



Malá
veľká
PODZEMÍ

DOBRODRUHOVA PŘÍRUČKA



OBSAH HRY



8 figurek hrdinů



8 desek hrdinů



1 deska temnoty
a 1 žeton pochodně



28 karet podzemí (vstupu, místností, střetnutí a dveří do douπέte)



26 karet vybavení



14 karet kouzel



6 karet goblinů



8 karet služebníků



6 desek vládců podzemí



4 žetony goblinů



8 žetonů služebníků



1 žeton
vládce podzemí



3 kostky hrdiny
a 1 kostka nepřítele



4 ukazatele zdraví hrdiny,
4 ukazatele zdraví nepřítele
a 4 ukazatele výdrže



7 žetonů
zneškodněných pastí



5 žetonů oltáře

PŘEDSTAVENÍ HRY

Pobřeží goblinů bylo obklíčeno silami zla, které číhá v nedalekých kopcích. Do oblasti jsou povoláni dobrodruhové, aby z ní vymýtili všechnu zkaženost. Jejich úkolem je proniknout hluboko do podzemí, vypořádat se se všemi ohavnými nestvůrami, vyhnout se magickým pastem a porazit zdroj zla. Čas však není na jejich straně! Chodby podzemí jsou čím dál temnější, a tak hrdinové musí postupovat co nejrychleji a dokončit své poslání dříve, než je temnota zcela pohltila. Ta by totiž následně pohltila i celý svět!

Hra *Malá velká podzemí* je rozdělena na dvě dějství, která hráči musí překonat společnými silami. V průběhu obou dějství jsou vaši hrdinové závislí na světle pochodně, které každé kolo slábne. Pokud pochodně vyhasne, hrdinové zůstanou navždy ztraceni v temnotě. V prvním dějství prozkoumáváte podzemí, bojujete s nepřáteli a vyhýbáte se pastem, zatímco hledáte doupe vládce podzemí. V druhém dějství musíte svést impozantní bitvu s vládcem podzemí. Dokážete projít podzemím a ustát zuřivost jeho vládce?

OBSAH

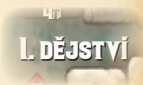
Příprava hry.....	4-5	Provádění obyčejných činů.....	14
Konec hry a podmínky vítězství.....	6	1. dějství: Deska temnoty.....	15
Vlastnosti hrdinů.....	6	• Umístění goblina na kartu vstupu	
Hrdinovy akce.....	6	• Aktivace nepřátel	
Pohyb.....	7-8	• Pohyb nepřátel	
• Odhalování nových karet podzemí		Zisk vybavení a kouzel.....	16
• Omezená velikost podzemí		• Využití vybavení a kouzel	
• Vyhodnocení nebezpečí		• Sady legendárních předmětů	
• Pokračování v průzkumu		Dveře do doupy vládce podzemí.....	17
Hrdinské činy.....	9	Hra jednoho hráče.....	17
• Dovednostní testy		Poslední bitva.....	18
• Úprava hodnoty dovednostního testu		• Deska vládce podzemí	
Typy hrdinských činů.....	10-11	• Goblina na desce vládce podzemí	
• Odpočinek		Napadení vládce podzemí.....	19
• Prohledání místnosti		• Záznam zranění udělených	
• Zneškodnění pasti		• vládci podzemí	
• Soslání kouzla		• Přesun vládce podzemí k oltářům	
• Útok		Protiútok vládce podzemí.....	20
• Dosah		2. dějství: Deska temnoty.....	20
Nepřítelův protiútok.....	12	Dodatečná pravidla doupy.....	20
• Úprava nepřítelova protiútku		Rejstřík symbolů.....	Zadní strana pravidel
• Snížení hrdinova zdraví			
Zranění a zabití nepřátel.....	13		
Hrdina v bezvědomí.....	13		

PŘÍPRAVA HRY

Nejdříve vytvořte **balíček podzemí**: Vytvořte balíčky s kartami **vstupu** (♠), **místností** (♠), **střetnutí** (♠) a **dveří do doupěte** (♠) a samostatně zamíchejte každý z těchto balíčků.

Následně:

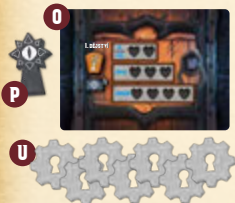
- A. Z **balíčku místností** vezměte počet karet závisující na počtu hrdinů: 2 hrdinové: 9 karet, 3 hrdinové: 7 karet, 4 hrdinové: 5 karet (**1. balíček**).
- B. Doberte za každého hrdinu **1 kartu z balíčku střetnutí** a **3 karty** za každého hrdinu z **balíčku místností** a zamíchejte je, aniž by kdokoliv viděl jejich lícovou stranu (**2. balíček**). *Například při hře 4 hrdinů doberte 4 karty z balíčku střetnutí a 12 karet z balíčku místností.*
- C. Doberte **3 karty z balíčku místností** a zamíchejte je společně s **kartou dveří do doupěte**. Tím vytvoříte balíček o 4 kartách (**3. balíček**).
- D. **Vytvořené 3 balíčky** s kartami lícem dolů umístěte na sebe, a to tak, že 3. balíček umístíte na stůl, 2. balíček umístíte na 3. balíček a 1. balíček umístíte na 2. balíček. Tím vytvoříte **balíček podzemí**.
- E. Všechny zbývající karty místností a střetnutí vraťte do krabice.
- F. Doprostřed stolu umístěte **kartu vstupu**.
- G. Doberte **4 karty** z vytvořeného balíčku podzemí a umístěte je lícem dolů na všechny 4 strany karty vstupu. *Poznámka: Herní oblast, určená kartou vstupu uprostřed, může mít šířku až 7 karet podzemí a výšku až 7 karet podzemí (s kartou vstupu přesně uprostřed), a proto by pro ni měl být na stole vyhrazen dostatečný prostor.*
- H. Na symbol oltáře, který se nachází na kartě vstupu, umístěte **1 žeton oltáře**.
- I. Poblíž herní oblasti umístěte tolik **dalších žetonů oltáře**, kolik je ve hře hrdinů (zbývající žetony vraťte do krabice).
- J. Poblíž herní oblasti umístěte **desku temnoty** stranou **1. dějství** nahoru. V jejím okolí vytvořte místo pro karty, které se později objeví na jednotlivých polích určených pro gobliny (♥) a služebníky (♠).
- K. Na pole v horní řadě desky temnoty, které odpovídá počtu hrdinů ve hře, umístěte **žeton** pohodlně. *Například při hře 4 hrdinů umístěte žeton na pole označené číslicí „4“.*
- L. Zamíchejte **karty goblinů** a poblíž desky temnoty z nich vytvořte balíček goblinů s kartami otočenými lícem dolů. To stejné učiňte s **kartami služebníků**.
- M. Umístěte **4 žetony goblinů** na odpovídající symboly na desce temnoty.
- N. Poblíž balíčku služebníků vytvořte **zásobu** s tolika ukazateli **zdraví nepřítelů**, kolik je ve hře hrdinů (zbývající ukazatele vraťte do krabice).
- O. Zamíchejte **desky vládců podzemí**, vyberte z nich jednu, aniž byste odhalili její lícovou stranu, a umístěte ji poblíž herní oblasti stranou **1. dějství** nahoru (zbývající desky vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali).
- P. Poblíž desky vládce podzemí umístěte **žeton vládce podzemí**.
- Q. Zamíchejte **karty vybavení** a poblíž herní oblasti z nich vytvořte balíček vybavení s kartami otočenými lícem dolů. Totéž učiňte s **kartami kouzel**. *Poznámka: Poblíž obou balíčků by měl být prostor pro řadu karet, která nesmí zasahovat do herní oblasti.*



- R. Každý hráč si vybere **desku hrdiny**: Hráči si mohou vybrat konkrétního hrdinu, mohou obdržet náhodného nebo je každému rozdáno několik hrdinů, z nichž si jednoho vybere (zbývající desky hrdinů vraťte do krabice).
- S. Každý hráč umístí **figurku** svého hrdiny na kartu vstupu.
- T. Každý hráč si vezme **1 ukazatel zdraví hrdiny** (♥) a **1 ukazatel výdrže** (⚡) a umístí je na pole stupnic zdraví a výdrže desky svého hrdiny, a to na nejvyšší hodnoty.
- U. Poblíž herní oblasti umístíte **7 žetonů zneškodněných pastí**.
- V. Nejmladší hráč si vezme **3 kostky hrdiny** a **1 kostku nepřítele** a zahájí hru.

