

Spící bohové POD NEZNÁMÝM NEBEM

PRAVIDLA

1–4 hráči, od 14 let, 1–15 hodin

○ HŘE

San Francisco, 1937. Vaše nákladní letadlo proletí portálem na obloze a přenesse vás do drsné krajiny plné podivných tvorů, intrikánských bohů a nevýslovných nebezpečí. Podaří se vám najít cestu zpět, než se portál uzavře?

Spící bohové: Pod neznámým nebem je samostatně hratelné pokračování hry *Spící bohové*, odehrávající se ve stejném světě. Ačkoli hra navazuje na příběhové prvky první hry, nemusíte hrát hru *Spící bohové*, abyste si užili toto pokračování. Hra obsahuje nové postavy, nové příběhy a postupně vás seznámí i s prvky z předchozí hry.

Cíl hry

Vášim cílem ve hře *Spící bohové: Pod neznámým nebem* je přežít nástrahy neznámého světa a najít cestu domů do San Franciska. Toho dosáhnete cestováním po mapě, prozkoumáváním míst, plněním úkolů a hledáním vzácných předmětů, které mají moc vrátit vás na Zemi.

Tato příručka pravidel a úvodní komiks

Doporučujeme, aby si jeden z hráčů před hraním přečetl tuto příručku pravidel, ale kampaň můžete začít i bez toho. Úvodní komiks vás seznámí s přípravou a základními pravidly, abyste mohli začít prozkoumávat Bludný svět!



Už víte, jak se *Spící bohové* hrají?

Otočte na stranu 30 pro přehled změn a nových pravidel.

○ OBSAH

Přípravu hry a popis komponent najdete na str. 2–4 úvodního komiksu.

SEZNAM KOMPONENT 2

ZÁKLADNÍ HERNÍ KONCEPTY A POJMY 3

PRŮBĚH TAHU 4

KARTY SCHOPNOSTÍ 5

UDÁLOST 6

AKCE a STUPNICE ČASU 7

Táboření 7

Cestování 8

Průzkum 9–10

Let 10–11

Oprava 12

KONEC TAHU 12

ZKOUŠKY 13

POSTAVY 14–15

Zdraví a výdrž 14

Dovednosti, stavy, schopnosti 15

KARTY A ZDROJE 16–19

Karty dobrodružství 16–17

Karty boje 16

Schopnosti karet schopností 18

Zdroje a probuzení posvátných předmětů 19

BOJ 20–25

Bossové 24

KAMPAŇ 26–29

Prohra a obtížnost 26

Deník výpravy 27

Uložení hry a přidávání hráčů 28

Bodování a dosažené úspěchy 29

JAK SKLADOVAT KOMPONENTY 31

SYMBOLY a REJSTŘÍK 32

SEZNAM KOMPONENT

6 počátečních karet dobrodružství



14 počátečních karet boje



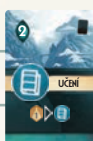
142 karet dobrodružství



214 karet úkolů



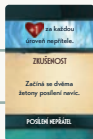
62 karet schopností



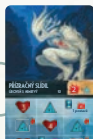
5 karet Orfášovy kletby



17 karet posílení nepřátel



73 karet nepřátel

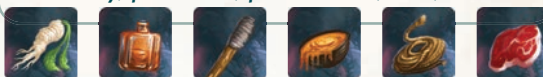


56 karet událostí



1 plastová figurka Claire Smithové

Běžné zdroje (6 od každého): Kořen ogu, whisky, pochodeň, pouštní med, lano, maso



Vzácné zdroje (7 od každého): Tundrové bobule, krvavý květ, list gergony, ohnivý křemen, ledový diamant, vejce nefritového červa



1 letový plán



1 deska letadla a 2 plastové posuvníky



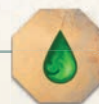
5 desek postav



1 deska na balíčky karet boje



Žetony stavu (5 od každého druhu): Nízká morálka, otrava, šílenství, slabost a strach



1 žeton přidaného času



5 kartonových figurek postav



5 žetonů posílení s hodnotou 5



1 plastová figurka letadla



1 deska akcí



50 dřevěných žetonů zranění



5 dřevěných žetonů souhry



20 dřevěných žetonů posílení



1 kostka boje



1 žeton aktivního hráče



15 žetonů výdrže



1 kapesní hodinky



Nevyobrazené:

Kniha příběhů
Blok deníků výpravy
List s dosaženými úspěchy
Atlas
Úvodní komiks
Magnetická krabička na karty
Žeton Heltharka
Žeton letadla
8 plastových podstavců
1 pěnový blok
1 zásobník na žetony
1 krabička na dokončené úkoly
Plastový pořadač

ZÁKLADNÍ HERNÍ KONCEPTY A POJMY

Na této stránce jsou vysvětleny některé základní pojmy, které vám pomohou pochopit zbytek této příručky pravidel.

Vaše postava (postavy)

Každý hráč vždy ovládá alespoň jednu postavu. Hráč na tahu ovládá také Claire Smithovou. Claire je hlavní postavou v knize příběhů a ty jsou psány z jejího pohledu. V závislosti na počtu hráčů může jeden hráč ovládat více než jednu postavu. Hráč na tahu je aktivním hráčem.

Zdraví, zranění a výdrž

Zdraví postavy je míra fyzického a psychického zranění, které může utrpět. Když postava ztratí nebo získá zdraví, posuňte žeton zranění na stupnici odpovídajícím způsobem. Když hra říká, že postava byla zraněna, znamená to, že ztrácí zdraví. Někdy to také může být napsáno ve formátu „-X zdraví“. Mimo boj rozhoduje o rozdělení zranění mezi postavy aktivní hráč, pokud není uvedeno jinak. Viz str. 14.

Každá postava může mít maximálně tři žetony výdrže, které může vynaložit na účast ve zkouškách a aktivaci schopností. Když postava utratí výdrž, hráč odstraní žeton výdrže z její desky. Viz str. 14.

Žetony stavu

Ve hře je pět typů žetonů stavu: otrava, strach, slabost, šílenství a nízká morálka. Když postava získá stav, hráč umístí odpovídající žeton na její desku. Každá postava smí mít nejvýše jednu kopii každého z nich. Pokud není uvedeno jinak, aktivní hráč určí postavu, která dostane žeton stavu. Viz str. 15.



Výzva osudu

Když vám hra dá pokyn k provedení výzvy osudu, odhalte vrchní kartu z balíčku schopností, zkontrolujte hodnotu osudu v jejím levém horním rohu a ihned ji odložte. Pokud vám dojdou karty schopností, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte nový dobírací. Pokud již nezbývají žádné karty schopností, protože jsou buď vybaveny, nebo jsou v ruce hráčů, musí každý hráč okamžitě odložit všechny své karty schopností v ruce kromě jedné a vytvořit nový dobírací balíček karet schopností. Viz rozložení hodnot osudu v balíčku na str. 32.



Zkouška

Zkouška je test dovednosti, který hráč musí překonat. Každá zkouška je spojena s jednou ze šesti dovedností: síla, mazanost, důvtip, pozornost, zručnost nebo kuráž. V rámci zkoušky hráči platí výdrží postav, aby získali jejich dovednosti, prováděli výzvy osudu, používali schopnosti a snažili se dosáhnout požadované hodnoty zkoušky.



Zásoba

Zásoba odkazuje na zdroje a komponenty, které postavy aktuálně nevlastní. Když hra říká hráčům, aby něco „zaplatili“, „odložili“, „ztratili“ nebo „odstranili“, znamená to, že mají danou komponentu vrátit do zásoby.

