

KASPER KJØR CHRISTIANSEN

KÅRE WERNER STORGAARD



KACÍŘ

VÝPRAVY DO DÍVOČINY

PRAVIDLA HRY



REXHRY



Wyrmgold

ÚVOD

Orada Roanoke již přestala první dny a vydobyla si svou chatrnou pozici v nezkrotném prostředí Nového světa. Její další přežití však není ani zdaleka jisté. Ačkoliv palisády poskytují určitou ochranu, divočina za nimi je zároveň hrozbou i příslibem. Výpravy do těchto neprobádaných končin se postupně staly nebezpečnými, neboť království se domáhá cenných objevů a zboží, které by existenci kolonie odvrátilo. Avšak divočinu tak snadno zkrutit nelze. Huste lesy a klikatící se toky řeky skrývají četná nebezpečí, od jedovatých tvorů po zvrhlost terén. Sepsáním se šší zvěsti o ztracených vesničanech a o jejich osudu není nic známo. Má je na svědomí divočina, či snad něco mnohem zlovů nějšího? Orada se rozrůstá, zvěř se nedostává a na osadníky zvěřka dopadá jako pojadavky. Koruny.



ZÁKLADNÍ PŘEHLED

Kacíř: Výpravy do divočiny je druhým velkým rozšířením hry Kacíř: Zkáza Roanoke. Přidává do hry nové vesničany, nové druhy karet a nové mechaniky a přináší tak nové strategické výzvy.

V podezření stále zůstává devět vesničanů a pouze čarodějnice ví, kdo je kdo. Ve svých tazích budou oba hráči umisťovat své žetony akcí na karty vesničanů, aby využívali jejich vlastností, dobírali a hráli karty, získávali vliv a snažili se udržovat rovnováhu sil.

Čarodějnice může nyní využívat karty vývinu, které jí umožňují získat přístup k silnějším schopnostem jejího pomocníka nebo pomáhají s kouzly. Lovec se může vydat na odvážné výpravy, kde může nacházet cenné zdroje nebo zásadní informace. Divočina je zároveň příležitostí i hrozbou. Přinese kolonii spásu, nebo uspíš její zánik?

CÍL HRY

Ve hře Kacíř oba hráči soupeří v tom, komu se dříve podaří splnit vítězné podmínky strany, za niž hraje. Čarodějnice se snaží shromáždit dostatek tajností, aby mohla provést mocný rituál, s jehož pomocí vesnice zcela podlehne její magii a následně bude pohlcena Matkou přírodou. Lovec se snaží získat mezi vesničany podporu a spojence, aby mohl čarodějnici nalézt a předat soudu dříve, než ona dokončí svůj magický rituál.

PROHLÁŠENÍ

Rádi bychom jménem naší společnosti Wyrmgold prohlásili, že naše společnost ani žádní naši zaměstnanci neschvalují žádnou formu násilí páchanou na lidech či zvířatech. Tato hra je fikcí a jejím účelem není vyjadřovat nepřátelské postoje vůči jakýmkoliv historickým postavám a etnickým či náboženským skupinám.

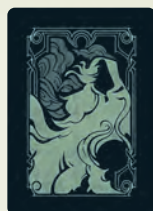
PŘEHLED KOMPONENT



LOVEC

50 karet (4 různé druhy):

- ♦ Události (👤)
- ♦ Spojenci (🤝)
- ♦ Lokace (📍)
- ♦ Vyšetřování (🔍)



ČARODĚJNICE

50 karet (4 různé druhy):

- ♦ Kouzla (🌀)
- ♦ Lektvary (🥴)
- ♦ Schopnosti pomocníka (🦉)
- ♦ Prokletí (👹)

KARTY VESPIČAPŮ

9 karet



PŘEHLEDOVÉ KARTY VESPIČAPŮ

3 karty



KARTY PODEZŘELÝCH

9 karet



SCÉPÁŘE

2 karty



DESKY OSOBNOSTÍ

1 deska lovce – Dobytel
1 deska čarodějnice – Paní zviřat

Zásoba všech žetonů je omezena jejich počtem ve hře. Pokud máte získat či umístit některý žeton a v zásobě se žádný nenachází, nelze jej získat ani umístit. Můžete však přemístit některý ze žetonů stejného druhu, které se ve hře již nacházejí.