Deska a žeton vládce podzemí

Deska temnoty a žeton pochodně



Žetony zneškodněných pastí

Žetony goblinů na odpovídajících symbolech

Herní oblast 7×7

Prostor pro karty vybavení

Prostor pro karty kouzel



Balíčky vybavení a kouzel



Balíček podzemí

Figurky na kartě vstupu



Deska hrdiny

Ukazatel zdraví hrdiny



Kostky







Ukazatel výdrže

KONEC HRY A PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Hru tvoří 2 dějství, ve kterých se střídají tahy hráčů, a to po směru hodinových ručiček. Hráči zvítězí, když v průběhu 2. dějství porazí vládce podzemí, nebo prohrají, když nastane jedna z následujících tří situací:

1. Do hry má být umístěn pátý goblin (podrobněji na straně 8).
2. Žeton pochodně doputuje na pole se symbolem lebky (☠) na konci desky temnoty (podrobněji na straně 15).
3. Podzemí již nejde dále prozkoumávat (nikde se nenacházejí žádné využitelné průchody) a doposud nebyla odhalena karta dveří do doupěte (podrobněji na straně 17).

VLASTNOSTI HRDINŮ




-  **Zdraví** zaznamenává zranění, která hrdina v podzemí utrpí. Pokud se zdraví (♥) ocitne pod hodnotou 1, ukazatel zdraví hrdiny je umístěn na pole s 0 a hrdina upadne do **bezvědomí** (podrobněji na straně 13).
-  **Výdrž** slouží k provádění zvláštních akcí, které nabízí hrdinové, vybavení nebo místnosti v podzemí. Také lze s její pomocí upravit výsledky hodů na kostkách. Pokud se výdrž (⚡) ocitne pod hodnotou 1, ukazatel výdrže je umístěn na pole s 0. Hrdina za to neutrpí žádný postih, jen jsou omezeny možnosti hrdiny, dokud opět nějakou výdrž nezíská.
-  **Rychlost** udává maximální počet karet podzemí, na které hrdina může vstoupit během svého tahu (podrobněji na straně 7).
-  **Obrana** udává počet zranění, kterému hrdina odolá během nepřítelova protiútku (podrobněji na straně 12).



Síla, obratnost a intelligence se souhrnně označují jako **dovednosti** a využívají se během dovednostních testů (podrobněji na straně 9). Úroveň každé dovednosti je znázorněna počtem kostek vedle symbolu dovednosti a udává, kolika kostkami během testu házíte. Žádná dovednost vám nikdy neposkytne více než 3 kostky ani méně než 1 kostku (ani vybavení a kouzla nemohou poskytnout čtvrtou kostku k žádnému dovednostnímu testu).

HRDINOVY AKCE

Během svého tahu můžete prostřednictvím svého hrdiny vykonat některé nebo všechny níže uvedené akce, a to v libovolném pořadí (ani jedna akce není povinná):

-  **Pohyb** dle hodnoty hrdinovy rychlosti (podrobněji na straně 7)
-  **Jeden hrdinský čin** (podrobněji na straně 9)
-  **Libovolný počet obyčejných činů** (podrobněji na straně 14)

Na konci vašeho tahu (i když jste nevykonali žádnou akci) se žeton pochodně **posune o jedno pole směrem dolů** na stupnici desky temnoty. V tu chvíli musíte vyhodnotit efekt symbolu znázorněného na poli, na něž se žeton přesunul (podrobněji na straně 15). Následně je na tahu ten, kdo sedí po hráčově levici.



POHYB

Vaše rychlost (👤) udává, jak daleko se můžete pohnout. Za přesun na každou kartu podzemí utratíte 1 👤. **Průchody** mezi kartami podzemí se vytváří spojením cest na dvou sousedících kartách podzemí. Pohybovat se lze pouze skrze průchody (výjimkou je cestování skrze portál) a hrdinové se mohou pohnout buď na nové, doposud neodhalené karty podzemí, nebo na již odhalené karty podzemí. Vykonání jakéhokoli hrdinského činu okamžitě ukončí pohyb. **Obyčejné činy** (podrobněji na straně 14) lze vykonat kdykoliv během tahu, takže i během pohybu (obyčejné činy tedy neukončují pohyb).



Dodatečná pravidla pro pohyb:

- **Nepřátelé na kartě podzemí:** Když vstoupíte na kartu podzemí s nepřítelem, váš pohyb je v tomto tahu u konce. Hrdinové nemohou opustit kartu podzemí s nepřítelem, pokud neovládají schopnost **Tichý pohyb** (👤➡️), podrobněji v *rejstříku symbolů* na zadní straně pravidel).
- **Hrdinové na kartě podzemí:** Hrdinové nijak neomezují pohyb jiných hrdinů. V jednu chvíli se může na jedné kartě podzemí nacházet libovolný počet hrdinů i nepřátel.
- **Past (👤):** Pokud hrdina vstoupil na kartu podzemí s doposud nezneškodněnou pastí, hrdina musí **vyhodnotit nebezpečí** (podrobněji na straně 8). Pokud past již byla zneškodněna, hrdinové ignorují její negativní efekt a nemusí vyhodnocovat dovednostní test.
- **Portál (👤):** Můžete vykonat obyčejný čin (podrobněji na straně 14), utratit 2 ⚡ a přesunout se na **libovolnou odhalenou kartu podzemí**. Můžete tak učinit **během** svého pohybu (protože jde o obyčejný čin) a následně pokračovat v pohybu, pokud vám zbyla nějaká 👤. Z karty podzemí se nelze přesunout, pokud vám v tom brání nepřátelé, kteří se na ní nachází. Skrze portál se můžete přesunout i na kartu dveří do doupěte, **ale ne** přímo na desku vládce podzemí.

ODHALOVÁNÍ NOVÝCH KARET PODZEMÍ

Pokud se vedle karty podzemí, na které se právě nacházíte, vyskytuje lícem dolů otočená karta podzemí, můžete během svého tahu utratit 1 👤, čímž ji **odhalíte** a přesunete se na ni. Jakmile kartu odhalíte, můžete ji libovolně **otočit** – v konečné pozici karty se však mezi ní a kartou podzemí, z níž přicházíte, musí nacházet průchod.



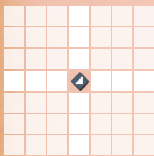
Umístí k cestám nové, lícem dolů otočené karty.

Jakmile kartu umístíte do herní oblasti, zkontrolujte, zda se na ní nachází **cesty**, které vedou na prázdná místa v herní oblasti. Pokud tomu tak je, **umístíte** na všechna tato místa **nové karty** z balíčku podzemí otočené lícem dolů. Tyto nové karty představují karty podzemí, které lze odhalit později. Pokud je balíček podzemí již prázdný, tento krok ignorujte. Po provedení všech těchto kroků se **musíte přesunout na odhalenou kartu podzemí** a **vyhodnotit nebezpečí** (podrobněji na straně 8).

Poznámka: Dovednosti se symbolem 👤 ruší vaši povinnost přesunu na právě odhalenou kartu podzemí (podrobněji na straně 14).

DALŠÍ PRAVIDLA TÝKAJÍCÍ SE ODHALOVÁNÍ NOVÝCH KARET PODZEMÍ

7×7



OMEZENÁ VELIKOST PODZEMÍ

Rozsah podzemí nesmí být v žádném směru větší než 3 karty podzemí od karty vstupu. Díky tomu vznikne herní oblast o rozměrech 7×7 karet, která představuje podzemí se vstupem uprostřed. Žádná karta nesmí být umístěna mimo hrací oblast. Pokud se nikde nenachází žádný využitelný průchod a doposud nebyla odhalena karta dveří do doupěte, **hrdinové prohráli**.

YHODNOCENÍ NEBEZPEČÍ

Na některých kartách podzemí se nachází symboly, které představují střetnutí nebo pasti, jež musí být vyhodnoceny ve chvíli, kdy na ně hrdina poprvé vstoupí:



Střetnutí s goblinem: (A) Utržte 1 zranění (pouze pokud se zrovna nacházíte na této kartě podzemí) a pro aktuální tah ukončete svůj pohyb. (B) Doberte vrchní kartu z balíčku goblinů a umístěte ji lícem nahoru k neobsazenému poli goblina s nejnižším číslem na desce temnoty. (C) Na nově odhalenou kartu podzemí umístěte žeton goblina, který odpovídá tomu z pole desky temnoty. Pokud je balíček goblinů prázdný, zamíchejte karty goblinů v odkládacím balíčku a vytvořte z nich nový balíček goblinů. **Pokud jsou všechna pole goblinů kolem desky temnoty obsazená a do hry má být přidán pátý goblin, hra je u konce a hrdinové prohráli!**



Střetnutí se služebníkem: (A) Utržte 2 zranění (pouze pokud se zrovna nacházíte na této kartě podzemí) a pro aktuální tah ukončete svůj pohyb. (B) Doberte vrchní kartu z balíčku služebníků a umístěte ji lícem nahoru na pravou stranu desky temnoty nebo napravo od již dobraných a doposud neporažených karet služebníků. (C) Umístěte ukazatel zdraví nepříteli na pole s nejvyšší hodnotou na stupnici zdraví dobraného služebníka. (D) Na nově odhalenou kartu střetnutí umístěte žeton odpovídajícího služebníka.