Počet všech komponent je omezený, což znamená, že pokud hráčům dojdou, nemohou získat nebo použít další, se dvěma výjimkami: žetony zranění a žetony posílení. Pokud vám dojdou tyto žetony, použijte jakoukoliv vhodnou náhradu.

PŘEHLED TAHU

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. Ve svém tahu aktivní hráč provede následující kroky:

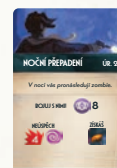
1. Dobrání dvou karet schopností

Hráč si nejprve dobere dvě karty schopností. Může je kdykoli použít a vybavit jimi postavu, nebo je může odložit během provádění zkoušky a přidat jejich schopnost do zkoušky. Viz str. 13.



2. Událost

Hráč dobere kartu události a přečte její efekt. Události mohou představovat volbu, výzvu, následek nebo jiný efekt. (Více o výzvách na str. 13.) Hráč musí nejprve vyřešit kartu události a až poté může pokračovat ve svém tahu. Viz pravidla pro karty na str. 6.



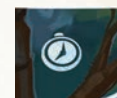
3. Akce

Hráč provede akce. Dostupné akce jsou uvedeny ve spodní části desky akcí. Hráč může v jednom tahu provést stejnou akci vícekrát. Při každé akci (kromě táboření) musí hráč posunout kapesní hodinky na stupnici času. Tyto akce jsou vysvětleny na str. 7.



4. Konec tahu

Jakmile kapesní hodinky po dokončení akce dosáhnou posledního políčka na stupnici času, hráčův tah končí. (Hráč případně může svůj tah ukončit dříve, pokud jsou kapesní hodinky na předposledním políčku stupnice. V takovém případě může nevyužitý čas využít další hráč.) Žeton aktivního hráče předá hráči po své levici. Tento hráč nyní zahájí svůj tah.



Tyto kroky jsou podrobněji popsány na několika následujících stranách.



KROK 1. DOBRÁNÍ DVOU KARET SCHOPNOSTÍ

Hráč si na začátku svého tahu dobere dvě karty schopností. Pokud je balíček karet schopností vyčerpán, znovu zamíchejte odkládací balíček. Pokud má hráč po dobrání dvou karet v ruce více než sedm karet schopností, musí jich odložit tolik, aby jich měl v ruce nejvíce sedm (každý hráč má svůj vlastní limit).

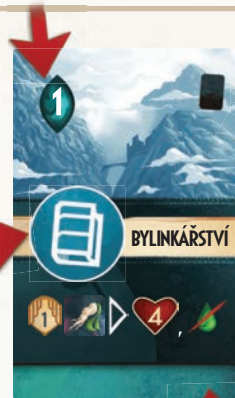
Hráč drží své karty schopností v ruce v tajnosti, dokud je nezahraje. Neukazuje je ani je nedává ostatním hráčům, ale může ostatním hráčům říct, pokud má v ruce něco, co by jim mohlo pomoci během výzvy.

Vybavení kartami schopností: Kdykoli, i v průběhu jiné akce nebo v tahu jiného hráče, může hráč vybavit kartou schopnosti libovolnou svoji postavu. Za tímto účelem odloží z ruky počet karet schopností odpovídající ceně karty (v pravém horním rohu), kterou chce vybavit svoji postavu. Navíc musí odložit jednu kartu schopnosti za každou kartu schopnosti již vybavenou k postavě, která má **stejný symbol schopnosti** jako karta, kterou právě vybavuje. Každá vybavená karta zvyšuje dovednost postavy o jedna v typu uvedeném na kartě. Každá postava může mít **celkem osm karet schopností** najednou. Hráč kdykoli může odložit karty vybavených schopností své postavy (svých postav).

Příklad: Cena za vybavení kartou *Bylinkářství* je 1. Claire již je vybavena jinou kartou se schopností *DŮVTIP*, takže se cena karty zvyšuje o jedna. Hráč z ruky odloží dvě jiné karty schopností a kartu *Bylinkářství* umístí pod desku postavy Claire tak, aby její horní polovina byla skrytá.

Odkládání jako pomoc při zkouškách: Hráč může také během **jakékoli** výzvy odložit kartu schopnosti se symbolem schopnosti odpovídajícím příslušné schopnosti (dokonce i při výzvě v tahu jiného hráče), a zvýšit tak výsledek o jedna za každou odloženou kartu. Karty schopností jsou však nejužitečnější, když jsou jimi vybaveny postavy, takže to dělejte jen zřídka. Odkládání karet schopností funguje pouze při výzvách; hráči nesmí odkládat karty schopností, aby posílili karty boje, karty dobrodružství nebo jiné schopnosti.

Při výzvě osudu zkontrolujte toto číslo a kartu odložte.



Vybavení touto kartou stojí 1.

Tato karta přidává jeden **DŮVTIP**, když je jí postava vybavena. Lze ji také kdykoli odložit a přičíst jedna ke zkoušce **DŮVTIPU**.

Když je touto kartou postava vybavena, hráč může kdykoli zaplatit jednu výdrž a jeden kořen ogu a aktivovat schopnost, která uzdraví celkem čtyři zranění libovolné postavě (nebo rozděleno mezi více postav). Zároveň odstraní jednu otravu z libovolné postavy.



Základní schopnosti postavy

Claire má nyní **DŮVTIP** celkem 3, protože je vybavena těmito dvěma kartami schopností. Když zaplatí 1 výdrž, aby se zúčastnila zkoušky **DŮVTIPU**, přidá celkem 3 **DŮVTIPY**.

Další podrobnosti o schopnostech karet schopností na str. 18.

KROK 2. UDÁLOST

Hráč odhalí vrchní kartu z balíčku událostí a nahlas ji přečte. Provede uvedený efekt nebo se pokusí splnit uvedenou zkoušku. Pokud je balíček karet událostí vyčerpán, znovu zamíchá odkládací balíček.

Kartu události nelze ignorovat. Musí být ihned vyhodnocena, pokud na ní není uvedeno „Trvalá událost, odlož poté, co:“. V tom případě položí kartu lícem nahoru vedle atlasu. Všechny „trvalé“ účinky jsou od tohoto okamžiku v platnosti. Pokud je na kartě efekt „Na konci tahu“, aktivuje se na konci tahu každého hráče, dokud není karta vyřešena. Takovou událost může kdykoliv ve svém tahu vyřešit aktivní hráč.

Pokud je na kartě negativní efekt a pokud zároveň na kartě není uvedeno jinak, aktivní hráč rozhodne, jak rozdělí žetony zranění a stavu mezi postavy.

Vyřešenou událost hráč odloží na odkládací balíček.

Hrozba: Pokaždé když efekt říká „přidej 1 ohrožení“, umístí aktivní hráč na kartu žeton zranění. Některé efekty jsou tím nebezpečnější nebo obtížnější, čím více žetonů je na kartě.



Když aktivní hráč odhalí tuto kartu, musí hráči ihned provést zkoušku KURÁŽE 8. Pokud neuspějí, utrpí 4 zranění a získají šílenství (která aktivní hráč rozdělí mezi postavy podle své volby). At' už uspějí, nebo ne, získají 1 pouštní med.

Když hráč odhalí tuto kartu, nemusí provádět žádnou zkoušku, pouze vyhodnotí její efekt. Miguel utrpí dvě zranění a obdrží žeton otravy. Poté hráč získá 1 pouštní med a kartu události odloží.



Tento efekt se aktivuje na konci tahu každého hráče, dokud není událost vyřešena a odložena. Pokud na této kartě leží tři nebo více hrozeb (žetonů zranění), provede hráč výzvu osudu. Pokud je hodnota osudu 1-5, musí se technický stav letadla snížit o 1.



