné detaily boje.

# Varianta: Přímé předměty

Tato varianta přidává do hry přímou interakci. Doporučujeme ji pro první hry s magickými předměty. Jednodušeji se vysvětluje i hraje.


Na začátku posledního kola každého roku pošle každý hráč jeden žeton předmětu každé družině utábořené u vchodu do dungeonu protihráčů.

Před bojem si hrdinové rozdělí předměty, které družina dostala. Vezmou si je ti, již je dokážou použít. V boji předměty propůjčují hrdinům speciální schopnosti, a jejich uvěznění se tím pro Temného pána ztěžuje.

Na druhou stranu, uvězněný hrdina odevzdá předmět svému vězňiteli. Ten získá za každý ukořistěný předmět v závěrečném bodování jeden vítězný bod. Pošlete-li předmět družině, která jej nedovede využít, jenom svému protihráči pomáháte.

## Příprava

Na začátku hry dostane každý hráč pět žetonů předmětů od své barvy (čtyři magické předměty a jeden prázdný žeton).

 Ve hře dvou hráčů dostanete i čtyři magické předměty v barvě nehrajícího hráče, o kterou se staráte. Nedostanete ovšem jeho prázdný žeton (celkově tedy máte 8 magických předmětů a 1 prázdný žeton).

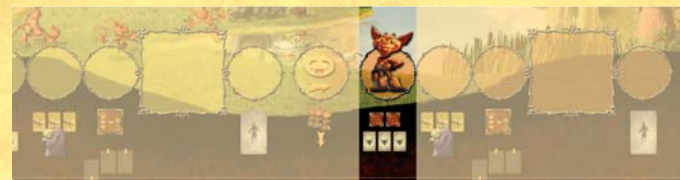
## Fáze předmětů

Každý rok má navíc fázi předmětů, kdy vaši služebníci podstrčí magické předměty hrdinům tábořícím před vchodem do podzemí vašich protivníků.



Cena předmětů stěží pokrývá náklady na jejich výrobu. Ziskový obchod to není. Ale zadostiučinění, že jsme zkřížili plány protivníka našeho pána, je nám dostatečnou odměnou.


Fáze předmětů se hraje na začátku posledního kola roku, poté, co byly vyloženy místnosti, příšery (a duchové), těsně před fází hraní příkazů. Když připravujete Plán roku, umístěte na příslušné místo figurku impa. Její špičaté uši vám připomenou rozdělování předmětů.



Chcete-li, můžete místo figurky impa použít žeton trolla. Lehčeji jej přehlédnete, ale alespoň bude důvod mít ve hře s třemi Trolly čtyři trollí žetony.

## Rozdělování předmětů

Když se posune ukazatel času na označené políčko, hráči dají protihráčům žetony předmětů. Před každý plán podzemí protihráčů položte jeden žeton.

Ve hře čtyř hráčů musíte jednomu z protihráčů dát prázdný žeton  a zbylým dvěma po jednom magickém předmětu. V prvním roce tedy dva předměty dáte a dva si necháte. Rozhodujete se, komu který žeton dáte.

Poté, co všichni hráči obdrželi po jednom žetonu od svých protihráčů, otočí žetony lícem vzhůru. Prázdné žetony vrátí jejich majitelům. Magické předměty zůstanou u družiny, která je získala. Hrdinové si je rozdělí na začátku boje (viz níže).



Ano, předměty dostanete, ještě než si budete brát posledního hrdinu, takže nastal čas pohrát si s pozicemi na Stupnici zla. To je to právě vládnutí v dungeonu: i přímá varianta má svou lstivou stránku.

Po skončení fáze předmětů prvního roku má každý hráč pořád ještě tři žetony své barvy, jeden z nich je prázdný žeton. I v druhém roce bude rozdělovat tři žetony. Hráči už si nemohou zvolit které, ale stále se rozhodují komu. Po fázi předmětů druhého roku se hráčům vrátí jejich prázdný žeton. Bude to jediný žeton, který jim zbude.



Ve hře tří hráčů rozdají hráči jenom po dvou žetonech. Jedním z nich smí být i prázdný žeton, není to ovšem povinností. Rozhodnutí je jenom na jednotlivých hráčích.