ŽETONY ZTRACENÍ

9 žetonů (rub a líc)



NOVÁ PRAVIDLA

ŽTRACENÍ

Na některých kartách v tomto rozšíření se objevuje nové klíčové slovo **ztracení**. Při vyhodnocování efektu **ztracení** umístěte žeton **ztracení** na vesničana odpovídající stranou lovec/čarodějnice dle toho, kdo **ztracení** vesničana způsobil. Jakékoliv žetony akcí zůstávají na **ztraceném** vesničanovi až do příští fáze údržby.

ŽTRACENÍ VESNÍČANÉ

- ♦ **Ztracený** vesničan nemůže být cílem karty ani efektu, nemůže získávat nové žetony **stop** / **tajností** a žádné již na něm umístěné žetony nelze použít.
- ♦ Při provádění akce „Odstranit vesničana“ jsou všichni **ztracení** vesničané ignorováni. Požadovaný počet **stop** se musí nacházet jen na vesničanech, kteří nejsou ztracení, a pokud byl odstraněn nevinný vesničan, nejsou ze ztracených vesničanů odstraněny žádné **stopy**.
- ♦ Žetony **ztracení** je možné odstraňovat jen pomocí akce „Navštívit vesničana“. Nelze je odstranit akcemi „Vyslechnout vesničana“, „Odstranit vesničana“, „Provést rituál“ ani žádnými jinými akcemi.
- ♦ Jakékoliv žetony **stop** / **tajností**, žetony **přízně** a karty vyšetřování na **ztraceném** vesničanovi zůstávají, a když je žeton **ztracení** odstraněn, lze je znovu používat.

ODSTRANĚNÍ ŽETONU ŽTRACENÍ

1. Pro odstranění žetonu **ztracení** musí hráč provést akci „Navštívit vesničana“.
2. Pokud viditelná strana žetonu **ztracení** odpovídá aktivnímu hráči, hráč žeton odstraní a pokračuje běžným způsobem ve vyhodnocování akce „Navštívit vesničana“.
3. Pokud viditelná horní strana žetonu **ztracení** odpovídá protivníkovi, hráč žeton odstraní a vyhodnocování akce „Navštívit vesničana“ je ihned ukončeno.



Žeton ztracení
umístěný na kartu vesničana
vzhůru stranou odpovídající
tomu, kdo **ztracení** způsobil.



PŘÍKLAD

Čarodějnice umístí svůj běžný žeton akce na (lovce) **ztraceného** vesničana „Dehtářka Olivie“. Žeton **ztracení** je odstraněn a akce „Navštívit vesničana“ okamžitě končí. Efekt karty vyšetřování se nevyhodnotí.

SCÉPÁŘE A SKUPINY

ПОВІ ВЕСПІЧАПЕ

Toto rozšíření přináší do hry devět nových vesničanů a každý z nich má svou odpovídající kartu podezřelého. V některých scénářích vesničané ze **zelené skupiny** začínají hru **ztracení**.

Hovoří-li se o žetonech **stop** / **tajností**, jedná se pouze o tyto žetony. Žetony **přízně** jsou samostatným druhem žetonů a mezi žetony **stop** / **tajností** se nezapočítávají.



PŘÍKLAD

Lovec nemůže používat efekt karty „Pohůnek Davy“, protože jsou na něm dvě stopy. Čarodějnice efekt karty „Pohůnek Davy“ použít může, protože žeton **přízně** není žeton tajností.

СКУПІНЫ ВЕСПІЧАПŮ

Skupina je vždy tvořena třemi kartami vesničanů stejné barvy se stejným názvem skupiny. Snadno je lze také určit pomocí přehledových karet vesničanů.



KARTY SCÉPÁŘŮ

Karty scénářů přináší do hry další ozvláštnění. Mohou změnit výchozí či vítězné podmínky hry. Rozšíření Výpravy do divočiny obsahuje dva scénáře. Když při hře používáte kartu scénáře, zvolte skupinu **zelených vesničanů**, kterou karta scénáře určuje, a dodržujte nová pravidla, která scénář přináší. Pravidla scénáře jsou vždy nadřazena původním pravidlům základní hry.

Hráč za čarodějnici zvolí skupinu **červených vesničanů**, hráč za lovce zvolí skupinu **modrých vesničanů** a skupina **zelených vesničanů** je zvolena dle vybraného scénáře. Při hře se scénáři z rozšíření Výpravy do divočiny je vždy použita skupina **zelených vesničanů** „Poutníci“.