Pro vyřešení této události musí hráči přesunout letadlo.



Tento efekt se aktivuje na konci tahu každého hráče, dokud není událost vyřešena a odložena.

Pro vyřešení této události musí hráči splnit zkoušku ZRUČNOSTI 8. Pokud neuspějí, utrpí pět zranění (která aktivní hráč rozdělí mezi postavy podle své volby). At' už uspějí, nebo ne, vyřeší tuto událost a získají odměnu.

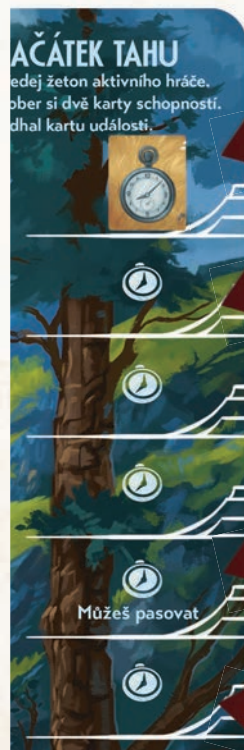
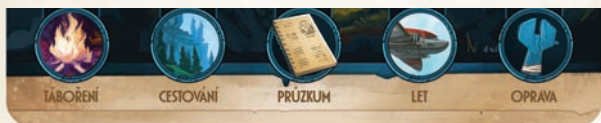
KROK 3. AKCE

V tomto kroku provádí aktivní hráč své akce. Stejnou akci může zvolit vícekrát za tah. Každá akce (kromě táboření) stojí jeden nebo dva časy. Běžný tah se skládá z pěti časů.

Při každé akci (kromě táboření) musí hráč posunout kapesní hodinky na stupnici času. Kapesní hodinky začínají na „startovním“ poli stupnice a za každý strávený čas se posunou o jedno pole dolů.

Pokud předchozí hráč ukončil svůj tah předčasně, znamená to, že aktivní hráč má ve svém tahu k dispozici jeden čas navíc (používejte žeton přidaného času jako připomínku, že má hráč k dispozici jeden čas navíc). Před použitím žetonu přidaného času musí obvyklým způsobem dokončit kroky 1 a 2 svého tahu.

Ve svém tahu si aktivní hráč může vybrat z pěti možných akcí. Ty jsou popsány níže.



Tady je startovní pole.

Za každý strávený čas musí hráč posunout kapesní hodinky na stupnici času dolů.

Hráč může svůj tah ukončit již na tomto poli. V takovém případě dá dalšímu hráči žeton přidaného času a přejde ke kroku 4.

Pokud jsou kapesní hodinky na tomto poli, po dokončení poslední akce přejde hráč ke kroku 4 a ukončí svůj tah.

Akce: Táboření

Akce táboření nestojí žádný čas. Místo toho musí hráč v deníku výpravy škrtnout jeden ze symbolů tábora, počínaje symbolem nejvíce vlevo.

Tábořit lze kdekoli a kdykoli, pokud zrovna hráč neprovádí jinou akci (například průzkum).

Při táboření získá každá postava zpět své žetony výdrže (do maxima tří). Každá postava si také uzdraví 2 zranění (nejvýše do svého maxima). Hráči mohou odstranit jeden žeton stavu z jedné postavy. Nakonec aktivní hráč zamíchá odkládací balíček karet dobrodružství a rozdává postupně po jedné kartě ve směru hodinových ručiček všechny karty, počínaje aktivním hráčem. **Poznámka: To se netýká karet boje, které se používají POUZE během boje. Karty boje zůstávají ve svém vlastním balíčku až do boje.**



Připomínka toho, že při provádění akce táboření musí hráč v deníku výpravy škrtnout jeden ze symbolů tábora.



Počet táborů na celou kampaň je omezen. Při škrtnutí předposledního a posledního tábora hráči postupují podle pokynů ve spodní části deníku výpravy.

Akce: Cestování

Hráč přesune figurku Claire Smithové v atlase. Každá stránka atlasu je rozdělena na čtvercová pole a každý posun o jedno pole stojí jeden čas. Hráči se mohou přesouvat pouze na pole, která mají společnou hranici (jsou sousední); diagonálně se pohybovat nemohou.

Pole sousedící skrze spirálovou vazbu se pro účely cestování považují za sousední.

Když se hráči přesunou na pole s překážkou, musí buď ihned použít kartu dobrodružství či schopnost, nebo odložit zdroj, který jim umožní překážku ignorovat. Pokud nemohou, musí utrpět tři zranění (která aktivní hráč rozdělí mezi postavy podle své volby).

Příklad cestování: Za dva strávené časy se hráč přesune o dvě pole na východ. Poté stráví další dva časy, aby se přesunul o dvě pole na sever. Na posledním poli je vodní překážka. Hráč nemá schopnost, kartu dobrodružství ani zdroj, který by mu umožnil ji ignorovat, takže utrpí tři zranění.

Okraj mapy: Pokud hráč dojde na okraj mapy a chce pokračovat stejným směrem, může tak učinit, pokud je na stránce symbol označující, na kterou stránku má otočit. Hráči provedou následující kroky:

- Nejprve z mapy odstraní figurku Claire.
 - Otočí na stránku v atlase uvedenou na okraji, který přechází, a umístí figurku Claire na sousední pole na nové stránce.
 - Claire na mapu vždy vstupuje na opačné straně, než ze které ji opustila. Pokud například překročí severní okraj atlasu, vstoupí na novou stránku na jižním okraji atd. Na nové stránce musí začít na poli, které by bylo sousední, pokud by obě stránky byly umístěny vedle sebe.
- Příklad:** Hráč začíná na straně 2 a přejde na sever na stranu 10. Stranu 2 opustí z prvního pole od levého okraje. Na straně 10 tedy musí pokračovat dole, na prvním poli od levého okraje.

Časová náročnost



Překážka

-3

Při vstupu na pole s překážkou postavy utrpí tři zranění.



Překážka: zrádné vody



Překážka: chlad



Překážka: strmý terén

Poznámka: Tento symbol bude vysvětlen během hry.



Akce: Průzkum

Pokud je figurka Claire na poli s očíslovanou lokací, může ji hráč prozkoumat, což stojí dva časy. Hráč otevře knihu příběhů na číslu uvedeném na poli v atlase. Přečte první část textu příběhu (pokud nehraje sám, čte nahlas). Na konci každého příběhu může nastat následující:

- Rozhodnutí. To může zahrnovat zkoušku nebo boj (podrobně na str. 13 a 20–25). Po dokončení zkoušky nebo boje hráč otočí na uvedené číslo příběhu a získá všechny uvedené odměny.
- Pokud ve zkoušce neuspěje, utrpí negativní efekty. Ty jsou uvedeny kurzívou. V případě některých zkoušek musí hráč při neúspěchu obrátit na náhradní číslo příběhu (to je uvedeno v popisu neúspěchu). Pokud není uvedeno žádné náhradní číslo příběhu, pokračuje na příběh uvedený v závorce pod popisem neúspěchu.
- Konec každé akce průzkumu je označen větou „Vrat' se na mapu“. To znamená, že tato akce průzkumu je dokončena a aktivní hráč pokračuje ve svém tahu jako obvykle.

Dokud hráč nedokončí zkoušku nebo se nerozhodne, jak pokračovat v příběhu, nečte dál ani nepokračuje na další část příběhu.