Ve hře tří hráčů se prázdný žeton hráči nevrací. Místo toho jej po použití odložíte na plán Vzdálených krajů. Dá-li tedy hráč prázdný žeton některému z protihráčů v prvním roce, zbudou mu pro druhý rok tři magické předměty. Z nich použije jenom 2 a jeden mu zůstane až do konce hry. Nechá-li si prázdný žeton a v prvním roce použije 2 magické předměty, zůstanou mu do druhého roku 2 magické předměty a prázdný žeton. Ve druhém roce si může vybrat, zda prázdný žeton použije, nebo si jej nechá až do konce hry.



Ve hře dvou hráčů má každý 8 magických předmětů a jeden prázdný žeton. Hráč musí dát svému protivníkovi i jeho nehrající barvě po jednom žetonu od každé barvy, kterou má. Celkem tedy dá 4 žetony, dva od každé barvy. Sám dostane 2 žetony, v barvě protihráče a jeho nehrající barvě. Nehrající barva hráče dostane dva žetony v barvách protihráče.

Svůj prázdný žeton si hráč může ponechat, dát ho protihráči, nebo jeho nehrající barvě. Odevzdá-li hráč svůj prázdný žeton, už se mu nevrátí. Místo toho ho protihráč odloží po otočení lícem nahoru na plán Vzdálených krajů. Prázdný žeton může tedy hráč použít jenom jednou za hru.

Jenom žetony s magickými předměty, které hráč dal protihráči, hrají roli. Magické předměty dané nehrající barvě po otočení odložíte do Vzdálených krajů (toto zúží výběr předmětů hráče pro druhý rok). Odložené předměty zůstanou odkryty, protivník si je může kdykoliv prohlédnout a zjistit, které jsou ještě ve hře pro druhý rok.

Druhý rok se hraje přesně podle pravidel pro první rok. Hráč rozdá 4 ze svých zbývajících žetonů a jeden v jeho barvě mu zůstane.



Jasně, víme, že je úplně jedno, zda dáte nehrající barvě ve druhém roce nějaký žeton. Udělejte to. Nehrající barvy, kterých si nikdo nevsímá, by se šířily nudou.

## Shrnutí (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- Na začátku hry dostanete 5 žetonů ve své barvě (ve dvou dostanete vedle svých žetonů ještě čtyři vaší nehrající barvy - všechny kromě prázdného žetonu).
- Každý rok dáte jeden žeton každému protihráči (ve dvou dostane jeden žeton z každé sady protivník i jeho nehrající barva).
- Ve čtyřech hráčích použijete každý rok prázdný žeton – tento se vám vrátí. Ve dvou nebo třech hráčích si můžete zvolit, zda prázdný žeton použijete – po odkrytí jej odstraňte ze hry.
- Na konci hry máte u sebe jeden žeton – bez ohledu na počet hráčů.

# Boj

Ve fázi předmětů získala družina hrdinů před vstupem do vašeho podzemí 0 až 3 magické předměty. Ty mohou být identické nebo různé. Počítají se jenom předměty, které družina získala od protihráčů. Předměty vaší vlastní barvy, které vám zůstaly, nehrají v boji ve vašem dungeonu žádnou roli.

## Přidělení předmětů

V průběhu přípravy boje si vaši hrdinové rozdělí získané předměty. Každý předmět je určen pro konkrétní typ hrdiny, jiný hrdina ho nedokáže použít.

S každým druhem magického předmětu, který jste obdrželi, proveďte následující:

- \* Máte-li jenom jednoho hrdinu požadovaného typu, přiřďte mu všechny předměty tohoto typu (položte je nad hrdinu).
- \* Máte-li více hrdinů požadovaného typu, rozdělte předměty tohoto typu mezi ně. Začněte hrdinou stojícím nejvíce vzadu. Je-li předmět pro každého, dostane každý právě jeden. Je-li předmětů méně než hrdinů, nedostanou ti více vpředu žádný. Máte-li tři předměty a dva hrdiny odpovídajícího typu, dostane hrdina stojící více vzadu dva, a ten vpředu jenom jeden předmět.
- \* Nemáte-li hrdiny požadovaného typu, nemůže družina předmět použít. Předmět položte za družinu pro označení toho, že si jej družina nese v batůžku.

