



EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

HRDINA – NEKROMANT

NOVÝ HRDINA: HOXIR

Hoxir funguje jako ostatní hrdinové, s výjimkou dodatečných pravidel, která jsou popsána níže.

Pokud vlastníte rozšíření *Fierce Powers & Crawling Shadows*, můžete hrát s dodatečnými osobními destičkami označenými symboly  (počáteční destičky) a  (ostatní osobní destičky) podle pravidel popsanych v **Pravidlech** rozšíření *Fierce Powers & Crawling Shadows* na **straně 13**.

Pokud si zvolíte zbraň z nových počátečních destiček, umístěte jednu ze svých zbraní na příslušné pole pro osobní destičku na své desce hrdiny a tu druhou do jednoho z vaků. Můžete ji prodat v obchodní lokaci nebo ji použít ke splnění úkolu jako obvykle.

Pokud rozšíření *Fierce Powers & Crawling Shadows* nemáte, dodatečné osobní destičky můžete použít pouze v sólové hře, viz **Pravidla hry, str. 31**.

PŘÍPRAVA HRY

Kromě běžné přípravy desky hrdiny si následujícím způsobem přichystejte také herní materiál týkající se Hoxirových přísluhovačů:

- Všechny 3 karty Hoxirových přísluhovačů položte vedle desky hrdiny natočené o 90 stupňů po směru hodinových ručiček.
- Kartu Nekromancie položte vedle karet přísluhovačů stranou 0–14 vzhůru.

1.



2.



HOXIROVY OSOBNÍ DESTIČKY

Kromě zbraní, štítu a schopností jsou mezi osobními destičkami Hoxira také zbroj, prsteny a lektvar. Pro tyto destičky platí stejná pravidla jako pro ostatní předměty ve hře a standardní pravidla používání efektů vybavení a lektvarů.

SADA VYHNANECKÉ ZBROJE

Všechny osobní destičky zbroje jsou součástí speciální sady vyhnanecké zbroje, pro kterou platí stejná pravidla jako pro ostatní sady zbroje ve hře. Osobní destičky prstenů do této sady nepatří.

Části sady vyhnanecké zbroje, které vyložíte na vyšších úrovních reputace, se nazývají „očarované“, tj. očarovaná vyhnanecká helma, očarované vyhnanecké boty atd.



Části vyhnanecké zbroje

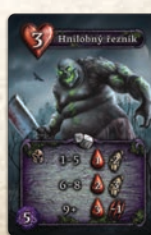


Části očarované vyhnanecké zbroje

HOXIROVI PŘISLUHOVAČI

Hoxir má 3 přísluhovače – létající lebku, hnílobného řezníka a nemrtvého šlechtice. Každého z nich zastupuje jedna karta

Vitalita Hoxirova přísluhovače. Všichni přísluhovači mají 2 *přísluhovače* různé podoby, každou na jedné straně karty. Na kartách



Hoxirových přísluhovačů je uvedena vitalita a útočná schopnost přísluhovače,

Útočná schopnost

Karty Hoxirových přísluhovačů

viz část Používání útočných schopností Hoxirových přísluhovačů na straně 3.

Poznámka: Pokud mezi požadavky některého úkolu je určitá hodnota vitality (Lord, osobní úkoly atd.), počítá se pouze Hoxirova vitalita. Nepřičítejte k ní vitalitu přísluhovačů.

Karta Hoxirova přísluhovače, která je natočená o 90° po směru hodinových ručiček znamená, že daný přísluhovač není aktivní. Neaktivního přísluhovače nelze používat. Aby se z neaktivního přísluhovače stal aktivní, musíte ho vyvolat.



NEKROMANCIE

Přísluhovače je možné vyvolat pomocí nekromancie. Celkovou hodnotu nekromancie spočítáte sečtením hodnot bez znamének + či - na svých naučených a/nebo vybavených osobních destičkách.

Příklad hodnoty nekromancie na osobní destičce



Příklad: Na desce hrdiny máte vybavené destičky Vyhnané rukavice (1) a Přízračnou hůlku (2) a naučenou schopnost Zlomení (1). Vaše celková hodnota nekromancie tedy činí 4.