Někdy je v knize příběhů napsáno, aby hráč přeškrtnl nějaké pole na mapě kampaně v deníku výpravy. Přeškrtnutá pole hráči nemohou ve stejné kampani znovu navštívit.

Karty úkolů a klíčová slova

Když pokyn v knize příběhů říká „Získej úkol X“, vezme hráč odpovídající kartu úkolu z magnetické krabičky a položí ji lícem nahoru vedle atlasu. Všechny ostatní nezískané úkoly v krabičce ponechá v tajnosti a v číselném pořadí.

Když je v knize příběhů napsáno „Odlož úkol X“ nebo „Dokonči úkol X“, umístí hráč uvedenou kartu do krabičky na dokončené úkoly. Jakmile jsou karty v této krabičce, nelze je získat zpět (pokud se hráči nerozhodnou začít kampaň znovu od začátku).

Některé části příběhu uvádějí **klíčová slova**, která musí hráči mít, aby si některé části příběhu mohli přečíst nebo provést konkrétní volby. Všechna klíčová slova, která hráči mají, jsou uvedena na kartách úkolů, jež získali.

Pokud odstavec příběhu začíná slovy „Máte-li klíčové slovo X, jdi na X“, musí se aktivní hráč těmito pokyny řídit, pokud hráči mají uvedené klíčové slovo. Pokud je na začátku příběhu více pokynů ke klíčovým slovům, vyřeší je hráči v uvedeném pořadí.

Pokud je v textu uvedeno „Potřebuješ klíčové slovo X“, znamená to, že pro jeho výběr musí hráči mít určité klíčové slovo. I když uvedené klíčové slovo mají, nejsou hráči nuceni tuto volbu vybrat a mohou zvolit jinou možnost.

Překážky

Někdy je v knize příběhů uvedena překážka a konkrétní pokyny, jak ji překonat a pokračovat ve čtení. Překážky v knize příběhů mají jiné negativní účinky, než když se s nimi hráči setkají v atlase.



Příklad příběhu

38.9

Probudíš se na studené zemi. Z oblečení ti kape rosa a bolí tě ruce svázané hrubým provazem. Prohlížíš si okolí: dřevěná chatrč s otevřenými dveřmi.

A. Přerážni provazy na rukou za pomoci nedalekých ostrých kamenů.

MAZANOST 5

Neúspěch: –3 zdraví.

Jdi na 38.11

B. Pokus se pouta uvolnit.

SÍLA 6

Neúspěch: –3 zdraví.

Jdi na 38.12



Průzkum: Potulná setkání

Při průzkumu určitých míst namísto čtení odstavce z příběhu narazí hráči na ilustraci místa, na němž se objevili. Těmito ilustracím se říká potulná setkání. Všichni hráči současně si poté vyberou, na které dostupné akce umístí své postavy.

Každou akci potulného setkání lze provést pouze jednou, ačkoli na stejnou akci mohou být umístěny až dvě postavy, aby si vzájemně pomohly uspět ve zkoušce. *I když jsou na jedné zkoušce umístěny dvě postavy, uvedenou odměnu získají pouze jednou.*

Každá postava může provést pouze jednu akci.

U většiny akcí je pod jejím názvem uvedena zkouška nebo jiný požadavek, který musí hráči splnit. Postava může utratit jednu výdrž jako obvykle, aby přidala své symboly dovedností k výzvě osudu při zkoušce, nebo se může rozhodnout, že výdrž neutratí a provede pouze výzvu osudu.

Odměna za každou akci je uvedena ve spodní části zvolené části akce. Pokud hráč jako odměnu při potulném setkání získá **kartu úkolu**, přečte si ji potichu pro sebe. Po přečtení se může s ostatními hráči podělit o to, co se stalo, vlastními slovy, případně zahrát roli své postavy, nebo jednoduše popsat, co se událo. Pokud se stejné akce účastní dva hráči, kartu úkolu si přečtou oba. Pokud je na kartě úkolu uvedeno, že má být po přečtení odložena, umístí ji hráči do krabičky na dokončené úkoly; kartu již nemohou v této kampani získat.

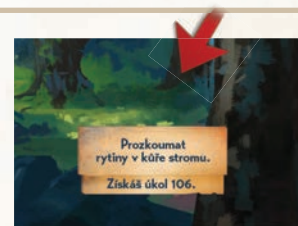
Jakmile všechny postavy dokončí zvolené akce (nebo se rozhodnou setkání ukončit), odstraní hráči své postavy ze stránky a vrátí Claire na mapu. Pokud není lokace přeškrtnutá, mohou hráči použít další akci průzkum a vrátit se k potulnému setkání.

Důsledek neúspěchu ve zkoušce.



Odměna za akci. Všimněte si, že odměnu hráč získá i v případě, že ve zkoušce neuspěje, **pokud** akce neříká jinak.

Některé akce nemají žádné požadavky a odměnu hráč jednoduše získá, když na ni umístí svoji postavu.



Akce: Let

Letový plán a obrázek letadla ukazují, kde se letadlo nachází a kde může přistát. Na letovém plánu je šest míst přistání, odpovídajících polím v atlasu, na nichž může letadlo přistát. Číslo stránek atlasu jsou uvedena v horní části každého místa na letovém plánu. Poslední místo na letovém plánu je vzdálená lokace, do které se hráči mohou dostat pouze s letadlem a která má pouze jedno pole pro průzkum.

Za provedení této akce musí hráč strávit dva časy a umožňuje přesunout letadlo z jednoho místa přistání na druhé. Claire musí být na stejném místě přistání jako figurka letadla (Claire na atlase, letadlo na letovém plánu). Letadlo musí mít alespoň jedno palivo a jednu úroveň technického stavu.



Aktivní hráč si na letovém plánu vybere cíl a přesune letadlo a figurku Claire na místo přistání. Umístí letadlo na odpovídající část letového plánu a Claire na místo přistání v atlasu (pokud cestuje na vzdálená místa, umístí obě figurky na vzdálené místo).

Spotřebuje jedno palivo. Poté provede výzvu osudu a přičte počet polí, která letadlo urazilo na letovém plánu. Podle výsledku sníží technický stav letadla:

Méně než 6	Bez poškození
6-7	Technický stav letadla se sníží o 1
8-10	Technický stav letadla se sníží o 2
11+	Technický stav letadla se sníží o 3

Pokud se hráči nachází na vzdáleném místě, mohou strávit 2 časy a provést tam akci průzkum, k návratu do atlasu však musí použít další akci let.

Doplňování paliva do letadla: Když je letadlo na místě přistání „Gejzíry“, může hráč kdykoli zaplatit dva zdroje a posunout ukazatel paliva na hodnotu 5. Postava Claire může být kdekoli na atlasu.

Pokud letadlu dojde palivo, získá hráč úkol 206 (uvedený na desce letadla).

Technický stav letadla klesne na 0: Pokud se úroveň technického stavu sníží na 0, musí hráči škrtnout jeden tábor (to představuje, že postavy musí strávit další čas opravou letadla).

Další vzdálená místa: Během hry mohou hráči získat karty vzdálených míst. Všechny tyto karty jsou považovány za sousední se vzdáleným místem Safírový průsmyk.

Pro akci Let existuje pravidlová varianta. Viz str. 29.