NOVÉ KATEGORIE KARET

KARTY VÝPRAV

Karty **výprav** jsou zvláštní kategorií karet **lokací**, které umožňují lovcovi investovat do **výprav**, na nichž může v divočině získávat cenné odměny. Každá karta nebo akce, která může ovlivnit kartu **lokace**, může ovlivnit i kartu **výpravy**.

- ♦ Karta **výpravy** vždy obsahuje aktivační pole pro umístění lovcova žetonu akce a tři pole výpravy pro postup žetonů. V každé lovcově fázi údržby žeton o jedno pole postoupí.
- ♦ Pokud karta nebo efekt umožňuje, aby **žeton akce** postoupil o několik polí, získáváte výhodu z každého jednotlivého pole.
- ♦ Pokud se **žeton akce** nenachází na aktivačním poli karty výpravy, může být kdykoliv během lovcova tahu z karty výpravy odstraněn a použit jinde.
- ♦ Karta **výpravy** zůstává ve hře i poté, co je **výprava** dokončena. Výpravu lze provádět a dokončit i vícekrát, pokud není řečeno jinak.
- ♦ Na jedné kartě **výpravy** se může v jednom okamžiku nacházet i více **žetonů akcí**, avšak nemohou se nacházet na stejném poli.
- ♦ Za probíhající **výpravu** je považována taková karta **výpravy**, na níž se nachází alespoň jeden **žeton akce**.
- ♦ Pokud není výslovně uvedeno jinak, cílem efektů způsobujících zisk či ztrátu **stop** / **tajností** musí být vesničané.

Druh karty
Každý hráč má k dispozici různé druhy.

Jméno karty

Cena karty ve vlivu

Aktivační pole
Pro umístění žetonu akce

Pole výpravy
V každé lovcově fázi údržby žeton o jedno pole postoupí.

Klíčové slovo

Efekt karty
Když žeton akce dosáhne tohoto místa, vyhodnotí se závěrečný efekt.

Fáze údržby lovce



PŘÍKLAD

Lovec umístí 1 **žeton akce** na aktivační pole karty „Posvátný kruh“. V příští lovcově fázi **údržby** postoupí **žeton akce** na první pole výpravy a lovec odstraní 2 žetony **tajností** z „Dozorčynie Sally“. Jelikož je aktivační pole nyní prázdné, může lovec ve své akční fázi na „Posvátný kruh“ umístit druhý **žeton akce**.

KARTY VÝVINU

Karty **vývinu** jsou zvláštní kategorií karet **schopností pomocníka**, které nabízejí čarodějnici volbu:

- ♦ Provést vývin karty, a získat tak přístup k silnějším schopnostem, nebo
- ♦ použít kartu tak, jak je.

Karty **vývinu** mají limit, kolikrát lze vývin provést, což je zaznamenáváno žetony **tajnosti** , které se na kartu umísťují. Poté, co je limitu dosaženo, je karta plně vyvinuta a žádné další žetony **tajnosti**  již na ni umísťovat nelze. I když se nemůže dále vyvíjet, lze ji nadále používat pro její efekt **schopnosti pomocníka**.

Druh karty
Každý hráč má k dispozici 4 různé druhy.

Jméno karty

Cena karty ve vlivu

Limit vývinu

Klíčové slovo

Efekt vývinu

Efekt schopnosti pomocníka



PŘÍKLAD

Čarodějnice provádí akci „Navštívit vesničana“ a umístí na kartu „Hokynář Izák“ svůj **žeton akce pomocníka** . V posledním kroku vyhodnocování se rozhodne vyvinout kartu „Ztracené vědění“ tím, že na ni umístí 1 žeton **tajnosti**. V příštím tahu může čarodějnice využít **schopnosti pomocníka**  k tomu, aby odstranila lovcí 1 žeton **důkazu** .

POVÉ ROLE: OSOBNOSTI

Toto rozšíření přináší pro čarodějnic i lovce nové role, takzvané zvané osobnosti. Osobnosti jsou variacemi základních rolí a veškeré zmínky týkající se čarodějnice nebo lovce se také týkají osobností těchto základních rolí.

Každá osobnost má svou vlastní část desky s akcemi, kde jsou vyznačena pravidla a dovednosti, které se liší od základních rolí. Navíc mají některé osobnosti na zadní straně desky zvláštní pokyny pro přípravu hry.