VYVOLÁVÁNÍ PŘISLUHOVAČŮ

Přísluhovače si můžete vyvolat kdykoli mimo boj, máte-li dostatečné množství nekromancie a zaplatíte-li potřebný počet zlatých. Při vyvolání přísluhovače si můžete vybrat kteroukoli stranu jeho karty. Přísluhovače vyvoláte následovně:

1. Rozhodněte se, kterého přísluhovače (nebo více přísluhovačů) chcete vyvolat. Musíte mít množství nekromancie dostačující k jejich vyvolání.

2. V závislosti na množství nekromancie, které požadovaní přísluhovači k vyvolání potřebují, zaplatte příslušný počet zlatých.
3. Karty odpovídajících Hoxirových přísluhovačů natočte z neaktivní pozice (natočení o 90° po směru hodinových ručiček) do pozice aktivní (vzpřímené).

Nekromancie potřebná k vyvolání konkrétního přísluhovače je hodnota uvedená v symbolu nekromancie na kartě daného Hoxirova přísluhovače. Modifikuje se pomocí libovolného modifikátoru (číslo se znaménkem + či -) v symbolu nekromancie na osobních destičkách naučených/vybavených na desce hrdiny, na nichž je daný přísluhovač vyobrazený.

Příklad: Chcete vyvolat hnilobného řezníka, což by normálně vyžadovalo 5 bodů nekromancie.

Hodnota nekromancie potřebná k vyvolání hnilobného řezníka



Na desce hrdiny však máte naučenou osobní destičku Masivní. Jelikož je na ní vyobrazen hnilobný řezník a v symbolu nekromancie je uvedeno číslo -1, stačí vám k jeho vyvolání o 1 bod nekromancie méně. K vyvolání tohoto hnilobného řezníka tedy potřebujete 4 body nekromancie.



Nekromancie snížena o 1

Pokud chcete vyvolat více přísluhovačů najednou, sečtete hodnoty nekromancie potřebné k jejich vyvolání.

Počet zlatých, které musíte za vyvolání přísluhovačů zaplatit, je uveden na kartě Nekromancie a závisí na celkové hodnotě nekromancie potřebné k vyvolávání přísluhovačů. Na kartě Nekromancie najdete nejnižší hodnotu nekromancie, která se rovná celkové hodnotě nekromancie potřebné k vyvolání přísluhovačů nebo je vyšší. Počet zlatých, které musíte za vyvolání zaplatit, se nachází na stejném řádku.

Příklad: Pokud k vyvolání požadovaných přísluhovačů potřebujete 5-7 bodů nekromancie, musíte zaplatit 2 zlaté.



Přísluhovače můžete vyvolat během svého tahu víckrát, pokud máte dostatečné množství nekromancie a zlatých.

KARTA NEKROMANCIE

Jakmile dosáhnete 15 bodů reputace, otočte kartu Nekromancie na druhou stranu. Ode teď budete za použití nekromancie platit nižší cenu. Kartu již do konce hry neotáčejte, a to ani pokud vám reputace klesne pod 15 bodů.



HOXIROVI AKTIVNÍ PŘISLUHOVAČI

Aktivních přísluhovačů můžete mít více, pokud je součet hodnot všech symbolů nekromancie vašich naučených/vybavených osobních destiček stejný nebo vyšší než součet hodnot nekromancie (vč. všech modifikátorů) na kartách vašich aktivních přísluhovačů.

Pokud vám **kdykoli** celková hodnota nekromancie klesne pod součet hodnot nekromancie vašich aktivních přísluhovačů, okamžitě musíte jednoho či více z nich deaktivovat, dokud vám hodnota nekromancie zase nestoupne.

Příklad: Právě jste vyvolali hnilobného řezníka za 4 body nekromancie (na kartě přísluhovače je uvedena hodnota 5 bodů, kterou jste snížili pomocí modifikátoru -1 na osobní destičce Masivní naučené na desce hrdiny). Z dřívějšíka máte aktivního přísluhovače létající lebka s hodnotou nekromancie 1. Jelikož vám teď zbývají pouze 4 body nekromancie, musíte jednoho či více svých přísluhovačů ihned deaktivovat. Rozhodnete se deaktivovat létající lebku a natočíte její kartu přísluhovače o 90° po směru hodinových ručiček.