Místo přistání „Gejzíry“, str. 12 atlasu



Místo přistání „Henrikův tábor“, str. 2 atlasu

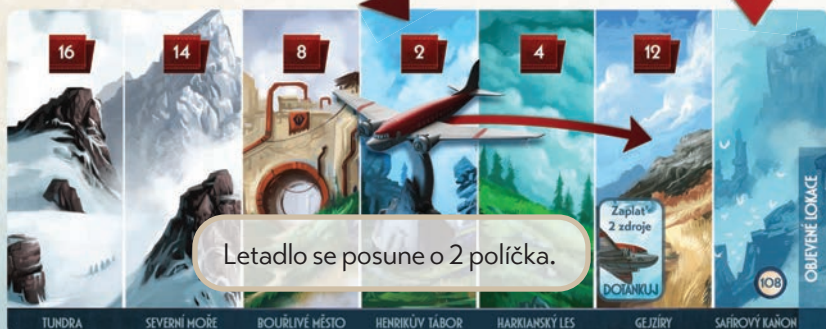
Technický stav letadla



Stupnice paliva letadla

Místo přistání, str. 2 atlasu

Vzdálené místo, číslo 108



Nová vzdálená místa hráči pokládají sem.

Akce: Oprava

Tato akce umožňuje hráčům opravit letadlo. Opravou je třeba strávit jeden čas. Claire musí být na stejném místě přistání jako figurka letadla (Claire na atlase, letadlo na letovém plánu).

Aktivní hráč provede zkoušku **ZRUČNOSTI**. Pokud je výsledek 0–8, zvedne úroveň technického stavu letadla o jedna. Pokud je výsledek 9–10, zvedne úroveň technického stavu letadla o dva. Pokud je výsledek 11+, zvedne úroveň technického stavu letadla o tři.

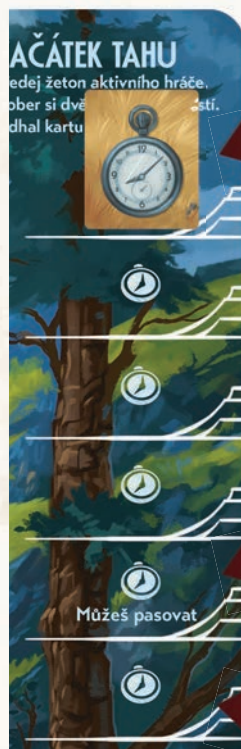


KROK 4. KONEC TAHU

Jakmile kapesní hodinky po dokončení akce dosáhnou posledního pole na stupnici času, hráčův tah končí.

Aktivní hráč zkontroluje, zda nejsou na aktivních kartách události uvedeny efekty na konci tahu, a případně postupuje podle pokynů, poté vrátí kapesní hodinky na pole „začátek tahu“ na stupnici. Žeton aktivního hráče předá hráči po své levici. Tento hráč nyní zahájí svůj tah a bude ovládat Claire Smithovou.

Předčasné ukončení tahu: Hráč se může rozhodnout ukončit svůj tah předčasně, pokud se kapesní hodinky nacházejí na předposledním poli stupnice času. V takovém případě dá hráči po své levici žeton přidaného času. Tento hráč může ve svém tahu utratit žeton přidaného času jako jeden čas navíc při provádění akcí.



Na konci svého tahu sem aktivní hráč položí kapesní hodinky.

Hráč může svůj tah ukončit již na tomto poli. V takovém případě dá hráči po své levici žeton přidaného času.

Pokud jsou po dokončení akce kapesní hodinky na tomto poli, přejde aktivní hráč ke kroku 4 a ukončí svůj tah.

Zkoušky

Zkouška je test dovedností, který hráč musí překonat. Každá zkouška je spojena s jednou ze šesti dovedností: síla, mazanost, důvtip, pozornost, zručnost nebo kuráž.

Základní zkouška vypadá takto:



Neúspěch: -3 zdraví.

V tomto příkladu musí hráč dosáhnout celkové síly pět nebo vyšší. Pokud neuspěje, utrpí důsledek selhání.

K překonání zkoušky musí hráč provést následující kroky:

1. Rozhodne se, které z jeho postav se zkoušky zúčastní (z postav, které ovládá). Ostatní hráči se mohou rozhodnout, zda se jejich postava (postavy) zkoušky zúčastní také. Každá zúčastněná postava musí zaplatit jednu výdrž. Pokud postava nemůže výdrž zaplatit, nemůže se zkoušky zúčastnit.

DŮLEŽITÉ! Hráči se mohou rozhodnout, že zkoušku nebude provádět žádná postava, a jednoduše přejít k dalšímu kroku. Někdy je to užitečná strategie, pokud si hráči mohou dovolit snést následky neúspěchu a nechtějí vynaložit veškerou výdrž.

Aktivní hráč sečte počet příslušných dovedností zúčastněných postav (jejich základní dovednost plus příslušné vybavené karty schopností) a přejde k dalšímu kroku.

2. Aktivní hráč provede výzvu osudu. Odhalí vrchní kartu z balíčku schopností a zkontroluje hodnotu osudu v jejím levém horním rohu. K tomuto číslu přičte dovednosti zúčast-

ných postav. Výsledné číslo je celková dovednost pro tuto zkoušku.

3. Nyní mohou hráči aktivovat schopnosti postav, karty dobrodružství a schopnosti karet schopností, aby změnili výsledek výzvy osudu. Kterýkoli hráč může také odložit karty schopností z ruky, aby přidal 1 dovednost typu uvedeného na kartě. Hráči mohou odložit libovolný počet karet schopností.

4. Konečný výsledek porovná s číslem zkoušky. Pokud je výsledné číslo stejné nebo vyšší než požadované číslo zkoušky, hráči uspěli. V opačném případě selhali a musí nést následky.

5. Aktivní hráč odloží kartu schopnosti použitou pro výzvu osudu.

ÚSPĚCH

Pokud hráči dosáhnou dostatečně vysokého výsledku dovednosti, ignorují všechny uvedené následky neúspěchu. Aktivní hráč si přečte další řádek a postupujte podle pokynů.

NEÚSPĚCH

Pokud hráči neuspějí, utrpí důsledky. Pokud zahrnují zranění, udělí je hráči nejprve postavám, které se zkoušky účastnily (pokud mohou), a rozdělí je aktivní hráč dle svého uvážení. Většinou hráči získají odměnu i v případě neúspěchu a posunou se v příběhu dále.

Claire musí provést zkoušku MAZANOST 9.



Zaplatí jednu výdrž. Claire má jednu základní MAZANOST a jednu na vybavené kartě, celkem dvě.

Provede výzvu osudu a dostane osm. Její celková dovednost je deset ($2 + 8 = 10$). Uspěla.



POSTAVY, ZDRAVÍ A VÝDRŽ

Postavy spotřebovávají výdrž, aby se mohly účastnit zkoušek a mohly využívat své schopnosti. Každá postava může v jeden okamžik mít nejvýše tři žetony výdrže.

Schopnosti postavy

Základní dovednosti

Jméno a původ



Zdraví postavy na nule

Pokud hodnota zdraví postavy klesne na nulu, znamená to, že je postava oslabená a zranitelná. Stále je schopná mluvit a pohybovat se, ale nemůže se účastnit zkoušek dovedností, přidat se do boje ani používat své schopnosti, dokud nezíská zpět alespoň jedno zdraví.

Pokud mají nula zdraví všechny postavy, hráči prohráli (viz „Porážka“ na str. 26).

Postavě se zdravím na nule nemůže být uděleno žádné další zranění. Pokud mimo boj udělí hráči zranění postavě, jejíž zdraví tak klesne na nulu, musí zbývající zranění udělit jiné postavě nebo postavám. Pokud v boji udělí nepřítel postavě zranění, jejíž zdraví tak klesne na nulu, **ignorujte zbývající zranění** (viz str. 22).