Past (aktivuje se pokaždé, když hrdina vstoupí na kartu podzemí): Po příchodu na kartu podzemí se ihned musíte pokusit vyhnout pasti provedením dovednostního testu, který je uveden na levé straně její karty (podrobněji na straně 9). Pokud váš test dopadl úspěšně, nic se nestane. Pokud však dopadl neúspěšně, pasti jste se nevyhnuli, a proto utřítíte zranění, které odpovídá hodnotě uvedené u **X**. Po vyhodnocení dovednostního testu (ať už dopadl jakkoliv) můžete pokračovat v pohybu, nebo se můžete pokusit **zneškodnit past** hrdinským činem (podrobněji na straně 10).



POKRAČOVÁNÍ V PRŮZKUMU

Po odhalení nové karty podzemí můžete pokračovat v pohybu a případně také odhalit další karty podzemí, dokud vám nedojde rychlost (🌀) nebo dokud se nestřetnete s nepřítelem.



? HRDINSKÉ ČINY

Během tahu můžete vykonat pouze jeden hrdinský čin, který je znázorněn symbolem na modrém štítku (). Většina hrdinských činů zahrnuje provedení dovednostního testu, který se vyhodnocuje pomocí hodu kostkami hrdiny.

DOVEDNOSTNÍ TESTY

Vždy, když je součástí činu symbol dovednosti následovaný šipkou směřující na číslo, musí být při pokusu o provedení daného činu vyhodnocen dovednostní test. Aby byl výsledek testu považován za úspěch, musí být výsledek hodu roven číslu uvedenému u testu nebo vyšší. *Například kartu podzemí znázorněnou napravo lze prohledat pouze po úspěšném vyhodnocení dovednostního testu inteligence proti cílové hodnotě 5.* Zelený symbol (✓) ukazuje následky úspěšného vyhodnocení, zatímco červený symbol (✗) ukazuje následky neúspěšného vyhodnocení. Pokud je test neúspěšný a nikde nejsou uvedeny následky ✗, nic se nestane. Pokud je test neúspěšný a u ✓ je uvedena nějaká cena (jako například výdrž u kouzel), **musíte** ji za využití daného efektu zaplatit (zpravidla utratit daný zdroj). Pokud nejste schopni cenu zaplatit, nestane se nic.



Dovednost, která je podrobena testu, určuje, kolika kostkami hrdiny test vyhodnocujete (jejich počet je uveden na deskách hrdinů). Za žádných okolností **nemůžete** házet více než 3 kostkami hrdiny (i když vám jich schopnosti poskytují více) a vždy musíte házet minimálně 1 kostkou, i kdyby vám nějaké negativní efekty snížily počet kostek na 0 nebo méně.

Po provedení hodu **vyberte jednu výslednou kostku**, která určí, zda test dopadl úspěšně nebo neúspěšně. Na každé kostce hrdiny se nachází čísla od 1 do 6, ale na stranách s hodnotami 1 a 2 se navíc nachází znaménko plus (+). Pomocí těchto dvou hodnot můžete upravit vámi zvolenou výslednou kostku, aby byla její hodnota vyšší. Strany kostky se znaménkem + mohou být taktéž zvoleny jako výsledné kostky – v takovém případě budou mít hodnoty 1 nebo 2.



Získej 3z.

Na stranách s čísly od 1 do 4 se zároveň nachází i symboly ⚡. Pokud byl dovednostní test vyhodnocen **úspěšně**, mohou být všechny kostky, které se **nepodílely** na výsledné hodnotě testu, využity k navýšení vaší výdrže. Každý symbol ⚡, který se nachází na nevyužitých kostkách, zvýší vaši výdrž na desce hrdiny o 1. Obrážená výdrž nemůže překročit nejvyšší hodnotu stupnice výdrže vašeho hrdiny a můžete ji využít až **po** úspěšném vyhodnocení dovednostního testu.

V tomto příkladu dovednostního testu hráč hodil hodnoty 4, 3 a +1. Jeho výslednou kostkou se stane „4“, ke které přidá „+1“, takže celková hodnota výsledku testu je 5. **To znamená, že test dopadl úspěšně**, a proto si hráč za odměnu může doplnit 2z a dobrat si kartu kouzel z balíčku. Vzhledem k tomu, že test dopadl úspěšně, si po vyhodnocení hodu může doplnit i 1z z nevyužitých kostek s hodnotou 3.



6 Na kostce hrdiny se nachází strana s hodnotou 6, na které je místo symbolu ⚡ symbol ♥. Po vyhodnocení testu za každou nevyužitou kostku s hodnotou 6 získáte 1 zdraví.



ÚPRAVA HODNOTY DOVEDNOSTNÍHO TESTU

Dovednosti mohou být posíleny nebo oslabeny pomocí různých úprav. Při vyhodnocování dovednostního testu k výsledné hodnotě přičtete (nebo od ní odečtete) uvedené číslo. V prvním příkladu nalevo obdrží hráč během útoku na blízko bonus +1 k dovednostnímu testu síly. Ve druhém příkladu utrpí během útoku na blízko potíh -1 k dovednostnímu testu síly.

? TYPY HRDINSKÝCH ČINŮ

ZZ ODOPOČINEK: Všichni hrdinové mohou odpočívat. Když odpočíváte, okamžitě získáte 3 ♥ a 5 ⚡ (uvedený počet si doplňte na stupnicích zdraví a výdrže svého hrdiny). Pokud je váš hrdina na začátku tahu v bezvědomí, **musíte** odpočívat. Následně se můžete pohnout a poté je váš tah u konce (podrobněji na straně 13).



🔍 PROHLEDÁNÍ MÍSTNOSTI: V některých místnostech máte možnost vykonat něco mimořádného: např. otevřít truhlu, zatáhnout za páku nebo ochutnat směs, kterou čarodějnice připravuje ve svém kotlíku. V takových případech místnost prohledáte, což se většinou dělá pomocí dovednostního testu nebo zaplacením ceny. Pokud test dopadne neúspěšně (✗), může to mít za následek příchod goblina (👾) nebo jiné negativní efekty. Místnost nelze prohledat, pokud se v ní zrovna nachází nepřítel. Avšak pokud se v ní nachází nepřítel a minimálně jeden další hrdina, který není v bezvědomí, lze místnost prohledat.



? V průběhu hry narazíte na velké množství symbolů. Ty jsou všechny vysvětleny na zadní straně pravidel v sekci *Rejstřík symbolů*.

⚙️ ZNEŠKODNĚNÍ PASTI: Poté, co jste vyhodnotili dovednostní test, během kterého jste se pokusili vyhnout pasti (ta se vždy nachází na levé straně karet podzemí), můžete se past pokusit zneškodnit tím, že vyhodnotíte dovednostní test uvedený na pravé straně karty podzemí. Past nelze zneškodnit, pokud se na dané kartě podzemí zrovna nachází nepřítel. Avšak pokud se na ní nachází kromě nepřátel také minimálně jeden další hrdina, který není v bezvědomí, lze past zneškodnit.



Aby hráč v tomto příkladu zneškodnil past, musí vyhodnotit dovednostní test obratnosti proti cílové hodnotě 6.

✓ **Úspěch:** Umístíte na kartu podzemí s pastí žeton zneškodněné pasti. Od této chvíle až do konce hry mohou hrdinové vstupovat na tuto kartu podzemí, aniž by museli vyhodnocovat dovednostní test na vyhnutí se pasti. Jakmile je past zneškodněna, **objevte za odměnu 1 kartu vybavení nebo 1 kartu kouzel** z balíčku (podrobněji na straně 16). Jakmile je past zneškodněna, už ji nelze znovu zneškodnit.




✗ **Neúspěch:** Nic se nestane.