Paladin nikdy žádný předmět nedostává.



Někteří tvrdí, že Paladin se předmětů ani netkne, jelikož má čisté srdce. Jiní tvrdí, že mu to zakazuje jeho paladinovská přísaha. Ve skutečnosti je tak odpornej chlubil a vejtaha, že se s ním ostatní nechtějí o nic dělit.




Následující příklady ukazují rozdělení předmětů:



## Účinek předmětů v boji



Magické předměty, které nesou hrdinové, mohou ovlivnit boj. Předměty v batůžku boj neovlivňují. (Můžete je otočit rubem nahoru, aby vás nemátly.)

Působení každého předmětu je jednoduché: Předmět propůjčí svému nositeli schop-

nost, která je zobrazena na žetonu – jeden život navíc **+1**, nebo jedno odhalení pastí – , schopnost kouzlit – , nebo schopnost léčit jedno zranění – .

Jeden život navíc pro kouzelníka znamená, že kouzelníkovi se zvýší červené číslo počtu životů o jedna. Na vyřízení kouzelníka je tedy zapotřebí o jednu kostičku zranění víc (pozor, past Otrávená hostina dá kouzelníkovi s amuletem o jedno zranění víc než bez něj). Amulety jsou kumulativní, tj. dva amulety propůjčí svému nositeli 2 životy navíc.

Všechny další schopnosti se jednoduše připočítají k celkovým schopnostem družiny léčit, odhalovat pasti a kouzlit. Mají tentýž význam jako schopnosti natištěné na kartičkách hrdinů. Například tyto čtyři družiny by léčily stejně:

- \* Družina bez kněze, s jedním zlodějem nesoucím dva lektvary.
- \* Družina bez kněze, se dvěma zloději, z nichž každý nese jeden lektvar.
- \* Družina s jedním knězem, majícím jedno , a jedním zlodějem nesoucím jeden lektvar.
- \* Družina s jedním knězem, majícím dvě , ale bez lektvarů.

Magické předměty mohou být použity vždy, když to je smysluplné. Nespotřebávají se. (Představte si to takhle: Zloděj dá napít z flakonu s léčivým lektvarem jenom doušek. Nikdo nevypije flakon na ex.) Jediný způsob, jak se zbavit předmětu, je vyřadit jeho nositele.

Pravidla týkající se typu hrdiny (válečník, kněz atd.) se vztahují jenom na typ hrdiny zobrazený na kartičce hrdiny. Zlodějka s lektvarem zůstane typově zloděj, nebude se počítat jako kněz. Upír na ni může zaútočit a Antimagická šipka na ni nemá žádný speciální efekt. Kdyby Antimagická šipka zasáhla kněze, ani zlodějka by nemohla pomoci lektvaru léčit. Šipka způsobí, že ve vyhodnocení boje se přeskočí krok léčení, a celá družina tedy nemůže léčit. Stejně tak válečník se díky hůlce nestane kouzelníkem. Může pomoci družině zakouzlit Neviditelnost, ale neviditelnost sama na něj nepůsobí. Antimagická šipka může znemožnit podporu kouzlení pomocí hůlky jenom v případech, kdy zasáhne opravdového kouzelníka.

Text na pasti Jedovatá šipka se musí upravit z „... 2 zranění, před kterými je zloděj nemůže ochránit“ na „... 2 zranění, která nemohou být zrušena schopností odhalovat pasti“ – čímž se vztahuje i na paladina i na kněze s čtyřlístkem štěstí. Více informací najdete v oficiálním FAQ na [www.czechgames.cz](http://www.czechgames.cz).

## Ukořistění předmětů

Když vyřadíte hrdinu nesoucího jeden či více předmětů, dejte si do vězení hrdinu i jeho předměty. Uvzněné předměty už nemají na další boj vliv.