OSOBNOST: LOVEC ČARODĚJÍC – DOBYVATEL

Neohrožený dobyvatel vyrýval v Novém světě své jméno do kmenů bujných pralesů a stěn měst ze zlata, poháněn ctížádostí a podporován ocelí. A nyní, když od poslední výpravy uplynula spousta let, se jej zmocňuje neklid a opět jej pro-

následuje touha po objevech a šepot neprobádaných území. Intuice, jež bývala nástrojem jeho přežití, mu jako lovcovi čarodějnic nyní slouží k novému účelu. Stále však touží po drsném objetí neznáma, místa, kde instinkt předchází politikaření.



LOVEC
DOBYVATEL

Intuice
Na konci svého tahu rozmístí X na vesničany ze skupiny totožné se skupinou, k níž patří vesničan, na němž je umístěn tvůj . Hodnota X odpovídá počtu tvých umístěných na tvé desce hráče.

PAVŠTÍVIT VESNÍČANA
1. Vyhodnot' efekt karty vyšetřování ()
2. Získej 1 (má-li vesničan na sobě alespoň 3)
3. Rozmístí .
4. Vyhodnot' efekt karty vesničana

AKTIVOVAT LOKACI

VYSLECHNOVAT VESNÍČANA
Umístí žeton akce na volnou kartu vesničana a odstraní celkem 3 z karet vesničanu stejné skupiny (včetně vyslýchaného vesničana). Poté z vyslýchaného vesničana odstraní 1 nebo všechny .

ZRUŠIT PROKLETÍ
Touha po dobrodružství: Cena +1 , pokud nemá žádnou probíhající výpravu.

Získať 2 nebo
DOBRAŤ SI 1 nebo
ZAHRAŤ 1

ZBAVIT VESNÍČANA PODEZŘENÍ
Odstraní 3 a dober si 1 kartu z balíčku karet podezřelých. **Zadumaný:** Cena +1 , pokud nemá žádnou probíhající výpravu.

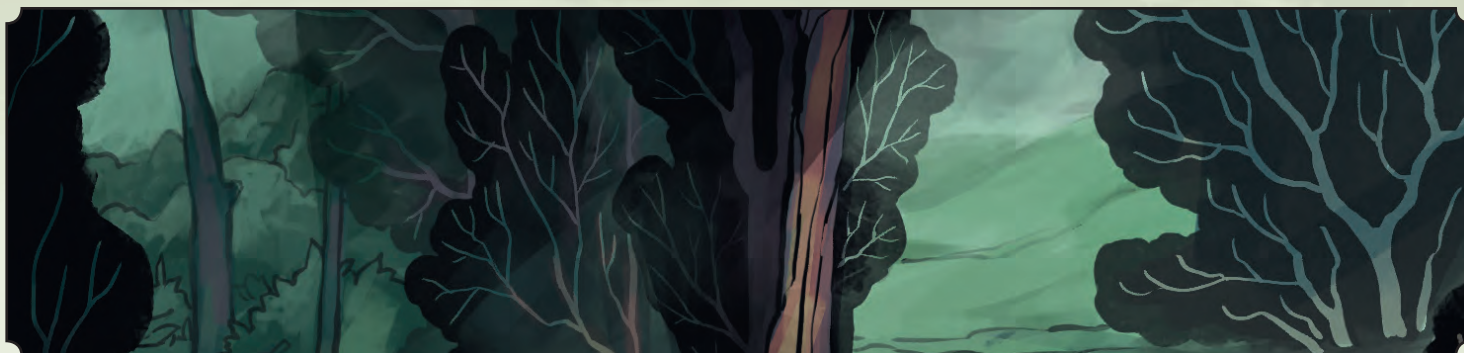
UVOLNIT KARTU VESNÍČANA
Cena: Odstraní z uvolňovaného vesničana 1 .
(Odstraňuje jen protivníkovy žetony akcí.)

ODSTRANIT VESNÍČANA
Karta odstraňovaného vesničana musí být volná a musí se na ni nácházet alespoň 3 . Na každém z ostatních vesničanů se musí nácházet alespoň 1 .