Kartu aktivního přísluhovače **nesmíte** otáčet na druhou stranu. Nejdřív musíte daného přísluhovače deaktivovat a až poté můžete vyvolat přísluhovače na druhé straně karty, čímž ho aktivujete.

Během boje můžete využívat jednu či více útočných schopností Hoxirova aktivního přísluhovače.

DEAKTIVACE HOXIROVA PŘISLUHOVAČE

Kdykoli během svého tahu se můžete rozhodnout Hoxirova aktivního přísluhovače deaktivovat natočením jeho karty do neaktivní pozice. Jakmile se z aktivního přísluhovače stane neaktivní, odeberte z jeho karty všechny žetony zranění (viz strana 2).

SCHOPNOSTI ELEMENTÁLŮ

Na Hoxirovy přísluhovače nemají vliv schopnosti elementálů vody ani ohně. To znamená, že pokud Hoxir vstoupí na pole pod vlivem těchto elementálů, přísluhovači se nehojí ani neutrpí zranění.

LÉČIVÉ EFEKTY

Kdykoli Hoxir nebo jeden z jeho přísluhovačů spustí léčivý efekt (z osobních destiček, předmětů, konfrontace elementála atd.), můžete si vybrat, zda zranění vyléčíte Hoxirovi, nebo jednomu z jeho aktivních přísluhovačů, nebo zda hodnotu léčení libovolně rozdělíte mezi ně.

POUŽÍVÁNÍ ÚTOČNÝCH SCHOPNOSTÍ PŘISLUHOVAČŮ

Abyste bojové schopnosti Hoxirových přísluhovačů mohli využívat, musí být daní přísluhovači aktivní.

Létající lebka může provést **První ránu**, zatímco hnilobný řezník a nemrtvý šlechtic mohou provádět **útočný hod hrdiny**. Kdykoli se rozhodnete použít některou z útočných schopností přísluhovače, musíte ji použít **namísto** útoku vašeho hrdiny, tzn. v jednom kole boje **nesmíte** použít efekt První rány / útočného hodu hrdiny přísluhovače i hrdiny. Stejně tak v jednom kole boje **nesmíte** použít útočnou schopnost hnilobného řezníka i nemrtvého šlechtice. Útočnou schopnost Hoxirova přísluhovače však **můžete** modifikovat schopnostmi či předměty svého hrdiny jako obvykle.

Útočnou schopnost přísluhovače můžete použít, dokud je daný přísluhovač aktivní. Nemusíte tedy daného přísluhovače vyvolávat pokaždé, když chcete použít jeho schopnost.

PODROBNĚJŠÍ POPIS ÚTOČNÝCH SCHOPNOSTÍ PŘISLUHOVAČŮ

LÉTAJÍCÍ LEBKA

Časování: První rána

Při **prvním** útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku Hoxirova přísluhovače odečtete od síly útoku monstra odpovídající počet bodů.



HNILOBNÝ ŘEZNÍK

Časování: Útočný hod hrdiny

Navíc podle výsledné síly útoku Hoxirova přísluhovače:

- Při **následujícím** útoku monstra v tomto boji od síly útoku monstra odečtete odpovídající počet bodů.
- Při **následujícím** útoku monstra v tomto boji Hoxir utrpí o 1 zranění méně.
- Vylečte Hoxirovi, **nebo** jeho přísluhovači 1 zranění.



NEMRTVÝ ŠLECHTIC

Časování: Útočný hod hrdiny

Navíc podle výsledné síly útoku Hoxirova přísluhovače:

- Při **následujícím** útoku monstra v tomto boji od síly útoku monstra odečtete 3.
- Při **následujícím** útoku monstra v tomto boji Hoxir utrpí o odpovídající počet zranění méně.