Pokud zdraví postavy klesne na nulu, nemohou ji hráči prostě uzdravit. Při přesunu zdraví z 0 na 1 musí hráč také zaplatit jeden čas na stupnici času. To znamená, že postavě nelze obnovit zdraví na konci tahu nebo během akce prozkoumávání.

Stupnice zdraví

Zdraví postavy je míra fyzického a psychického zranění, kterou může utrpět a přesto normálně fungovat. Zdraví své postavy hráči sledují na této stupnici pomocí žetonu zranění. Při obnovování zdraví postavy se žeton posouvá doprava. Když postava zdraví ztrácí (nebo také „dostává zranění“), žeton se posouvá doleva. Postavy nikdy nemohou mít více zdraví, než je jejich nejvyšší hodnota.

Tento symbol představuje množství zranění způsobené postavou nebo kartou nepřítele při útoku.



Dovednosti

Ve hře je šest typů dovedností.



Síla: Používá se v situacích vyžadujících fyzickou námahu nebo vytrvalost.



Pozornost: Používá se při hledání, aktivitách vyžadujících koordinaci, pátrání a využívání smyslů. Také se používá při schovávání a plížení.



Důvtip: Používá se, kdykoli jsou potřeba vědomosti, ať už získané studiem, nebo v průběhu života.



Zručnost: Používá se, kdykoli je třeba něco postavit, opravit, rozebrat, udržovat nebo vylepšit.



Mazanost: Používá se v situacích, kdy je potřeba přesvědčovat, vést, mluvit, klamat, kout pikle nebo plánovat.



Kuráž: Používá se k odolávání stresu, zastrasování druhých, překonávání strachu nebo odvážnému jednání.

Žetony stavu

Ve hře je pět typů žetonů stavu. Když postava získá stav, hráč umístí odpovídající žeton na její desku. Každá postava může mít více žetonů stavu, ale od každého stavu smí mít nejvýše jednu kopii. Postavy získávají žetony stavu v příbězích a v boji. Postavy mohou odstraňovat žetony stavu prostřednictvím schopností postav a karet dobrodružství.

- **Otrava:** Na konci tahu každého hráče utrpí postava jedno zranění. Jakmile zdraví postavy klesne na nulu, hráči žeton ignorují, dokud postava nebude mít alespoň 1 zdraví. 
- **Strach:** Tato postava nemůže používat karty boje. 
- **Slabost:** Postava má -2 ke každé své dovednosti. 
- **Šílenství:** Postava nemůže používat žádnou schopnost na své desce. Všechny schopnosti na vybavených kartách schopností nemají žádný účinek (symboly dovedností se však stále počítají). 
- **Nízká morálka:** Za použití postavy ve zkoušce dovednosti musí hráč zaplatit dvě výdrže (místo jedné). 

Schopnosti postavy

Každá postava má na své desce postavy jednu nebo dvě schopnosti. U postavy, kterou hráč ovládá, může **kdykoli** aktivovat libovolnou schopnost tím, že za ni zaplatí výdrž.

Schopnosti postav

Claire

- Zaplat' jednu výdrž a přehod' bojovou kostku (nebo nech jinou postavu přehodit její bojovou kostku).
- Zaplat' jednu výdrž a dober si jednu kartu boje. Poté jednu kartu boje odlož.

Ed

- Zaplat' jednu výdrž a v tahu libovolného hráče zopakuj výzvu osudu. Lze použít pouze jedenkrát za kolo.
- Zaplat' jednu výdrž a získej dočasně jednu sílu nebo mazanost během výzvy.

Ezarius

- Zaplat' dvě výdrže a odstraň žeton strachu z libovolné postavy.
- Zaplat' jednu výdrž a odstraň jeden žeton posílení z libovolného nepřítele. Tato schopnost nevyvolá nepřátelský protiútok.

Jessie

- Zaplat' jednu výdrž a libovolná postava získá jeden blok během nepřátelského protiútku.
- Zaplat' dvě výdrže a odstraň žeton nízké morálky z libovolné postavy.

Miguel

- Zaplat' dvě výdrže a odstraň žeton strachu, otravy nebo slabosti z libovolné postavy.

Karty dobrodružství

Karty dobrodružství představují osoby, vybavení, znalosti a posvátné předměty, které na své cestě postavy nacházejí. Když aktivní hráč získá kartu dobrodružství, vezme si ji do ruky nebo ji dá jinému hráči.

- Karty dobrodružství mohou hráči kdykoli zahrát z ruky a aktivovat jejich schopnosti. Když hráč zahraje kartu dobrodružství, položí ji na odkládací balíček karet dobrodružství na desce akcí.
- Karty dobrodružství z ruky nesmí hráč dávat ostatním hráčům, ale může je zahrát **v tahu kteréhokoli hráče a na postavu (postavy) kteréhokoli hráče**.
- Během boje nemohou hráči využívat recepty, karty umožňující pohyb po atlasu ani karty umožňující pohyb letadlem.
- Písmeno „P“ v levém dolním rohu označuje, že se jedná o „počáteční“ kartu dobrodružství. Pokud je zde uvedeno číslo, jedná se o číslo karty dobrodružství.
- Pokud je mezi různými schopnostmi na kartě lomítko, musí si hráč při zahrání karty vybrat jednu z nich.
- Cena za aktivaci:** Schopnosti na kartách dobrodružství, jejichž aktivace vyžaduje nějakou platbu (obvykle ve zdrojích), mají šipku mezi cenou (levá strana) a efektem (pravá strana). Při zahrání karty musí hráč zaplatit cenu. Pokud hráč nemůže zaplatit cenu, nemůže kartu zahrát.
- Schopnosti, které nemají šipku mezi cenou a efektem, nestojí při aktivaci nic. Některé z nich však uvádějí konkrétní požadavky. Pokud hráč nesplňuje požadavky, nemůže kartu zahrát.
- Počet karet dobrodružství, které může mít hráč v ruce, není nijak omezen.

Tento symbol označuje, že tato karta dobrodružství je probuzený posvátný předmět. Jedním z cílů hry je získat jich co nejvíce.

Schopnost, která stojí jeden pouštní med a dává postavě dočasný blok osm proti jednomu protiútok.

Typ karty dobrodružství

Číslo karty dobrodružství

Název karty



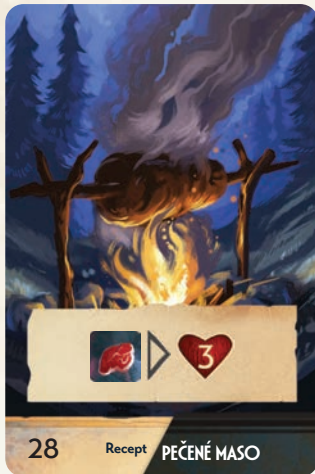
Karty boje a úprava balíčku

Karty boje jsou typem karet dobrodružství, ale používají se pouze v boji. Na začátku hry obsahuje balíček boje čtrnáct počátečních karet boje, ale během hry jich získáte mnohem více. Kdykoli **mimo boj** si hráči mohou prohlédnout karty boje, které vlastní, a upravit (vybrat si, které z karet boje ponechají v balíčku) svůj aktivní balíček boje. Aktivní balíček boje je balíček karet, který hráči používají v boji. **Musí obsahovat alespoň čtrnáct karet, ale může jich obsahovat i více.** Nepoužité karty boje, které hráči získali, ponechají poblíž desky na balíčky karet boje. Aktivní balíček ponechají na desce na balíčky karet boje. Hráči společně rozhodují o tom, které karty budou v balíčku, přičemž rozhodující slovo má aktivní hráč. Tento balíček mohou hráči upravit těsně před zahájením boje, před prvním kolem boje, ale až poté, co se hráči podívají na karty nepřátel nebo stránku s bossem.