👤 SESLÁNÍ KOUZLA: Kouzla udělují zranění, uzdravují a poskytují vašim hrdinům zvláštní schopnosti. Abyste seslali kouzlo, cíl nebo cíle kouzla se musí nacházet v dosahu (podrobněji na straně 11). K seslání kouzla je zapotřebí vyhodnotit dovednostní test uvedený na kartě kouzel, přičemž jeho výsledek musí být **roven cílové hodnotě nebo být vyšší**. Pokud test dopadne úspěšně, hráč získá všechnu výdrž zobrazenou na nevyužitých kostkách a může ji **ihned využít** k provedení efektu kouzla (✓). Výdrž z nevyužitých kostek získáte **před** vyhodnocením efektu kouzla, nikoliv potom. Na následující straně naleznete dodatečná pravidla, která se týkají **útoků kouzlem**.



Aby hráč v tomto příkladu seslal kouzlo, musí vyhodnotit dovednostní test inteligence proti cílové hodnotě 7 a jeho cíl se musí nacházet nanejvýš ve vzdálenosti 2 karet podzemí od něj. Pokud test dopadne úspěšně, musí utratit 6 ⚡, aby cíli udělil 4 zranění.

Útok: Tento hrdinský čin lze nalézt na desce hrdiny, kartách kouzel a kartách vybavení a s jeho pomocí lze útočit na nepřátele. Existují celkem tři typy útoků:

-  **Útok na blízko** musí být proveden na nepřítele, který se nachází na **stejně kartě podzemí** (♠).
-  **Útok na dálku** musí být proveden na nepřítele, který se nachází na jiné kartě podzemí (ne na stejné). Nepřítel musí být pro hrdinu **přímo viditelný** (♠) a musí se nacházet v dosahu (podrobněji níže).
-  **Útok kouzlem** musí být proveden na nepřítele nebo několik nepřátel, kteří se musí nacházet v dosahu (podrobněji níže). **Zranění způsobené kouzlem ignoruje veškerou nepřítelovu obranu.**

Pokaždé, když útočíte na nepřítele, který je **přímo viditelný** (lze na něj vidět přímo skrze průchody) nebo se nachází na stejné kartě podzemí, **musíte hodit** nejménom kostkami hrdiny potřebnými pro dovednostní test, ale i **kostkou nepřítele**, pokud je nepřítel schopen provést protiútok (podrobněji na straně 12).



Útoky na blízko a na dálku vyžadují vyhodnocení dovednostního testu proti cílové hodnotě rovné nepřítelově obraně (🛡️). Zbraň, kterou použijete, určuje, která dovednost se vyhodnotí. Většinou platí, že pro útok na blízko je potřeba síla, zatímco pro útok na dálku obratnost, ale u některých zbraní je tomu jinak. *V příkladu napravo hráč útočí na blízko pomocí kladiva, u kterého se vyhodnocuje dovednostní test síly. Díky této dovednosti hází 3 kostkami (a kostkou nepřítele).*




Aby nepřítel utřil zranění, výsledná hodnota dovednostního testu **musí být vyšší než nepřítelova** (🛡️), kterou lze najít na jeho kartě nebo desce. Zároveň berte v potaz, že někteří nepřátelé jsou odolnější vůči konkrétním typům útoků. *Například minotaur má 4 (🛡️), ale vůči útokům na blízko má +2 (🛡️), celkově pak tedy má 6 (🛡️).*

✓ **Úspěch (hodnota je vyšší než 🛡️):** Udělte nepříteli zranění rovnající se rozdílu hodnoty výsledné kostky (se všemi úpravami) a hodnoty nepřítelovy (🛡️). *V příkladu napravo hráč během dovednostního testu hodil celkem 8 a minotaur má obranu o hodnotě 6: **Tím pádem minotaurovi udělil 2 zranění.*** Jakmile nepříteli udělíte zranění, ověřte, zda jste ho tím nezabili (podrobněji na straně 13).







✗ **Neúspěch (hodnota je nižší nebo rovna 🛡️):** Nepříteli není uděleno žádné zranění.

 **Ať už test dopadl úspěšně nebo neúspěšně, pokud je nepřítel stále naživu a nachází se na stejné kartě podzemí jako hrdina nebo je pro hrdinu přímo viditelný, provede protiútok (podrobněji na straně 12).**

DOSAH

Aby útočník mohl zaútočit, cíl se musí nacházet v jeho dosahu:

-  **Stejná karta podzemí:** Cíl se musí nacházet na stejné kartě podzemí jako útočník.
-  **Přímá viditelnost:** Cíl se musí nacházet v přímé linii s útočníkem, který na něj vidí skrze průchody, a musí být v dosahu udávajícím vzdálenost v počtu karet podzemí. **Cíl se nesmí nacházet na stejné kartě podzemí jako útočník.**
-  **Libovolná cesta:** Cíl se musí nacházet v dosahu udávajícím vzdálenost v počtu karet podzemí nebo na stejné kartě podzemí jako útočník.
-  **Všichni hrdinové/všichni nepřátelé:** Cílem jsou všichni hrdinové nebo nepřátelé, kteří se nachází v dosahu udávajícím vzdálenost v počtu karet podzemí nebo na stejné kartě podzemí jako útočník.



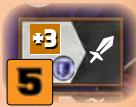
Poznámka: Hrdinové ani nepřátelé *nepřekáží* žádnému typu útoku.

NEPŘÍTELŮV PROTIÚTOK

Pokud je nepřítel, na kterého jste zaútočili, pořád naživu a nachází se na stejné kartě podzemí jako váš hrdina nebo je pro něj přímo viditelný, nepřítel provede protiútok. V tu chvíli vyhodnoťte **kostku nepřítele**, kterou jste hodili během dovednostního testu:



Strany 2 až 5: Nepřítel zaútočí hodnotou, jež mu padla na kostce. Tu si navíc **upraví hodnotou** uvedenou na své kartě (podrobněji níže). V *příkladu napravo minotaur hodil výsledek 5, k němuž přičte +3, protože hráč na něj zaútočil na blízko.*



Zničení obrany: Tento výsledek hodu je roven hodnotě obrany vašeho hrdiny (včetně všech úprav). To znamená, že utřítíte zranění, které se rovná hodnotě nepřítelovy úpravy útoku. *Pokud tedy hráč na minotaura provedl útok na blízko, jeho protiútok způsobí 3 zranění.*



Pochodeň: Tato strana se považuje za nepřítelův zásah vedle. Neutržíte sice žádné zranění, ale pochodeň se posune o jedno pole směrem dolů na stupnici desky temoty (podrobněji na straně 15).

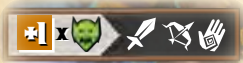
ÚPRAVA NEPŘÍTELOVA PROTIÚTOKU

Na kartách všech nepřátel se nachází úpravy protiútoku, které upravují výslednou hodnotu na kostce nepřítele, a to podle toho, kterým typem útoku je hrdina napadl:

Všichni **goblini** si – nezávisle na typu útoku, který použil hrdina – přičítají k hozenému výsledku aktuální **počet goblinů** v podzemí. *Pokud se v podzemí aktuálně nachází například 2 goblini, oběma se protiútok upravuje o hodnotu +2.*

Služebníci mají rozdílné úpravy vůči útokům na blízko a na dálku/kouzlem.

Vládci podzemí si upravují protiútok proti každému typu útoku. Kromě toho mají jejich protiútoky i další efekty (podrobněji na straně 20).



vs.

SNÍŽENÍ HRDINOVA ZDRAVÍ

Po vyhodnocení nepřítelova protiútoku ověřte, zda má hrdina utrpět nějaká zranění: porovnejte hodnotu nepřítelova hodu s hodnotou hrdinovy obrany (včetně všech úprav) – pokud je hodnota nepřítelova hodu vyšší, odečtete od ní hodnotu hrdinovy obrany a udělte hrdinovi výsledný počet zranění. *Hráčova obrana má například hodnotu 4. Rozhodne se využít schopnost Pevný postoj, tudíž utratí 2 ⚡, aby získal +2 ⚡ vůči protiútokům na blízko. Díky tomu má 6 ⚡. Minotaur na něj zaútočí s výsledkem 8 (5 za kostku a 3 za úpravu protiútoku), tím pádem mu udělí 2 zranění.*



Poznámka k útokům kouzlem: Pokud nepřítel není pro hrdinu přímo viditelný, nepřítel **neprovede protiútok**, a pokud je jedním útokem zasaženo více nepřátel, kteří poté mohou provést protiútok, provede ho jen jeden z nich – útočník určí, který to bude.