- ♦ **Příprava hry:** Před tím, než si při přípravě hry doberte karty do ruky, vyberte si ze svého dobíracího balíčku jednu kartu **výpravy** a vyložte ji do hry. Poté dobírací balíček zamíchejte.
- ♦ **Intuice:** Na konci svého tahu rozmístíte X na vesničany ze skupiny totožné se skupinou, k níž patří vesničan, na němž máte umístěn svůj **žeton akce** . Hodnota X odpovídá počtu vašich **žetonů akce** umístěných na vaší desce hráče.
- ♦ **Touha po dobrodružství:** Cena za zrušení prokletí se zvyšuje o 1 **vliv** , pokud nemáte žádnou probíhající výpravu.
- ♦ **Zadumaný:** Cena za vyslechnutí vesničana se zvyšuje o 1 **důkaz** , pokud nemáte žádnou probíhající výpravu.

Objasnění termínu „na desce hráče“:

Pokud některá karta či efekt odkazuje na žeton akce umístěný na desce hráče, myslí se tím všechny žetony akcí umístěné buď na kartě umístěné na desce hráče, nebo na poli akce přímo na desce hráče. Například žeton akce umístěný na poli „Zrušit prokletí“ je považován za žeton akce na desce hráče.



OSOBNOST: ČARODĚJNICE – PANÍ ZVÍŘAŤ

Její moc byla vždy úzce spjata s jejím pomocníkem. Bez něj kouzla slábnou, ochranná moc pohasíná a síla není dostupná. Pomocník však není žádné obyčejné stvoření – každá překonaná zkouška mu umožňuje vyvinout se a zpřístupnit oběma mocnou magii. Paní zvířat je posedlá

pomocníkovým růstem a neváhá se ponořit do studia zakázaných znalostí, aby jeho vývin uspíšila. Někteří tomu říkají oddanost, jiní nebezpečná závislost. Na názorech však příliš nezáleží. Každý krůček kupředu je přibližuje k té opravdové moci. Pokud je ovšem toto pouto oba nezničí.

- ♦ **Příprava hry:** Před tím, než si při přípravě hry doberete karty do ruky, vyberte si ze svého dobíracího balíčku jednu kartu **vývinu** a vyložte ji do hry. Poté dobírací balíček zamíchejte.
- ♦ **Zvířecí podoba:** V tahu, v němž je karta vývinu plně vyvinuta, považujte po zbytek tahu svoje běžné **žetony akcí** 1 za **žetony akcí pomocníka** 2.
- ♦ **Pouto s pomocníkem:** Když umístíte žeton **tajnosti** 1 na kartu vývinu, získáte 1 **vliv** 2. Pokud je lovcem odstraněna karta **vývinu**, přesuňte všechny žetony **tajnosti** 1 na vesničany.
- ♦ **Zástupce:** Při provádění akce „Navštívit vesničana“ můžete na navštěvovaném vesničanovi směnit **tajnosti** 1, pouze pokud k návštěvě použijete žeton **akce pomocníka** 2.

ČARODĚJNICE
PANÍ ZVÍŘAŤ

ZVÍŘECÍ PODOBA
Po zbytek tahu, v němž je karta vývinu plně vyvinuta, považuj své běžné žetony akcí 1 za žetony akcí pomocníka 2.

POUTO S POMOCNÍKEM
Když umístíš 1 na kartu vývinu, získáš 1 2. Pokud je lovcem odstraněna karta vývinu, přesuň všechny 1 z odstraněné karty na libovolného vesničana.

NAVŠTÍVIT VESNÍČANA
1. Vyhodnoť efekt karty vyšetřování (1).
2. **Pouze** při použití 2. Směň 3 1 za 1 2 (lze provést nejvýše 2x).
3. Rozmísti 1 na vesničany nebo 2.
4. Vyhodnoť efekt karty vesničana (lze provést 2x, pokud má vesničan na sobě 2+ 2).
5. Při použití 2: Vyhodnoť (případně posílený 2) efekt 2.

VYPÍT LEKTVAR
Kdykoliv ve svém tahu, bez použití žetonu akce.

ZÍSKAT 2 2
DOBRÁT SI 1 2
ZAHRÁT 1 2

nebo
nebo

UVOLNIT KARTU VESNÍČANA
Cena: Odstraň z uvolňovaného vesničana 1 1.
(Odstraňuje jen protivníkovy žetony akcí.)

PROVÉST RITUÁL
Umísti žeton akce na skutečnou čarodějnici s alespoň 3 2. Rituál je dokončen, vyhrál jsi.



