

# LEXIKON NESTVŮR

## SLABÉ NESTVŮRY

### FANTÓM



**Pohyb:** 6 **Speciální:** Fantóm může procházet skrz ostatní hrdiny i nestvůry, ale nesmí se zastavit na jejich poli.  
**Životy:** 1 Po svém vyvolání je fantóm otočen světlou stranou vzhůru. Zaplatí-li na konci svého tahu Pán Dornu 1 Kapku krve, může fantóma otočit tmavou stranou vzhůru. Na začátku svého tahu jej může Pán Dornu, pokud jej ovládá, vyměnit s jakoukoliv nestvůrou na plánu. Fantóm se v takovém případě poté obrátí zpět světlou stranou vzhůru.  
**Útoky:** 1 Pokud je tmavý fantóm zasažen jedním útokem za 1 či více , otočí se opět světlou stranou vzhůru.

Fantómy lze vyvolat pouze v Noci, a to na černých polích.

Stíny



**Pohyb:** 5 **Speciální:** Pokud stojí stín na černém poli, stávají se pouze pro něj všechna ostatní černá pole poli sousedními, může na ně tedy vstoupit nebo i zaútočit. Stíny lze vyvolat pouze v Noci, a to na černých polích.

## SILNÉ NESTVŮRY

### MINOTAUR



**Pohyb:** 5 **Speciální:** Pokud je hrdina zasažen minotaurem, může se ve svém následujícím tahu pohnout maximálně o 1 pole. Jakékoliv efekty zvyšující pohyb hrdiny nemají žádný účinek.

### KULTISTKA



**Pohyb:** 6 **Speciální:** Místo útoku může za ztrátu 1 seslat Oblak smrti jako Kostěj.  
**Životy:** 2 Zbývá-li kultistce jen 1 , nelze její útok vyblokovat.  
**Útoky:** 1

## DĚMONI

### BOHATÝ BĚS



**Pohyb:** 6 **Speciální:** Drtivý úder. Je-li vedle hrdiny, na kterého Bohatý běs zaútočí, volné pole, může Bohatý běs hrdinu posunout na toto pole. Pokud vedle hrdiny není žádné volné pole, ztrácí hrdina při útoku Rohatého běsa 1 navíc. Tuto schopnost je možné použít jenom jednou za tah.

**Životy:** 2

**Útoky:** 2

## PÁN DORNU

### KOSTĚJ NESMRTELNÝ



Kostěj se považuje za démona, pouze nemůže být vyvolán standardním způsobem. Pokud je zabit, tak se v Noci ve fázi vyvolávání objeví na libovolném volném poli v Temném chrámu, a to na stejné úrovni, na které byl v okamžiku smrti. I když je Kostěj zabit, může díky síle Vejce vyvolávat nestvůry. Kostěj postupuje po úrovních stejným způsobem jako Zorkal. Za zabití Kostěje hrdina dostane tolik bodů zkušenosti, na kolikáté je Kostěj úrovni. Pokud nejsou v Temném chrámu volná alespoň dvě pole, Kostěj se objeví na libovolném volném poli v Rituální místnosti.

## TOTEMY

### TOTEMY



Pán Dornu může stavět totemy. Totem se dá vztyčit ve fázi konce tahu Pána Dornu obětováním jedné ze dvou sousedících nestvůr a zaplacením 1 Kapky krve. Může být postaven pouze ve vzdálenosti minimálně pěti polí od Rituální místnosti a zároveň od Temného chrámu. Totem se objeví na místě obětované nestvůry.

Pokud je totem zničen, nelze znovu postavit totem stejného druhu. Totem se považuje za démona, nemůže se ale nijak pohybovat ani nemůže být nijak přemístěn. Za zničení totemu hrdina dostane tolik Bodů zkušenosti, na kolikáté je totem úrovni.

Ve fázi konce tahu Pána Dornu může totem postoupit o jednu úroveň. Postup na druhou úroveň stojí 2 Kapky krve, postup na třetí úroveň pak další 3 Kapky krve. V jednom tahu Pána Dornu je možné ve fázi konce tahu postavit totem a rovnou s ním postoupit o jednu úroveň.