ZRANĚNÍ A ZABITÍ NEPŘÍTELE

Pokud je nepřítelovo zdraví sníženo pod hodnotu 1, nepřítel je zabit a nemůže provést protiútok (proto ignorujte výsledek hodů kostky nepřítel):

Goblin má jen 1 zdraví, a proto je zabit, kdykoliv je mu uděleno alespoň 1 zranění. (A) Vraťte žeton zabitého goblina na odpovídající symbol na desce temnoty a odložte jeho kartu na odkládací balíček goblinů. (B) Za zabití goblina získáte odměnu uvedenou na jeho kartě: každý goblin poskytuje buď vybavení (podrobněji na straně 16), nebo jinou odměnu v podobě kouzla, zdraví, výdrže a dalších. Pokud se mezi dvěma symboly nachází „/“, vždy si můžete vybrat jen jednu z možností („/“ představuje slovo „nebo“). Pokud se mezi symboly nachází „+“, získáte obě možnosti („+“ představuje slovo „a“). *Goblin v příkladu napravo poskytuje jako odměnu kartu vybavení, nebo 3 zdraví.*



Služebník má na své kartě stupnici zdraví. Vždy, když utrpí zranění, posuňte jeho ukazatel zdraví nepřítel na stupnici směrem dolů. Pokud jeho zdraví klesne pod hodnotu 1, je zabit. (A) Žeton i kartu zabitého služebníka vraťte do krabice. (B) Umístěte jeho ukazatel zdraví nepřítel na desku vládce podzemí, a to na jedno z polí se srdcem do řady, která odpovídá počtu hráčů ve hře. *Družina je tímto o jeden krok blíže otevření dveří do doupěte vládce podzemí (podrobněji na straně 17).* (C) Za zabití služebníka získáte odměnu uvedenou na desce temnoty: můžete si **dvakrát** vybrat mezi 1 kartou vybavení a 1 kartou kouzel a zároveň (D) **posunete žeton pochodně** o 6 polí směrem nahoru na stupnici desky temnoty (podrobněji na straně 15), ale maximálně na pozici, na které jste začali hru.



Vládce podzemí se řídí zvláštními pravidly, co se týče snižování jeho zdraví a většího počtu ukazatelů zdraví nepřítel (podrobněji na straně 19).



HRDINA V BEZVĚDOMÍ

Pokud zdraví vašeho hrdiny klesne pod hodnotu 1, hrdina upadne do bezvědomí a jeho tah je u konce. Okamžitě umístěte ukazatel zdraví hrdiny na pole s hodnotou 0 a položte figurku svého hrdiny na bok na kartu podzemí, na které se právě nacházíte, abyste znázornili, že je v bezvědomí.



Na začátku svého dalšího tahu **musíte odpočívat** (podrobněji na straně 10), abyste opět nabyl vědomí a postavili svou figurku. Po odpočinku se můžete pohybovat, ale poté je váš tah u konce. Pokud jste na začátku tahu byli v bezvědomí, **nesmíte** po dobu celého tohoto tahu provádět žádné obyčejné činy.



Ostatní hrdinové mohou pro vyléčení hrdiny v bezvědomí využít svá uzdravovací kouzla nebo schopnosti. **Díky tomu hrdina nabude vědomí okamžitě!**

PROVÁDĚNÍ OBYČEJNÝCH ČINŮ

Během svého tahu můžete vykonat libovolný počet obyčejných činů, a to kdykoliv (výjimkou je pouze tah, který jste začínali s hrdinou v bezvědomí). Tyto činy jsou znázorněny symbolem na oranžovém štítku (👉). Mohou být vykonány v průběhu pohybu, před hrdinským činem nebo po něm i před hodem kostkami či po něm. **Obyčejný čin lze vykonat pouze během vašeho tahu.** Mezi obyčejné činy patří například:

Úprava hodnoty kostky hrdiny o 1: Tento čin je uveden na deskách všech hrdinů. V průběhu libovolného dovednostního testu můžete utratit ⚡, abyste upravili hodnotu jedné vržené kostky hrdiny (nikoliv kostky nepřítelů) o 1. Tento čin můžete provést tolikrát, kolikrát můžete utratit potřebnou ⚡. *Například můžete upravit hodnotu 3 na +2.* Tímto způsobem **nelze** upravit výsledek hodu na číslo vyšší než 6, nižší než 1, změnit hodnotu „6“ na „1“ ani „1“ na „6“.



Průniknutí do doupěte vládce podzemí: Tento čin lze provést na kartě dveří do doupěte. Jakmile hrdinové zabijí dostatečný počet služebníků, mohou vstoupit do doupěte a postavit se vládci podzemí. I když jde o obyčejný čin, hrdina musí mít i přesto dostupnou 1 🍀, aby se z karty dveří do doupěte přesunul na pole vstupu na desce vládce podzemí (podrobněji na straně 17).

Odhalení sousedních, doposud neodhalených karet podzemí: Tento čin je uveden na desce temnoty 1. Dějství. Přesuňte **žeton pochodně o jedno pole** směrem dolů na stupnici desky temnoty (podrobněji na straně 15), abyste ihned odhalili všechny neprozkoumané karty podzemí, které sousedí s tou, na které se právě nacházíte. Pokud se na nově odhalených kartách nachází střetnutí s goblinem nebo služebníkem, umístěte na karty podzemí odpovídající žetony goblinů a služebníků a umístěte jejich karty k desce temnoty. Hrdina tímto způsobem nepřijde o žádné zdraví. *Tento čin je dobré využít například ve chvíli, když hledáte služebníka, ale nemůžete si dovolit přijít o zdraví během jeho hledání.*



Bádání: Tento čin je uveden v poli pro zbraň (🍀) většiny hrdinů, kteří se specializují na magii. Po utracení 4 ⚡ buď můžete objevit novou kartu kouzel z balíčku kouzel, nebo můžete zvednout lícem vzhůru otočenou kartu kouzel z řady karet kouzel (podrobněji na straně 16). Pokud je symbol bádání překryt kartou vybavení, která patří do pole pro zbraň, hrdina nemůže tuto schopnost využít.

Navýšení hodnoty kostek nebo vlastností: Tyto činy jsou uvedeny na některých deskách hrdinů, kartách vybavení a kartách kouzel. Díky těmto obyčejným činům si můžete dodatečně upravit hody kostkami během vyhodnocování dovednostních testů nebo si navýšit hodnoty vlastností, jako jsou pohyb nebo obrana. Většinou hráče stojí výdrž, ale někdy je nutné pro jejich provedení utratit i zdraví.



Aktivování schopností: Některé obyčejné činy se nenachází na oranžovém štítku, a to proto, že je lze vykonat pouze během konkrétního hrdinského činu. Takové činy jsou znázorněny pomocí modrého štítku, po kterém následuje „:“ (dvojtečka). *V příkladu nalevo se nachází schopnost, která hráči během útoku na blízko nebo na dálku umožňuje utratit 3 ⚡, aby výsledek testu dovednosti při útoku na blízko nebo na dálku upravit o hodnotu „+2“.*

L. DĚJSTVÍ: DESKA TEMNOTY

Pochodeň představuje váš boj s temnotou. Pokud pochodeň někdy dosáhne posledního pole, na kterém se nachází symbol lebky, **hráči prohráli a hra je u konce**. Díky některým efektům se pochodeň může posunout na stupnici směrem nahoru, ale nikdy ne výš než na počáteční pole odpovídající počtu hrdinů, kteří jsou ve hře. Kdykoliv se pochodeň posune na stupnici směrem dolů (nikoliv nahoru), ihned se vyhodnotí symboly, na které byla umístěna nebo které přeskočila. Konkrétně jde o následující symboly:



Pole s lebkou



Umístění goblina na kartu vstupu: Umístěte na **kartu vstupu** žeton goblina s nejnižším číslem z desky temnoty. Následně doberte kartu goblina, odhalte ji a umístěte ji na odpovídající pole na desce temnoty. **Pokud má být do hry přidán pátý goblin, hra je u konce a hrdinové prohráli.**



Aktivace nepřátel: Všichni nepřátelé, kteří se právě nachází v podzemí, **postupně** vykonají své akce. Ti, kteří mají zaútočit, napadnou **VŠECHNY** hrdiny ve svém dosahu (kromě těch, kteří jsou v bezvědomí). **Poznámka: Hrdinova obrana ani hrdinovy obranné schopnosti nemohou zabránit přímému zranění.**

Pohyb, nebo útok



1. Goblini (v pořadí od 1. po 4.): Vyhodnoťte akce uvedené v dolní části karet goblinů. Během toho věnujte pozornost tomu, zda se má goblin pouze pohnout, zda má pouze zaútočit **nebo** zda se má pohnout **a** zaútočit (podrobněji níže). V příkladu nalevo se má goblin pohnout, nebo zaútočit. Vzhledem k tomu, že se hrdina nachází na stejné kartě podzemí jako on, zaútočí na něj silou „počet goblinů + 1“. V podzemí jsou aktuálně dva goblini, a tak mu **udělí 3 zranění (2+1)**.