PŘÍKLAD - PŘÍPRAVA HRY

ČARODĚJNICE (SOŇA)

Soňa si zvolí, že bude hrát s osobností Paní zvířat. Nahradí základní desku hráče za desku Paní zvířat. Poté si prohlédne svůj dobírací balíček, vybere si z něj kartu **vývinu** „Ovládání“ a vyloží ji do hry.

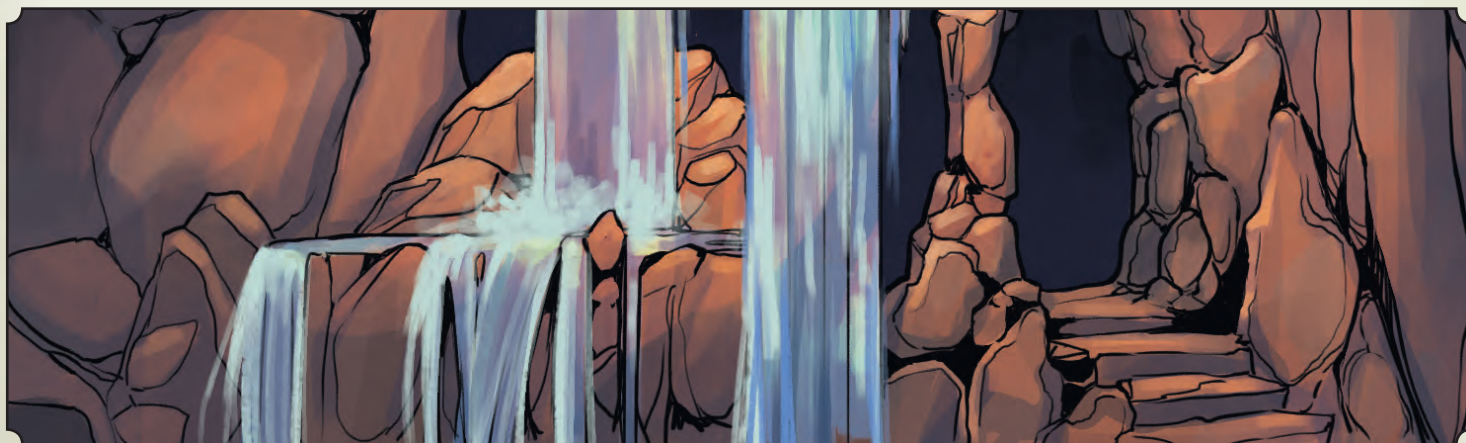


LOVEC (STANDA)

Standa si zvolí, že bude hrát s osobností Dobyvatele. Nahradí základní desku hráče za desku Dobyvatele. Poté si prohlédne svůj dobírací balíček, vybere si z něj kartu **výpravy** „Ukryté jeskyně“ a vyloží ji do hry.



Oba hráči obrátí své desky hráče stranou s akcemi vzhůru, zamíchají si své dobírací balíčky a doberou si na začátek hry do ruky 3 karty.



PŘÍKLAD HRY- PAPÍ ZVÍŘAT

ČARODĚJNICE (SOŇA)

Soňa umístila svůj **žeton akce pomocníka** a nyní se rozhodne zaplatit 1 **vliv** a umístí na kartu vývinu Ovládání čtvrtou **tajnost**. Získá také 1 **vliv** díky své schopnosti **Pouto s pomocníkem**.

POUŤO S POMOCNÍKEM

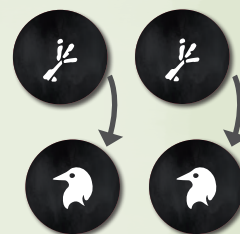
Když umístíš ? na kartu **vývinu**, získáš 1 . Pokud je lovcem odstraněna karta **vývinu**, přesuň všechny ? z odstraněné karty na libovolného vesničana.



Karta **vývinu** „Ovládání“ je nyní plně vyvinuta a do konce tahu se tedy z jejích zbývajících dvou **běžných žetonů akcí** stávají **žetony akcí pomocníka**.

ZVÍŘECÍ PODOBA

Po zbytek tahu, v němž je karta vývinu plně vyvinuta, považuj své běžné žetony akcí za žetony akcí pomocníka.