Jsou-li nějaké předměty v batůžku (tedy předměty, které žádný hrdina družiny nedokáže využít), dostanete je, až vyřadíte všechny hrdiny (včetně paladina, útočil-li na vás).

Skončil-li boj dříve, než vyřadíte všechny hrdiny, odložte předměty, které nesou uprchnuvší hrdinové, i ty z batůžku do Vzdálených krajů.

Speciální případ: Vyřadili jste všechny hrdiny a boj u vás skončil, ale později se k vám přesunul Paladin a boj znovu vzplál. Získané předměty už zůstanou ve vězení. To platí i pro předměty z batůžku, opozdilý paladin je nemůže nijak získat.

## Bodování

Při bodování na konci hry si započítejte kromě vítězných bodů za hrdiny ještě jeden vítězný bod za každý předmět ve vašem vězení.



Používejte své prázdné žetony uvážlivě. Musíte si být jisti, že předměty, které dáváte, nabourají plány vašich protivníků. Jinak se budete muset dívat, jak si protihráči ukládají předmět ke svým pokladům, a pokud by vaši soupeři nebyli Temnými pány, mohli by vám poděkovat za bod navíc.

# Varianta: Lstivé předměty

*Pokud se vám líbí jemné ovlivňování hry pomocí manévrování na Stupnici zla nebo jiné křížení plánů soupeře, můžete si zkusit tuto variantu. Interakce není tak přímá a důsledky vašich akcí jsou hůře předvídatelné. Pravidla jsou o něco složitější na vysvětlování. Pokud se tedy zajímáte jenom o interakci, zvolte si variantu Přímé předměty.*

Lstivé předměty jsou nejlépe hratelné ve 4 hráčích, hrát se nicméně dají i ve dvou nebo třech hráčích.

V této variantě neposíláte předměty protivníkům, ale hrdinům čekajícím na Plánu roku. Předměty plánujete před odkrytím naplánovaných akcí, nemůžete si tedy být jisti, který hráč kterého hrdinu získá. Všichni plánují předměty současně a skrytě. Takže není jisté, zda váš předmět vůbec některý z hrdinů dostane.

Každý hrdina smí mít jenom jeden předmět. Vy nedostáváte vítězné body za ukořistění předmětů. Místo toho tajně doufáte, že se vaše plány podaří uskutečnit, a sledujete, zda vámi poslaný předmět hrdinové účelně využijí. Povede-li se to hrdinům, získáte 2 vítězné body.

## Příprava

Na začátku hry dostane každý hráč 5 žetonů předmětů od své barvy (4 magické předměty a 1 prázdný žeton).


(Pravidla jsou pro všechny počty hráčů stejná.)

## Fáze hraní příkazů

V kolech, kdy nastává fáze rozdělení hrdinů (tedy druhé, třetí a čtvrté kolo každého roku), mohou hráči poslat hrdinům předměty.

Ve fázi hraní příkazů v průběhu plánování příkazů (neplatí v zimě) zvolte jeden žeton předmětu a položte jej skrytě pod hrdinu. Dodržujte při tom pořadí hráčů: začínající hráč položí předmět pod prvního hrdinu (nejvíce vpravo). Další hráč pod následujícího hrdinu a tak dále.

Příkazy se odkrývají až po položení předmětů všemi hráči. Předměty zůstávají skryté, až do fáze rozdělení hrdinů.

 Ve hře dvou nebo tří hráčů se plánují i náhodné příkazy pro nehrající barvu (barvy). Tyto příkazy odkryjte ještě před plánováním vlastních příkazů a předmětů.

Na jaře prvního roku máte 5 žetonů předmětů, ze kterých můžete vybírat. V pozdějších kolech jich může být méně, ale prázdný žeton máte k dispozici pokaždé (vysvětleno níže).

## Fáze rozdělení hrdinů

Přímo před rozdělením hrdinů jim rozdejte předměty.