OVLÁDÁNÍ PŘISLUHOVAČŮ

Některé z vašich osobních destiček se používají k vylepšení Hoxirových přísluhovačů. Těmito osobním destičkám se říká schopnosti Ovládání. abyste mohli využívat efekt schopnosti Ovládání, musíte se ji naučit jako obvykle.



Příklad schopnosti Ovládání

Efekty těchto schopností jsou permanentní, a pokud se řídíte všemi standardními pravidly pro učení a umístování schopností na desku hrdiny, můžete jich mít neomezený počet.

Efekty každé schopnosti Ovládání jsou popsány na přehledovém listu pro Hoxira.

UTRPĚNÁ ZRANĚNÍ

Zranění, která Hoxir a/nebo jeho přísluhovači utrpí, závisí na časování, pokud není uvedeno jinak (viz **Scénářové výjimky** níže):

- ♦ **Mimo boj:** Všechna zranění utrpí přímo Hoxir.
- ♦ **Během boje:** Zranění utrpí **aktivní** přísluhovač a Hoxir v následujícím pořadí:
 1. Létaující lebka
 2. Hnilobný řezník
 3. Nemrtvý šlechtic
 4. Hoxir

Pokud je počet způsobených zranění větší, než kolik je potřeba k zabití přísluhovače, zbývající zranění utrpí přísluhovač, který následuje v pořadí (nebo Hoxir).

Zranění způsobená Hoxirovu přísluhovači si poznačte pomocí žetonů zásahů hrdiny, za kterého v této hře nikdo nehraje.

SCÉNÁŘOVÉ VÝJIMKY

OBRANA OSAD

Pokaždé, když by vám Farruga způsobil zranění, utrpí tato zranění aktivní přísluhovač a Hoxir, jak je popsáno výše v části **Utrpěná zranění (Během boje)**.

HROZBA JMÉNEM MIRREZIL

Pokaždé, když by vám Mirrezil způsobil zranění, utrpí tato zranění aktivní přísluhovač a Hoxir, jak je popsáno výše v části **Utrpěná zranění (Během boje)**.

VZESTUP ŽENCE DUŠÍ

Pokaždé, když by vám zahnání přísluhovačů způsobilo zranění, utrpí tato zranění Hoxirův aktivní přísluhovač a Hoxir, jak je popsáno výše v části **Utrpěná zranění (Během boje)**.

Poznámka: Po zahnání přísluhovače si můžete přivolat Hoxirovy přísluhovače, než zaútočíte na věž.

LOV HLAV

Pokaždé, když by vám pohyb hydry, plošný útok, protiútok, počáteční umístění nebo žeton kyseliny způsobily zranění, utrpí tato zranění aktivní přísluhovač a Hoxir, jak je popsáno výše v části **Utrpěná zranění (Během boje)**.

PARALELNÍ DIMENZE

Pokaždé, když by vám zásah mystické bariéry způsobil zranění, utrpí tato zranění aktivní přísluhovač a Hoxir, jak je popsáno výše v části **Utrpěná zranění (Během boje)**.

STŘET S ĎÁBLEM

Na konci každého kola se zranění uštědřená zplozencem Faer rovnají součtu poloviny vašeho maximálního zdraví a vitality všech aktivních Hoxirových přísluhovačů (nehledě na to, kolik zranění již utrpěli), zaokrouhloveno dolů. Tato zranění utrpí aktivní přísluhovač a Hoxir, jak je popsáno výše v části **Utrpěná zranění (Během boje)**.

SMRT HOXIRA V BOJI

Pokud Hoxir v boji zemře, kromě standardního postupu si vezmete počet zlatých uvedený na kartě Nekromancie (na straně, která je momentálně otočená vzhůru), který odpovídá celkové hodnotě nekromancie vašich naučených a/nebo vybavených osobních destiček (bez znamének + či -). Vždy získáte počet zlatých odpovídající hodnotě, která je **větší nebo rovna** nekromancii z vašich osobních destiček.

Příklad: Hoxir zemřel v boji s monstrem. Jeho reputace nepřesáhla 15 bodů. Celkem má na naučených/vybavených osobních destičkách 8 bodů nekromancie, takže podle otočené strany karty Nekromancie získá 3 zlaté.