Karta boje

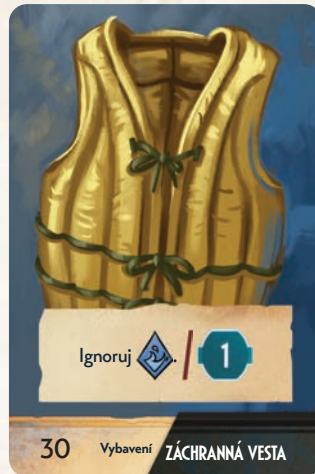


KARTY DOBRODRUŽSTVÍ



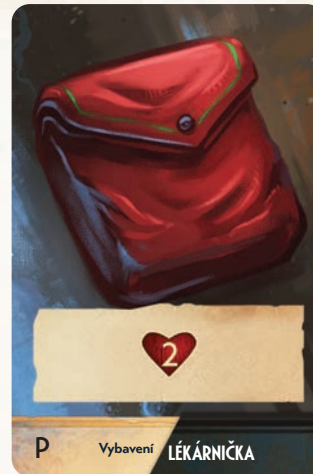
28 Recept PEČENÉ MASO

Toto je recept. Když hráč zahraje tuto kartu, musí odložit jedno maso, aby si postavy uzdravily tři zranění (která aktivní hráč rozdělí mezi postavy podle své volby).



30 Vybavení ZÁCHRANNÁ VESTA

Když hráč zahraje tuto kartu, můžete ihned buď ignorovat jednu vodní překážku, NEBO zabránit jednomu zranění. Blok lze použít pouze v boji k zabránění zranění z nepřátelských protiútoků.



P Vybavení LÉKÁRNIČKA

Když hráč zahraje tuto kartu, postavy si uzdraví 2 zranění (která aktivní hráč rozdělí mezi postavy podle své volby).



P Vybavení DALEKOHLID

Když hráč zahraje tuto kartu, vybere si, zda získá jeden pouštní med, jeden kořen ogu, jedno maso, NEBO dvě pozornosti do zkoušky.



P Vybavení ZÁKLADNÍ VÝBAVA

Když hráč zahraje tuto kartu, může buď znovu provést výzvu osudu (symbol vlevo), NEBO znovu hodit kostkou boje (symbol vpravo).



P Posádka EUGENE COLEMAN

Když hráč zahraje kartu Eugena, může přesunout letadlo na letovém plánu, NEBO zlepšit technický stav letadla o jedna. Pokud hráč přesune letadlo, ztratí jedno palivo a provede výzvu osudu, aby zjistil poškození letadla jako obvykle, nezaplatí však žádný čas. **Může letět bez Claire.**



23 Vybavení RYBÁŘSKÝ PRUT

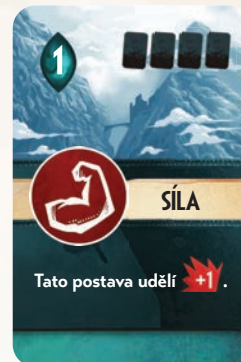
Rybářský prut má symbol překážky, nelze ho však použít k ignorování zrádných vod.

SCHOPNOSTI KART SCHOPNOSTÍ

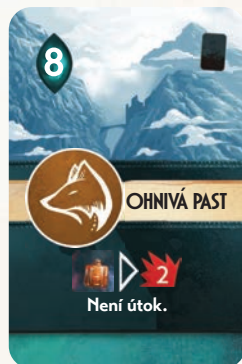
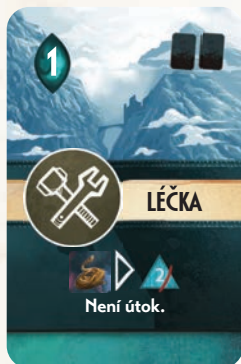
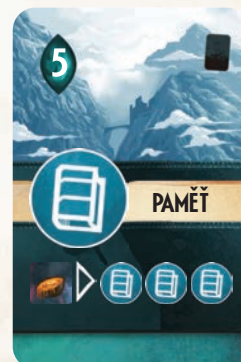
Obecná pravidla pro karty schopností

- Schopnosti karet schopností lze použít pouze tehdy, když je jimi postava vybavena.
- Efekty karet schopností (nikoli dovedností) lze kdykoli použít na jakoukoli postavu, pokud není na kartě výslovně uvedeno „**tato postava**“ nebo „**sobě**“, v takovém případě mohou být efekty použity pouze na postavu, která je kartou vybavena. Hráč ovládající postavu vždy rozhoduje o tom, kdy použije své vybavené schopnosti.
- Cena za aktivaci:** Schopnosti, jejichž aktivace vyžaduje platbu výdrží, zdroji nebo zraněním, mají šipku mezi cenou (vlevo) a efektem (vpravo). Cenu ve výdrži a zranění musí vždy zaplatit postava, která je kartou schopnosti vybavena.
- Schopnosti, které nemají šipku mezi cenou a efektem, nestojí při aktivaci nic. Hráči postupují podle jejich pokynů, kdykoli se uplatní jejich účinky.
- Pokud je u schopnosti uvedeno slovo „**ty**“, týká se to hráče, který postavu ovládá.
- Symbols zranění a „odebrání posílení“ se přidávají k **jakékoli kartě boje**, pokud nejsou označeny slovy „**sobě**“ nebo „**tato postava**“, v takovém případě mohou být přidány pouze k útoku postavy, která je danou kartou schopnosti vybavena.
- Pokud je u schopnosti odebrání posílení nebo udělení zranění uvedeno „**Není útok**“, znamená to, že ji lze provést kdykoli během boje a nevyvolá protiútok nepřítele. Vyhodnocuje se odděleně od karty boje, přesto hráč při tomto způsobu udělení zranění musí dodržovat pravidla pro udělování zranění nepříteli.

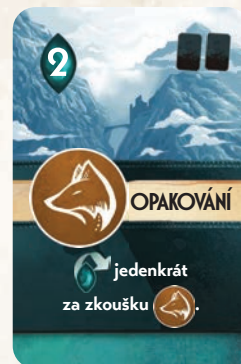
Tato schopnost přidává jedno zranění **ke všem** kartám boje udělovajícím zranění, které zahraje tato postava. Nepřidává zranění ke kartám boje, které zranění neudělují.



Aby hráč tuto schopnost aktivoval, musí vrátit do zásoby jeden pouštní med. Tím dočasně získá tři důvtipy, které může použít při zkoušce.



Léčka má efekt „odeber dvě posílení“ a ohnivá past má efekt „uděl dvě zranění“. Tyto schopnosti se nepřidávají ke kartám boje. Aktivují se samostatně a nevyvolávají protiútok jako běžné karty boje.



Tuto schopnost může hráč použít, kdykoli se postavy účastní zkoušky mazanosti. Hráč, který tuto postavu ovládá, se rozhodne, zda ji využije, nebo ne.

EFEKTY ZDROJŮ A PROBUZENÍ SPÍCÍCH POSVÁTNÝCH PŘEDMĚTŮ

Efekty běžných zdrojů

Hráči mohou zdroje kdykoli odložit a aktivovat jejich efekty.

Kořen ogu: Uzdraví jedno zranění.

Whisky: Odstraní strach, NEBO nízkou morálku.

Pochodeň: Udělí jedno zranění (není útok). Pochodeň může být užitečná i během průzkumu některých lokací.

Pouštní med: Uzdraví jedno zranění, NEBO odstraní slabost.