Odkryjte postupně žetony předmětů (začněte předmětem pod prvním hrdinou). Po odkrytí žetonu postupujte takto:

- Je-li to prázdný žeton, vraťte ho hráči dané barvy.
- Jinak položte magický předmět na prvního (stojícího nejvíce vpravo) hrdinu odpovídajícího typu, který ještě žádný předmět nemá. Například: Jsou-li mezi hrdiny dva válečníci, získá první magickou hůlku ten první, stojící více vpravo, a druhou magickou hůlku ten druhý.
- Není-li mezi hrdiny hrdina odpovídajícího typu, nebo všichni hrdinové odpovídajícího typu už předmět získali, vrátí se předmět hráči dané barvy.

## Příklady:




Tyto předměty se rozdělí jako na obrázku:




Tyto předměty se rozdělí jako na obrázku:



Následně se rozdělí hrdinové podle klasických pravidel před dungeons hráčů. Své získané předměty si vezmou s sebou. Nepoužitelné předměty získali hráči nazpátek, takže družina nemá žádný batůžek.

 Ve hře dvou hráčů se může stát, že předmět získal hrdina jdoucí k nehrající barvě. Hrdinu odložte klasicky do Vzdálených krajů a předmět vraťte hráči dané barvy.

 Jo! Přepadněte je a vezměte si své předměty zpátky. Rozsévání zla v těchto krajích je dostatečně obtížné. Vzdálené kraje ať se o své zlo starají sami.



Uvědomte si, že v této variantě nemá žádný hrdina více než jeden předmět. Ten, který získal, mu už zůstane, a předměty si před bojem družina nebudě přerozdělovat.

## Boj

V boji fungují magické předměty stejně jako ve variantě Přímé předměty (viz výše).

Navíc musíte sledovat, zdali byly vaše předměty použity. Byl-li předmět v průběhu boje použit (vysvětlení v dodatku), položte na něj jeden žetonek zlata.

Až vyřadíte hrdinu nesoucího předmět, nebo až skončí boj, označuje žetonek zlata, že předmět byl použit. V tom případě dostane hráč dané barvy žeton předmětu a uloží jej k nevyřiditelné poště. Byl-li předmět bez žetonku zlata, odložte jej do Vzdálených krajů.



Předměty označujete jenom na připomenutí, že byly použity. I po označení je může hrdina až do svého vyřazení nadále používat. Označte jenom první použití předmětu. Celkový počet použití není důležitý.

Po boji tedy každý magický předmět s žetonkem zlata dáte na herní plán hráče stejné barvy, jako má žeton předmětu, k nevyřiditelné poště.



Je jedno, jestli byl, nebo nebyl hrdina vyřazen. Žetony předmětů u nevyřiditelné pošty v druhém roce už nemůže hráč použít. Už to vlastně nejsou předměty, ale jenom vzpomínky na zábavu, kterou jste si užívali, pozorujíc problémy způsobené tímto malým dárečkem (nebo dopisy se stížnostmi od jiných adeptů na licenci a titul Vládce podzemí).

Výjimka: Může se stát, že dostanete hrdinu s žetonem ve vlastní barvě. To je špatné. Předmět působí jako obvykle, ale po boji jej odložte do Vzdálených krajů bez ohledu na to, zda byl, nebo nebyl použit. V této variantě nesbíráte předměty, proti kterým jste bojovali. Hodnotíte jenom své vlastní předměty, které byly úspěšně použity proti jiným hráčům.



Napsat sám sobě stížnost by bylo trochu stupidní.

## Bodování

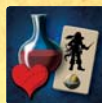
Magické předměty nepatří k oficiální části hodnocení ministerstvem. Když tedy ukončíte hru s nula nebo méně regulárními body, licenci nezískáte.

Získáte-li jeden a více bodů, dostanete za každý předmět v nevyřiditelné poště 2 body navíc (tedy za každý váš žeton, který byl použit proti vašim spoluhráčům).

## Dodatek:

### Úspěšné použití předmětů

Ve variantě Lstivé předměty musí hráči zjistit, zda jejich předmět byl použit. Proto se boje v jednotlivých dungeonech odehrávají postupně v pořadí, aby každý hráč mohl jednotlivé kroky sledovat.



## Léčivý lektvar

Vyléčí-li družina v některém kroku léčení alespoň o jedno zranění víc, než by vyléčila bez lektvarů, považují se lektvary družiny za použité.