Pohyb a útok



2. Služebníci (v pořadí zleva doprava) nebo vládce podzemí: Vyhodnoťte akce uvedené v dolní části karet služebníků (během 1. dějství) nebo akci uvedenou na desce vládce podzemí (během 2. dějství). Služebníci i vládci podzemí se vždy pohnou **a** zaútočí (podrobněji níže). V příkladu nalevo se minotaur pohnul na kartu podzemí s nejbližším hrdinou, zaútočil na všechny přítomné hrdiny a každému z nich **udělil 3 zranění**.



Pohyb, nebo útok: Nejdříve zjistěte, zda se v dosahu goblinova útoku nachází některý z hrdinů. Pokud ano, goblin na všechny takové hrdiny zaútočí, ale už se nepohne. Pokud ne, goblin se pohne (podrobněji níže), ale už nezaútočí.



Pohyb a útok: Nejdříve zjistěte, zda je na kartě podzemí s nepřítelem přítomen hrdina, který je při vědomí. Pokud na ní je, nepřítel neprovede pohyb a rovnou zaútočí. Pokud na ní není, nepřítel se pohne k nejbližšímu hrdinovi (podrobněji níže) a následně zaútočí.

POHYB NEPŘÁTEL

Když se má nepřítel pohnout, vybere si nejbližšího hrdinu, který není v bezvědomí, a přesune se k němu **nejkratší** cestou až o hodnotu své rychlosti (5). Pokud si může vybrat z více hrdinů, aktivní hráč vybere, ke kterému hrdinovi se nepřítel pohne. Pokud jsou zrovna v bezvědomí všichni hrdinové, nepřátelé se nepohnou. Pohyb nepřátel je omezen hodnotou jejich rychlosti a nepřítel se zastaví na první kartě podzemí, na které narazí na hrdinu. V příkladu napravo se minotaur může pohnout až o 5 polí, aby zaútočil. Pohyb nepřátel neovlivňují pasti ani jiní nepřátelé, ale nemůže vst skrze zdi. Pokud k nejbližšímu hrdinovi vede od nepřátele více nejkratších cest, aktivní hráč rozhodne o tom, kterou z nich se nepřítel vydá.

5

Ignoruje hrdinu v bezvědomí





Pohne se až o 5 polí a zaútočí




ZÍSK VYBAVENÍ A KOUZEL

K porážce silných nepřátel budete potřebovat mocné vybavení a kouzla. Ta můžete najít v podzemí, když budete prohledávat místnosti, zneškodňovat pasti a zabíjet nepřátele. Existují celkem tři druhy vybavení: **zbraň** (🔪), **výstroj** (👉) a **cetka** (🍄). **Kouzla** (⚡) jsou pouze jednoho druhu.

Vybavení

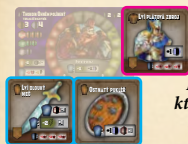


*  /  **Objevení karty vybavení/kouzla z balíčku:** Pokud narazíte na barevný symbol vybavení (🔪) nebo kouzla (⚡), znamená to, že si máte dobrat vrchní kartu z odpovídajícího balíčku. Pokud se však v odpovídající řadě karet nachází lícem nahoru otočené karty, můžete si místo toho vybrat jednu z nich (podrobněji níže). Pokud zvolíte první možnost a doberete si vrchní kartu z balíčku, získanou kartu si můžete ponechat, nebo ji můžete odložit do odpovídající řady.

  /  **Zvednutí odložené karty z řady:** Pokud narazíte na šedivý symbol vybavení nebo kouzla se zelenou šipkou, znamená to, že si můžete vzít odloženou kartu z odpovídající řady karet. Do těchto řad se karty vybavení a kouzla umísťují ve chvíli, kdy mají být odloženy (podrobněji níže). Šedivý symbol vám nedovoluje si dobrat vrchní kartu vybavení nebo kartu kouzla z příslušných balíčků.

VYUŽITÍ VYBAVENÍ A KOUZEL

Vybavení a kouzla se mohou stát součástí hrdinovy výbavy (lze je umístit na desku hrdiny nebo kolem ní) pouze ve chvíli, kdy se vyhodnocuje „objevení karty z balíčku“ (•🔪/⚡) nebo „zvednutí odložené karty“ (👉/🔪). Naopak odkládání karet, které jsou zrovna součástí vaší výbavy, je považováno za **obyčejný čin**, a tak své karty můžete kdykoliv během svého tahu odkládat do odpovídajících řad. Nemůžete však tyto karty předat přímo jiným hrdinům. Když si doberete kartu vybavení typu 🔪, překryjete jí počáteční předmět nebo schopnost nacházející se v polích na dolní straně vaší desky hrdiny. Když však kartu vybavení odložíte, můžete předmět nebo schopnost, které byla kartou dříve překryty, opět využívat. Nezapomeňte, že počet karet vybavení a kouzla, které v jednu chvíli může váš hrdina mít, je omezen, a to následovně:



**Maximálně
1 výstroj**

**Maximálně 2 zbraně,
které překrývají obě pole
se zbraněmi na desce**

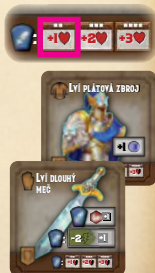


2 2

**Maximálně
2 kouzla a 2 cetky**

SADY LEGENDÁRNÍCH PŘEDMĚTŮ

Některé vybavení představuje části legendárních sad, které byly rozděleny, ale po jejich opětovném spojení se obnoví jejich plná moc. V dolní části všech předmětů, které jsou součástí nějaké sady, se nachází symbol zvířete společně s dodatečnými efekty, jež může využívat jejich držitel, pokud se mu podaří získat alespoň část sady. Pokud má hrdina pouze jeden kus vybavení ze sady, neposkytuje mu žádný dodatečný efekt. Pokud má však alespoň dva kusy, má k dispozici první úroveň efektu sady. Každý další kus vybavení ze sady tento efekt zvyšuje. *V příkladu napravo má hrdina 2 předměty ze lvi sady, které mu přidávají +1 ❤️ pokaždé, když provede útok na blízko. Pokud hrdina vlastní všechny 4 kusy vybavení z jedné sady, má k dispozici nejvyšší úroveň efektu sady, což znamená, že po provedení každého útoku na blízko si přidá +3 ❤️.*



DVEŘE DO DOUPĚTE VLÁDCE PODZEMÍ

Jakmile je odhalena karta dveří do doupěte a byli poraženi všichni služebníci (1 za každého hrdinu ve hře), dveře jsou otevřeny a hrdinové mohou proniknout do doupěte a bojovat s vládcem podzemí. Jakmile libovolný hrdina vykoná **obyčejný čin** „*proniknutí do doupěte vládce podzemí*“ na kartě dveří do doupěte, proveďte následující:



1. Otočte desku **vládce podzemí** stranou 2. dějství nahoru – tím odhalíte identitu vládce podzemí. Všechny ukazatele zdraví nepřitele (1 za každého padlého služebníka) umístěte na pole s hodnotou 8 jeho stupnice zdraví (tyto ukazatele představují zdraví vládce podzemí).
2. Na odhalenou desku vládce podzemí umístěte **žeton vládce podzemí** (ten ukazuje, kde se vládce podzemí právě nachází).
3. Otočte **desku temnoty** stranou 2. dějství nahoru. Umístěte žeton pochodně na pole v horní řadě, které odpovídá počtu hrdinů ve hře. Deska temnoty bude až do konce hry otočena touto stranou nahoru. Ujistěte se, že všechny žetony a karty goblinů se nacházejí na stejných místech desky temnoty jako před otočením.
4. Na každý symbol oltáře všech karet střetnutí v podzemí umístěte **1 žeton oltáře**.

Hrdinové nyní vstupují do fáze *poslední bitvy* (podrobněji na straně 18).

HRA JEDNOHO HRÁČE

Hru *Malá velká podzemí* může hrát i jeden hráč. V tom případě musí ovládat minimálně dva hrdiny. Musí zvláště hlídat jejich vlastnosti, získávat pro ně vybavení a kouzla a pohybovat s nimi po mapě podzemí. U dvou hrdinů to však nemusí skončit, protože můžete hrát klidně i za tři nebo čtyři! Bez ohledu na to, kolik hráčů hraje tuto hru, „počtu hráčů“ odpovídá v situacích, kdy se na něj odkazují pravidla, počet hrdinů použitých ve hře.