Když je **Zvířecí podoba** aktivní, může teď **Soňa** navštívit „Hokynáře Izáka“ a „Kožkařku Judy“ pomocí **žetonů akcí pomocníka** a směnit na nich **tajnosti** za **přízně**.

NAVŠTÍVIT VESNÍČANA

1. Vyhodnot' efekt karty vyšetřování ()
2. **Pouze** při použití :
Směň 3 ? za 1 (lze provést nejvýše 2x)
3. Rozmístí ? na vesničany nebo
4. Vyhodnot' efekt karty vesničana (lze provést 2x, pokud má vesničan na sobě 2+)
5. Při použití : Vyhodnot' (případně posílený) efekt



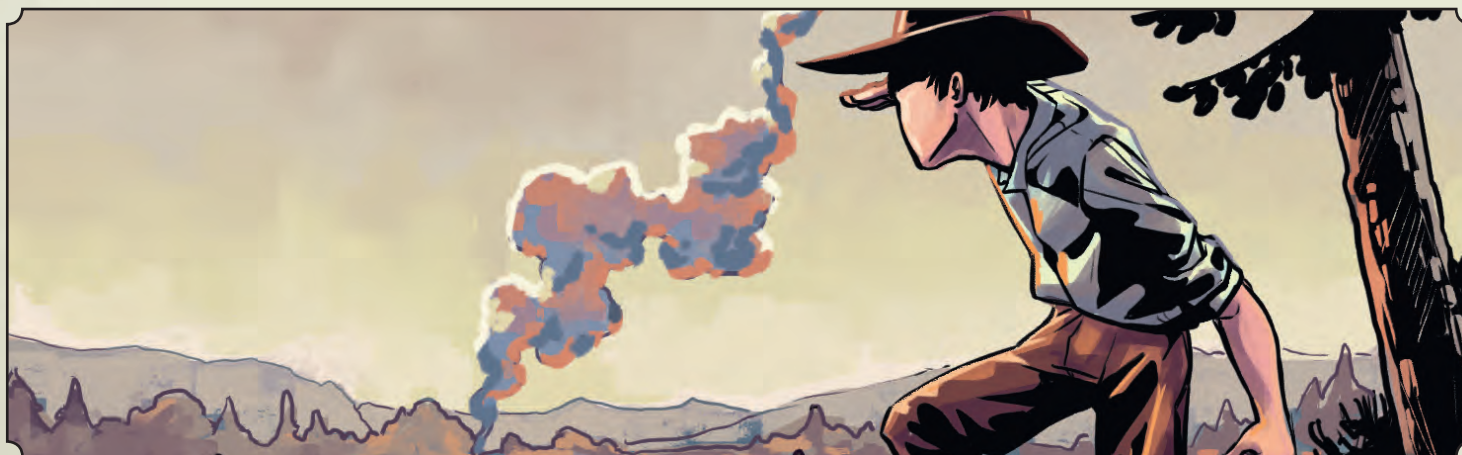
PŘÍKLAD HRY - DOBYVATEL

LOVEC (ŠTANDA)

Na konci svého tahu má **Štanda** umístěn 1 **žeton akce** na své desce hráče (na kartě „Ukryté jeskyně“). Poté použije **intuici** a umístí 1 **stopu** na jednu ze dvou navštívených skupin vesničanů.

Intuice

Na konci svého tahu rozmístí X na vesničany ze skupiny totožné se skupinou, k níž patří vesničan, na němž je umístěn tvůj. Hodnota X odpovídá počtu tvých umístěných na tvé desce hráče.



PŘÍKLAD HRY - NOVÉ KATEGORIE KARET

ČARODĚJNICE (SOŇA)

Soňa má na kartě **vývinu** „Ztracené vědění“ umístěny dva žetony **tajností** ?. Poté vyhodnotí schopnost svého pomocníka a odstraní lovcí 1 žeton **důkazu** , nebot' lovec má ve své zásobě jen dva žetony **důkazů** , a je tudíž splněna podmínka schopnosti pomocníka.



LOVEC (СТАПДА)

Standa má na kartě **výpravy** „Ukryté jeskyně“ umístěny 2 žetony **akcí** . V lovcově fázi údržby všechny žetony **akcí** na kartě **výpravy** „Ukryté jeskyně“ postoupí o jedno pole. Za postup prvního žetonu **akce** získává lovec 2 **stopy** . Za postup druhého žetonu **akce** si může lovec dobrat do sedmi karet do ruky a dvě z nich zdarma zahrát. Kterýkoliv z těchto žetonů akce by mohl být kdykoliv během lovcova tahu z karty **výpravy** odstraněn a použit jinde, nebot' se tyto žetony nenachází na aktivačním poli karty **výpravy**. Může se také rozhodnout první žeton **akce** na kartě **výpravy** ponechat a pokračovat v postupu i v dalším tahu.