V tomto případě označte všechny léčivé lektvary družiny.

### Příklad:



Pošlete-li sliza, aby zaútočil na družinu, dostane každý hrdina jedno zranění. V kroku léčení vyléčí družina všechna tři zranění. Bez lektvaru by družina vyléčila jenom 2 zranění, proto označte oba léčivé lektvary jako použité.

Pošlete-li goblina, způsobí jenom 2 zranění. Družina obě v kroku léčení vyléčí. Zranění by kněz vyléčil i bez lektvarů, proto nebude žádný z lektvarů označen.

Pošlete-li svého goblina spolu se slizem, aby zaútočili oba v jednom kole, závisí výsledek na pořadí, ve kterém budou příšery útočit. Kterou byste poslali jako první, abyste zabránili označení lektvarů? (V obou případech vyřadíte prvního zloděje a jeho předmět zůstane nepoužit. Jde jenom o to, jak zamezit použití druhého léčivého lektvaru.)



## Šťastný čtyřlístek

Čtyřlístky se používají v kroku vyhodnocení pastí. Byla-li použita past a družina s čtyřlístkem zabraňuje alespoň jednomu zranění z pastí navíc, než by zabránila bez čtyřlístku, označte všechny šťastné čtyřlístky jako použité.

### Příklad:



Použijete-li Jedovatou šipku, žádný ze čtyřlístků nebude označen. Celkem bude zabráněno jenom jednomu zranění z pastí, kterému by zloděj zabránil i bez čtyřlístků v družině. Dvěma zraněním navíc nemůže být schopností zloděje a čtyřlístků zabráněno.

Použijete-li Prokletý prsten, bude zabráněno všem třem zraněním. Oba předměty se označí jako použité (i když stačil jenom jeden).

Zvolíte-li Kamikaze impa, bude zabráněno čtyřem z pěti zranění. Poslední kostičku zranění dostane kněz jdoucí na konci družiny, což ho vyřadí. Ještě před vyřazením se oba předměty označí jako použité. Později se ocitnou mezi nevyřiditelnou poštou hráčů, kteří je poslali. Kdyby snad jeden z nich byl váš, odložte jej do Vzdálených krajů.



## Magická hůlka

Když družina sešle kouzlo, které by bez hůlky seslat nemohla, považuje se magická hůlka za použitou. V takovém případě označte všechny magické hůlky jako použité. Je jedno, zda kouzlo mělo nějaký efekt, nebo ne. I Fireball může způsobit, že budou magické hůlky označeny jako použité.

### Příklad:

**Sugesce**  
Zneužíváš si...  
Beneščí si si...  
Zneužíváš si...  
Beneščí si si...  
Každé přísle poslané  
do boje hráč tvař  
zaplatí její cenu  
anebo ji stáhne  
z boje.

**Kyvadlo**  
„Přece zasloj jen  
o nějaký předmět...  
Bůh žije jistě“  
Druhý hráček  
dostane 3 zranění  
(ve druhém roce  
4 zranění).

**Antimagická šipka**  
„Blázi... Blázi... Sakryš...  
Blázi se ani plati žijet...“  
Dej 1 zranění libovolnému  
hráčkovi. Pokud  
je cílem na čaroděje,  
družina foto kolo ne-  
kouzčí, pokud na kněze,  
družina nešle.