AUTOŘI

Autor hry: Scott Almes

Ilustrace: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Grafická úprava: Benjamin Shulman

Vývoj: Michael Coe, Sam Aho

Výroba komponentů: Chad Hoverter

Redakce: David Ladyman a Dylan Phillips

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Ondřej Šedý

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Ondřej Kurka a Vladimír Smolík

Čestní producenti: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Nathan P. Butler, Brian Kirchoff, Steven Langan, Randy Martin, Ruben Diaz, David Williams, Bradley Zadrozny, Rolf Schäfer, Aaron Price, Raphael Martinez, Rigo A Contreras, Sean Tallerday, Ramon van Hal, Brannon & Maddox Moore, Josh Blick, Nikolai, Kristin, Mark a Hobbes a North Texas RPG Con.

©2021 Gamelyn Games, LLC, všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Dungeons, Gamelyn Games, Gamelyn Games logo a TED logo jsou registrované obchodní značky Gamelyn Games, LLC.

POSLEDNÍ BITVA

Nastal čas čelit svému osudu a postavit se vládci podzemí. V 2. dějství musí členové vaší družiny dostat všechny ukazatele zdraví nepřítelů (kterým je v tomto případě vládce podzemí) na pole s hodnotou 0. K jeho poražení však nebudou stačit pouze vybavení a kouzla – hrdinové musí vládce podzemí vylákat z jeho doupěte k oltářům, aby zneškodnili kouzla, která ho chrání. Postupujte ale rychle a obezřetně, protože vládci podzemí jsou nemilosrdnými soupeři!

DESKA VLÁDCE PODZEMÍ

Deska vládce podzemí představuje jednu velkou kartu podzemí! Abyste se z karty dveří do doupěte dostali na desku vládce podzemí, musíte ve svém tahu utratit 1 . Na desce vládce podzemí lze provádět útoky na blízko i na dálku: všichni hrdinové a nepřátelé se nachází na **stejně kartě podzemí** () a jsou vzájemně **přímo viditelní** (). Na desce se nachází **šest polí**, která jsou označena **symbolem hrdiny** (). Pokud hrdina stojí na kterémkoliv z těchto polí, může zaútočit na vládce podzemí. Na jednom z polí se kromě symbolu hrdiny nachází i dvě černé šipky – toto pole představuje „**vstup**“, tudíž vždy, když proniknete do doupěte, musíte figurku svého hrdiny přesunout nejprve na toto pole.

- Poté, co proniknete na desku vládce podzemí, můžete využít zbyváající rychlost k pohybu mezi poli se symbolem hrdiny, jako by šlo o karty podzemí s průchody.
- U některých polí se nachází symboly s **úpravou hodnoty dovednostního testu** (podrobněji na straně 19) nebo symboly **dodatečných efektů** (podrobněji níže), které ovlivňují vaše činy v doupěti. Při pohybu na desce vládce podzemí věnujte pozornost tomu, kde ukončíte svůj pohyb.
- Můžete se pohybovat přes pole, na kterých se nachází jiní hrdinové, ale nemůžete na nich ukončit pohyb. Pokud hrdinovi zůstává pouze 1 , díky které by se mohl přesunout z karty dveří do doupěte na desku vládce podzemí, ale jiný hrdina se zrovna nachází na poli vstupu, hrdina se na desku vládce podzemí nemůže přesunout.
- Pokud se právě nacházíte na desce vládce podzemí, můžete se z pole vstupu přesunout zpátky na kartu dveří do doupěte a pokračovat ve svém tahu.



Pole se vstupem



Dodatečné efekty: Pokud se na poli, kde ukončíte svůj tah, nachází symbol +/- / , + nebo + , vyhodnotí se zobrazený efekt, pouze pokud hráč na tomto poli **ukončí** pohyb. Pokud se na poli s jedním z těchto symbolů nachází hrdina na **začátku** svého tahu, efekt zobrazeného symbolu se **nevyhodnocuje**.

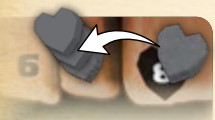
GOBLINI NA DESCE VLÁDCE PODZEMÍ

V průběhu 2. dějství se goblini v podzemí objevují, pohybují a bojují jako obvykle. I goblini mohou vstoupit na desku vládce podzemí, pokud se na ní nachází jim nejbližší hrdina. Pokud vstoupí na desku vládce podzemí, umístěte je doprostřed desky (lze je napadnout z libovolného pole a oni taktéž mohou zaútočit na libovolné pole). Když jsou aktivováni, jejich útoky směřují na všechny hrdiny v doupěti. Na tyto gobliny mohou hrdinové zaútočit pouze ve chvíli, když se také nachází v doupěti (hrdinové rozhodují o tom, zda zaútočí na vládce podzemí nebo goblina).



NAPADENÍ VLÁDCE PODZEMÍ

Hrdinové mohou z libovolného pole na desce vládce podzemí zaútočit na vládce podzemí, aniž by řešili dosah (na desce vládce podzemí je dosah vždy splněn). Některá pole upravují provádění dovednostních testů. V prvním příkladu napravo musí hrdina vyhodnotit **dovednostní test bez jedné kostky**, zatímco v druhém příkladu je výsledek dovednostního testu obratnosti upraven o hodnotu +2. Když se vládce podzemí nachází v podzemí, a nikoliv na desce vládce podzemí, hrdinové na něj útočí, jako by šlo o běžného nepřítele (podrobněji níže). Vždy, když zaútočíte na vládce podzemí, proveďte odpovídající dovednostní test a porovnejte ho s vládce podzemí (ta je uvedena na jeho desce). Kromě toho nezapomeňte na jeho protiútok (podrobněji na straně 20).



V jednu chvíli můžete posunout 1 ukazatelem zdraví nepřítele o 3 pole nebo místo toho třeba 3 ukazatelé, a to každým o 1 pole.

Ukazatel zdraví nepřítele **nemůže překročit pole se symbolem oltáře a ani na něj nesmí být umístěn, dokud na takové pole nebyl umístěn žeton oltáře** (podrobněji níže). Jakmile ukazatel zdraví nepřítele dosáhne pole, které se nachází před polem se symbolem oltáře, nelze již ukazatelem dál pohnout. Pokud tohoto pole dosáhnou všechny ukazatele, vládce podzemí začne ignorovat veškerá další zranění, která by mu měla být udělena, dokud na některé z těchto polí nebude umístěn žeton oltáře.

PŘESUN VLÁDCE PODZEMÍ K OLTÁŘŮM

Vládce podzemí je chráněn kouzly, která lze zneškodnit pomocí oltářů (☉), a to tak, že hráči vládce podzemí přesunou na kartu podzemí, na které se nachází oltář. Jakmile se žeton vládce podzemí ocitne na kartě s žetonem oltáře, přesuňte tento žeton na kartu doposud nezakrytý symbol ☉ s nejvyšší hodnotou na desce vládce podzemí. Od této chvíle lze ukazatelé zdraví nepřítele posouvat na i přes pole se zakrytým symbolem oltáře.

- Pokud se na desce vládce podzemí nenachází žádný hrdina, a vládce podzemí se má aktivovat, přesuňte jeho žeton na kartu dveří do doupěte a následně s ním pohněte směrem k nejbližšímu hrdinovi v podzemí, který není v bezvědomí.
- Během svého tahu můžete utratit 2 ⚡, abyste vykonali obyčejný čin **popichování vládce podzemí**, který je uveden na straně desky temnoty 2. dějství. Díky tomu se vládce podzemí posune až o hodnotu své směrem k vám. Během toho se držíte běžných pravidel, která se týkají pohybu nepřátel (podrobněji na straně 15) s výjimkou toho, že vládce podzemí se přesouvá směrem k vám, a proto ignoruje všechny ostatní hrdiny, na které narazí cestou. Tento čin lze během jednoho tahu provádět i opakovaně, dokud máte potřebnou ⚡ k jeho vykonání.



PROTIÚTOK VLÁDCE PODZEMÍ

Když napadnete vládce podzemí, téměř vždy provede protiútok. Na všech deskách vládců podzemí je uvedena úprava protiútoků, která se vždy liší podle toho, jakým typem útoku hrdina napadl vládce podzemí. Někdy je místo úpravy uvedena ztráta výdrže nebo zdraví hrdiny. K této ztrátě dojde vždy až **poté**, co hrdina provede svůj útok. *Hrdina tak například přijde o 2 ⚡, když na vládce podzemí zaútočí kouzlem.* Kromě toho je na všech deskách vládců podzemí uvedeno, co se stane, když na kostce nepřítele padne v souboji s vládcem podzemí strana s pochodní.



