

DUCH Z PANSTVÍ KŘÍŽŮ



Režisér (autor): A. J. Porfirio **Kamera (ilustrace):** Tyler Johnson

*„Jak bojovat s duchem? Na něco se tě zeptám... jak chceš bojovat s něčím, co nevidíš?
Jednoduše: nebojuješ s tím. Prostě se odtamtud zdekuješ, na nic nečekáš, neohlížíš se
a jenom utíkáš. Jinak tě zničí. Zaútočí na tvé tělo. Tvou duši. A pak tě zabije.“*

- Svědectví bývalého správce panství Křížů

KOMPONENTY



3 karty finále



3 karty temných schopností



1 karta výjimečné temné schopnosti



2 karty posledních holek



1 deska vraha



2 karty předmětů



16 karet hrůzy

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPRAVA HRY

Pokud hraješ s **Duchem**, hru připrav jako obvykle, ale s následujícími změnami týkajícími se balíčků **předmětů**.

Ve hře budou vždy karty **Karolína** a **Pan Muchláček**, ale žádná z nich nikdy nesmí začít otočená lícem nahoru navrchu balíčku **předmětů**. Balíčky **předmětů** vytvoř takto (anebo jakkoli jinak, ale tak, aby platilo výše uvedené pravidlo):

1. Vezmi **10** karet předmětů pro vybrané prostředí (namísto běžných **12**) a zamíchej je. Poté vrať nepoužité karty zpět do krabice.
2. Odlož stranou jednu kartu za každý balíček, který bude potřeba.
3. Zbylé karty předmětů smíchej s kartami **Karolína** a **Pan Muchláček**.
4. Rozděl tyto karty lícem dolů na tři stejně velké balíčky a umísti je nad desku prostředí.
5. Vezmi stranou odložené karty **předmětů** a každou z nich polož lícem nahoru na jeden z balíčků.

Jakmile tuto část přípravy hry dokončíš, **Karolína** i **Pan Muchláček** by měli být schovaní v balíčcích **předmětů**.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- * **Duch** nemá žádné zdraví a nelze na něj útočit, zranit jej, ani jej zabít. Všechny efekty, které by jej měly zranit, ignoruj.
POZOR! Karty **akcí**, které způsobují zranění, mohou být i tak efektivní proti některým Duchovým kartám **hrůzy**.
- * Vzhledem k tomu, že na **Ducha** nemůžeš zaútočit, jej nemůžeš porazit obvyklým způsobem. Jedinou možností je tak najít **Karolínu** a zachránit ji tím, že dojdeš k  ve chvíli, kdy je s tebou.
- * Pokud je odhalena karta **výjimečné temné schopnosti Nezapomněla jsi na něco?**, musíš kromě **Karolíny** najít také jejího plyšáka, **Pana Muchláčka**.
- * **Karolínu** nikdy nemůžeš odložit ani odstranit ze hry a jakýkoli herní efekt, který by to měl způsobit, ignoruj. **Karolína** však může být zamíchána zpět do balíčku **předmětů**, což je naprosto v pořádku.
- * **Pan Muchláček** má efekt, který je možno spustit odložením této karty. K tomu ale nemůže dojít dříve, než bude odhalena karta **temné schopnosti**. **Pan Muchláček** nemůže být NIKDY odstraněn ze hry dříve, než je odhalena **temná schopnost**, a ANI v případě, že je ve hře **výjimečná temná schopnost Nezapomněla jsi na něco?**.