Bojová karta prvního kola boje je Sugesce. Jde o rychlé kouzlo, které přichází po vyhodnocení pastí, ale ještě před útokem příšer (a duchů).  
Dejme tomu, že zaútočíte čarodějnicí. Ještě před jejím útokem sešlou kouzelníci (a válečník s hůlkou) kouzlo. Kouzelník má dost magické energie na to, aby seslal kouzlo bez pomoci magické hůlky, proto není označena jako použitá. Zaplatíte-li za ponechání čarodějnice v boji, může vyřadit válečníka, a jeho hůlka odejde nepoužitá do Vzdálených krajů.  
Když nevyřadíte v prvním kole boje bojovníka nebo kouzelníka, budou spolu v dalším kole schopni seslat další kouzlo. To by ovšem znamenalo, že hůlka bude označena jako použitá. Bez ní by kouzlo nebylo možné seslat.  
Zkusme simulovat, co by se stalo, kdybyste poslali v prvním kole Kyvadlo a žádnou příšeru. Kouzelníka by vyřadilo Kyvadlo ještě před fází Rychlé kouzlo. Díky hůlce by ale družina kouzlo seslala. Hůlku byste označili jako použitou, i když v boji není příšera, na kterou by kouzlo mělo působit.  
Další možností by bylo použít v prvním boji Antimagickou šipku a čarodějnicí. Šipka dá kouzelníkovi jedno zranění a zneškodní družině kouzlit. (Kdyby šipka zasáhla válečníka, mohl by válečník použít magickou hůlku a kouzelník svoji schopnost.) Dva útoky čarodějnice sešlete na kouzelníka, čímž jej vyřadíte z boje. V dalším kole už družina nemá dostatek magické energie, aby seslala kouzlo. Magická hůlka zůstane po zbytek boje nepoužitá, a po něm ji odložíte do Vzdálených krajů (vlastně, takhle by to skončilo, kdyby se u vás neukázal paladin).



## Amulet odvahy

Když kouzelník s amuletem odvahy přežije zranění, které by jej bez amuletu vyřadilo z boje, považuje se amulet za použitý. Jinak řečeno: dostane-li kouzelník tolik kostiček zranění, jako je jeho počet životů bez amuletu, označíte amulet jako použitý.

Stačí-li ale zranění na vyřazení kouzelníka i s amuletem, amulet neoznačujete a odložíte jej do Vzdálených krajů. Jinak řečeno: dostane-li kouzelník tolik zranění, že to vyrovná nebo překročí počet životů i s amuletem, není amulet považován za použitý. Uvědomte si, že zranění z dobývání udělujete postupně. Jedno z nich nechť dá kouzelníkovi tolik zranění, kolik je jeho počet životů bez amuletu. Amulet označíte jako použitý, i kdyby další zranění z dobývání kouzelníka ihned vyřadilo. (Amulet mu povolí ještě chvíli se potácet dungeonem.)

### Příklad:

V pozdějším kole boje se nacházíte v této situaci. Na bojové kartě tohoto kola jsou dvě kapky, takže způsobí 2 zranění z únavy (kouzlo můžete ignorovat, neboť vaše družina nemá magickou energii na jeho seslání).  
Zaútočíte-li čarodějnicí útokem 4, vyřadíte kouzelníka i s jeho amuletem. Předmět nebyl použit, takže jej odložíte do Vzdálených krajů. Váš upír teď nemůže zaútočit. Kněz vyléčí jedno zranění, dostane dvě zranění z dobývání a kolo boje přežije.  
Namísto výše uvedeného můžete použít čarodějnicí, aby vyřadila kněze. Zaútočíte-li upírem na kouzelníka silou 3, přežije díky amuletu. Amulet byste museli označit jako použitý a kouzelník by byl vyřazen zraněním při dobývání. Amulet poté odevzdáte hráči jeho barvy, který si ho uloží k nevyřiditelné poště.  
Kdyby upír zaútočil jenom silou 2, nebyl by amulet označen. U přidělování zranění z dobývání by ovšem kouzelník amulet použil. Druhé zranění jej sice vyřadí z boje, ale amulet bude označen jako použitý. Amulet poté odevzdáte hráči jeho barvy, který si ho uloží k nevyřiditelné poště.  
Dokážete najít způsob, jak se zbavit obou hrdinů bez označení amuletu?

## Bezplatné rozšíření k Vládcům podzemí od Vlaadi Chvátila

Ilustrace: David Cochard  
Grafický design: Filip Murmak  
Překlad: Monika Dillingerová  
Korektury: Eliška Pospíšilová  
Hlavní tester: Petr Murmak

Speciální poděkování: dilli, LemonyFresh, Vitek, Ellife.

© Czech Games Edition, květen 2010, www.CzechGames.cz

Distribuce Vládců podzemí v Čechách a na Slovensku: Mindok, s.r.o.,  
www.mindok.cz

CGE  
Czech Games Edition

MINDOK