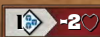
Pochodeň vládce podzemí: Kromě posunutí pochodně o jedno pole směrem dolů na stupnici desky temnoty dojde k vyhodnocení efektu, který je uveden na desce vládce podzemí. Pokud posunutí pochodně zapříčiní zároveň také aktivaci nepřátel (⚡), nejdříve vyhodnoťte efekt pochodně uvedený na desce vládce podzemí (podrobněji níže).

2. DĚJSTVÍ: DESKA TEMNOTY

Pochodeň se i během 2. dějství posouvá směrem dolů na stupnici desky temnoty, a to vždy na konci tahu hrdinů nebo během nepřátelského protiútku, když na kostce nepřítele padne strana s pochodní. Kdykoliv se pochodně posune na stupnici směrem dolů a skončí na poli s aktivací nepřátel, nebo jej přeskóčí, aktivuje se i vládce podzemí a vyhodnotí se akce uvedená na jeho desce, a to po aktivaci goblinů. **Pokud pochodeň dosáhne posledního pole (tj. toho, na němž se nachází symbol lebky), hráči prohráli a hra je u konce.**



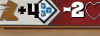
SEŽEHNUTÍ



V případě, že na kostce nepřítele padne strana s pochodní při protiútku tohoto vládce podzemí, všichni hrdinové v dosahu jedné karty podzemí utrpí 2 zranění.



OHNIVÉ PEKLO



Během aktivace nepřátel se tento vládce podzemí posune a poté udělí 2 zranění všem hrdinům v dosahu 4 karet podzemí.

DODATEČNÁ PRAVIDLA DOUPĚTE



Pokud se hrdina nachází na desce vládce podzemí, může vykonat hrdinské činy **útok na blízko, útok na dálku, útok kouzlem nebo odpocinek**. Efekty těchto činů se vyhodnocují jako obvykle (podrobněji na stranách 9 až 11).

- Pokud vládce podzemí přesunete zpátky na desku vládce podzemí a chcete na něj následně zaútočit, **musíte** se z karty dveří do doupěte přesunout na desku vládce podzemí.
- Pokud se všichni hrdinové nacházejí na desce vládce podzemí, všichni goblini, kteří se nachází v podzemí, se budou přesouvat směrem k desce vládce podzemí a mohou na ni i vstoupit.
- Pokud se vládce podzemí (nebo libovolný goblin) nachází v doupěti a provede útok, zasáhne jím pouze ty hrdiny, kteří se zrovna nachází na desce vládce podzemí (tento fakt představuje velkou výhodu pro hrdiny!). *Například pokud vládce podzemí, který se zrovna nachází ve svém doupěti, napadne všechny hrdiny (⚡), zaměří se pouze na hrdiny, kteří se nachází na desce vládce podzemí, tudíž nezasáhne ty, kteří se nachází v podzemí (tedy ani ty, kteří jsou na kartě dveří do doupěte).*
- Dokud je vládce podzemí ve svém doupěti, hrdinové, kteří se nenacházejí na desce vládce podzemí, ho **nemohou** napadnout útokem na dálku ani kouzlem. Vládce podzemí lze napadnout **pouze** z polí na desce vládce podzemí. Hrdinové, kteří se nachází mimo doupě, také nemohou sesílat kouzla na hrdiny, kteří se nachází na desce vládce podzemí.
- Pokud jste na začátku tahu v bezvědomí a zrovna se nacházíte na desce vládce podzemí, **musíte odpocívat** (podrobněji na straně 13).

REJSTRÍK SYMBOLŮ

VLASTNOSTI DRUHY VÝBAVY

- Zdraví
- Zbraň (max. 2)
- Výdrž
- Výstroj (max. 1)
- Obrana
- Cetka (max. 2)
- Rychlost
- Kouzlo (max. 2)

DOVEDNOSTI KOSTKY

- Síla
- Obratnost
- Inteligence
- Libovolná dovednost

DOVEDNOSTNÍ TEST



Dovednost podrobená testu



- Úspěch
- Neúspěch

HRDINSKÉ ČINY

- Libovolný hrdinský čin** – Vykonejte libovolný vámi zvolený hrdinský čin.
- Odpocinek** – Získejte zdraví a výdrž (povinnost vykonat v bezvědomí).
- Prohledání místnosti** – Vykonejte dovednostní test místnosti (nelze vykonat, pokud jsou na kartě podzemí nepřátelé, ale lze vykonat, pokud je na ní navíc přítomen další hrdina, který není v bezvědomí).
- Zneškodnění pasti** – Vykonejte dovednostní test, abyste na pastu umístili žeton zneškodněné pasti a získali 1 vybavení nebo 1 kouzlo.
- Seslání kouzla / útok kouzlem** – Vykonejte dovednostní test, abyste seslali kouzlo nebo zaútočili kouzlem (nezapomeňte utratit uvedenou výdrž).
- Útok na blízko** – Zaútočte zbraní na blízko na nepřítele na vaší kartě podzemí.
- Útok na dálku** – Zaútočte zbraní na dálku na nepřítele ve vašem dosahu.
- Vykonejte jednorázový čin** – Vykonejte jeden dodatečný hrdinský čin (lze využít pouze jednou za tah).
- Obyčejný čin** – Lze vykonat kdykoliv během vašeho tahu.
- Proniknutí do doupěte vládce podzemí** – Vstupte do doupěte vládce podzemí, jsou-li mrtví všichni služebníci.

OBYČEJNÉ ČINY

SCHOPNOSTI A ÚPRAVY

- *X** / Získejte **obranu/rychlost**.
- X** / Snižte si **obranu/rychlost**.
- *X** / Získejte **zdraví/výdrž**.
- Házejte 1 kostkou navíc/méně (nelze házet více než 3 a méně než 1).
- Upravte hodnotu kostky o 1 (hodnotu nelze upravit výše než na 6 a níže než na 1).
- Během dovednostního testu přičtěte/odečtěte** od výsledku X.
- Přehodte 1 kostku hrdiny** během útoku na blízko a výsledkem prvního hodů ignorujte.
- Přesuňte se skrze **portál** na libovolnou odhalenou kartu podzemí.
- Přesuňte nepřítele** o X karet podzemí.
- Tichý pohyb**: smíte procházet kartami podzemí s nepřáteli.
- Goblin/sluzebníci je zabit** (hrdina, který zabil nepřítele, získá uvedenou odměnu).

PODZEMÍ A DESKA TEMNOTY

- Místnost**
- Vstup**
- Střetnutí**
- Dveře do doupěte**
- Posuňte pochodeň nahoru nebo dolů.**
- Odhalte lícem dolů otočenou kartu podzemí.**
- Přidejte nového goblina na kartu vstupu.**
- Hra je u konce a hrdinové prohráli.**
- Po příchodu na kartu podzemí ihned vykonejte dovednostní test**, abyste se vyhnuli pasti.
- Přidejte na kartu podzemí, na níž se právě nachází aktivní hrdina, goblina/sluzebníka. Pokud je odhalena karta podzemí s některým z těchto symbolů, umístíte na ni odpovídajícího nepřítele.**
- Objevte novou kartu vybavení/kouzla** (z balíčku nebo odkládací řady).
- Zvedněte kartu vybavení/kouzla** (z odkládací řady).

POHYB A DOSAH

- Pohyb** – Počet karet podzemí, na které můžete vstoupit skrze průchody v rámci jednoho tahu.
- Dosah** – Počet karet podzemí, o který může být od vás vzdálen váš cíl.
- Stejná karta podzemí** – Cíl se nachází na stejné kartě podzemí.
- Přímá viditelnost** – Cíl musí být v přímé linii s útočníkem (a navíc na stejné kartě podzemí).
- Libovolná cesta** – Cíl je s útočníkem propojen libovolnými průchody (může se nacházet na stejné kartě podzemí).
- Všichni hrdinové / všichni nepřátelé** – Cílem jsou všichni v uvedeném dosahu.

Efekty se týkají:

- Jednoho hrdiny**
- Všech hrdinů**
- Jednoho nepřítele**
- Goblina**
- Sluzebníka**
- Vládce podzemí**

- Efekty se týkají zvoleného hrdiny/nepřítele.**

EFEKTY NEPŘÁTEL A PASTÍ

- Kostka nepřítele**
- Zničení obrany: Tento výsledek hodů je roven hodnotě obrany vašeho hrdiny (včetně všech úprav).**
- Během protiútoku přičtěte X k výsledku kostky nepřítele.**
- Snižte si zdraví/výdrž.**
- Nepřítel získá zdraví.**
- W** **Aktivujte všechny nepřátele, kteří jsou právě ve hře.**
- Karta vybavení/kouzla, která je součástí hrdinovy výbavy, musí být odložena do odpovídající řady.**
- Vládce podzemí se přesune do doupěte.**