SLOŽENÍ BALÍČKŮ V TOMTO ROZŠÍŘENÍ

LOVEC (50)	DRUH	ČÍSLO	POČET
Ochránkyně		199	2
Cestovatel		200	2
Kartograf		201	2
Poslíček		202	2
Objevitelka		203	2
Nádeník		204	2
Jít po stopách		205	2
Drby		206	2
Hezké počasí		207	2
Varování		208	2
Výklad znamení		209	2
Spojené síly		210	2
Záchranná akce		211	2
Průzkum terénu		212	2
Nahlásit zjištění		213	2
Past		214	2
Cesta plná nástrah		215	2
O krok napřed		216	2
Do neznáma		217	2
Loviště		218	2
Ukryté jeskyně		219	2
Posvátný kruh		220	2
Tajemná stezka		221	2
Údolí ozvěn		222	2
Vyslanec		223	2

ČARODĚJNICE (50)	DRUH	ČÍSLO	POČET
Lektvar přemístění		224	2
Výpary proměny		225	2
Obětní nápoj		226	2
Extrakt bdělosti		227	2
Výpary vyhnání		228	2
Kaskádovité kapky		229	2
Ostny		230	2
Pomatenost		231	2
Hodofobie		232	2
Ipění		233	2
Duplikát		234	2
Rada		235	2
Zmizení		236	2
Na scestí		237	2
Závoj		238	2
Trans		239	2
Předpověď		240	2
Průsvitnost		241	2
Zasít strach		242	2
Vyjasnění mysli		243	2
Ovládání		244	2
Vytáčky		245	2
Zmatení		246	2
Ztracené vědění		247	2
Ovčák		248	2

SYMBOLY

	Žeton akce lovce		Spojenec		Lektvar
	Běžný žeton akce čarodějnice		Událost		Kouzlo
	Žeton akce pomocníka čarodějnice		Vyšetřování		Prokletí
	Údržba		Lokace		Schopnost pomocníka
	Akce		Stopa		Tajnost
	Karty		Důkaz		Přízeň
	Vliv				

DALŠÍ ROZŠÍŘENÍ

Těchto sedm rozšiřujících balíčků obsahuje nové karty, které posilují lovce i čarodějnice a přináší do hry nové zajímavé scénáře a vesničany. Využijte nyní naplno možnosti stavět si v Kacíři své vlastní herní balíčky! Všechny rozšiřující balíčky jsou kompatibilní se základní hrou Kacíř: Zkáza Roanoke i s velkými rozšířeními Za palisádami a Výpravy do divočiny.



VYDAVATELÉ

Wyrmgold



Kancelář:	Meine, Dolní Sasko, HRG 206196
Výkonný ředitel:	Alexander Tanaka
Autoři:	Kasper Kjær Christiansen a Kåre Werner Storgaard
Ilustrace:	Maren Guttová
Sazba:	Alexander Tanaka a Maren Guttová
Editor:	Alexander Tanaka
Obchod a licence:	Andreas Fuchs
Produkce:	Whatz Games, CN
Verze:	1.0

Překlad:	Jan Březina
Grafická úprava:	Jakub Matlovič
Jazyková úprava:	Eliška Pospíšilová
Redakce:	Daniel Knápek a Vladimír Smolík
Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.	

PODĚKOVÁNÍ

Kinue-san, Masami, Yulius, Lui & Constantin Tanaka, Daniel Weinand, Steen Moldrup Thomsen, Thomas Laursen, Kåre Murmann Kjær, Paul Case, Jack Schoenecker, „Shiri“, „Xiran“, Sanne, William, Sarah, Stine, Mia, Lasse, Tobias Fenner, Dennis Hoopmann, Fabian „Fluffy“ Steins, „clarionx“, jakož i všem ostatním testerům a pomocníkům a našim podporovatelům z první a druhé kampaně na Kickstarteru, bez nichž byste tuto hru nedrželi v rukou. Děkujeme vám všem za pomoc na naší stále pokračující cestě.