Lano: Odebere jedno posílení, NEBO ignoruje strmý terén.

Maso: Přidá jednu výdrž.



Efekty vzácných zdrojů

Hráči mohou tyto zdroje kdykoli odložit a aktivovat jejich efekty. Měli by toho však využívat pouze v krajních situacích, protože tyto zdroje jsou nutné pro probuzení spících posvátných předmětů (vysvětleno dále).

Tundrové bobule: Uzdraví osm zranění.

Krvavý květ: Uzdraví deset zranění.

List gergonu: Přidá osm k výzvě osudu.

Ohnivý křemen: Udělí sedm zranění (není útok).

Ledový diamant: Udělí osm zranění (není útok).

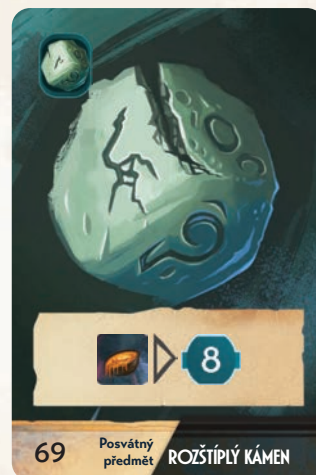
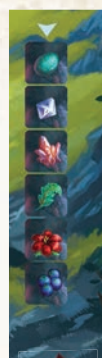
Vejce nefritového červa: Přidá pět výdrží (rozděleno mezi více postav).



Probuzení spících posvátných předmětů

Během hry hráči získají karty úkolů, které představují spící posvátné předměty, nástroje bohů, které ztratily svou moc. Jejich moc mohou probudit odložením určitých kombinací vzácných zdrojů (jsou uvedeny na každé kartě úkolu). To mohou provést kdykoli. Když hráči probudí spící posvátný předmět, umístí kartu úkolu do krabičky na dokončené úkoly a získají kartu dobrodružství s uvedeným posvátným předmětem.

Libovolný zdroj vyšší úrovně může být použit namísto zdroje nižší úrovně. Hráči tak mohou použít jeden ohnivý křemen místo jednoho krvavého květu atd. Pořadí vzácných zdrojů je uvedeno na desce akcí (vajíčka nefritového červa jsou nejvýše a bobule tundry nejnižše).

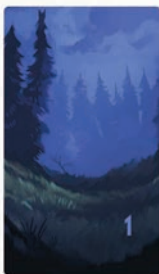


Příklad: Pokud hráči potřebují ohnivý křemen, ale nemají ho, mohou místo něj odložit ledový diamant nebo vejce nefritového červa.

Příprava boje

Pokud je v části příběhu uvedeno slovo BOJ, za kterým následuje seznam čísel, musí hráči před pokračováním v příběhu zahájit boj a porazit nepřítele. Provedou následující kroky, aby připravili boj:

- **Vezmou z balíčku nepřátel uvedené karty nepřátel.** Karty nepřátel by měly být lícem dolů v číselném pořadí. Vyhledají mezi nimi karty uvedených čísel. (Hráči se přitom nedívají na lícové strany ostatních karet v balíčku, pouze na ruby.) Právě získané karty zamíchají a položí je lícem nahoru do řady uprostřed stolu bez mezer mezi kartami. (Pokud není místo na stole, mohou je umístit na atlas.) Každá karta nepřítele začíná s počtem žetonů posílení odpovídajícím hodnotě v symbolu „zvýšení posílení“ na kartě. Tyto žetony hráči umístí na ilustraci na kartě.
- **Hráči zamíchají aktivní balíček boje.** Balíček musí obsahovat alespoň čtrnáct karet a během boje jej nelze upravovat (přidávat do něj nepoužité bojové karty, které hráči vlastní). Balíček si však mohou upravit těsně před zahájením boje. Viz str. 16, kde jsou uvedeny podrobnosti o přizpůsobení balíčku boje.
- **Každý hráč si dobere jednu kartu boje PLUS jednu za každou postavu, kterou ovládá** (Claire Smithová se nepočítá).



Kolo boje

Boj začne prvním kolem a pokračuje dále po kolech, dokud nebudou poraženy všechny karty nepřátel nebo dokud nebudou mít všechny postavy 0 zdraví. Kolo boje probíhá následovně:

- **Útok a protiútok:** Hráči v libovolném pořadí zahrají po jedné kartě boje na každou postavu, kterou ovládají (Claire Smithová se nepočítá), celkem tedy čtyři karty. Hráč, který ovládá Claire Smithovou, se může rozhodnout, že zahrájí kartu na ni a ne na jinou postavu, kterou ovládá. Po každém zahrání karty boje následuje protiútok cílového nepřítele. Útok je podrobněji vysvětlen na str. 22 a dále.
- **Konec kola (fáze nepřátel):** Po zahrání čtyř karet boje všichni dosud neporažení nepřátelé aktivují své schopnosti na konci kola (viz str. 23 a 25).
- **Kontrola vítězství / zahájení nového kola:** Pokud ještě nějaký nepřítel zbývá, každý hráč si dobere jednu kartu boje za každou kartu, kterou zahrál v předchozím kole. Poté začne nové kolo boje. Pokud jsou všichni nepřátelé poraženi, vrátí je hráči zpět v pořadí do balíčku nepřátel, odloží všechny zbývající karty boje, žetony zranění a posílení odloží zpět do zásoby a odstraní žetony souhry z desek postav. Poté dočtou zbytek příběhu v knize příběhů.



Tento nepřítel začíná se třemi žetony posílení.

Tento nepřítel začíná s jedním žetonem posílení.

Název nepřítele,
úroveň, typ a číslo



Základní zranění při protiútku nepřítele: Tento nepřítel ihned po útoku postavy udělí dvě zranění plus jedno za každý žeton posílení na kartě.

Schopnosti na konci kola (fáze nepřátel): Na konci každého kola boje se aktivují odkryté schopnosti se symbolem přesýpacích hodin.

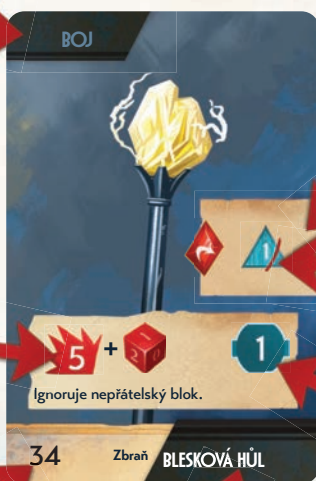
Zdraví nepřítele: K poražení nepřítele je třeba zakrýt všechna srdce. K zakrytí tohoto pole je třeba udělit dvě zranění. Hráč musí udělit dvě zranění najednou (nemůže být rozděleno mezi dva útoky).

Souhra: Když hráč zakryje pole se symbolem souhry, získá žeton souhry. Ten musí ihned umístit na jinou postavu. Tato postava jej může použít k aktivaci schopnosti souhry na kartě boje. Postavy mohou mít více žetonů souhry a mohou je také vrátit do zásoby, aniž by je použily.

Posílení nepřítele (přidání žetonu posílení): Každé kolo boje dává tento symbol (pokud je odkrytý) nepříteli jeden žeton posílení navíc. Tyto žetony hráči umístí na ilustraci na kartě.

Říká, že se jedná o kartu boje.

Když hráč tuto kartu zahraje na postavu, vybere si před hodem jako cíl jednu kartu nepřítele. **Nepříteli udělí pět zranění plus výsledek hodu kostkou boje.** Tento konkrétní útok také ignoruje nepřátelský blok.



Toto je schopnost souhry. Když hráč zahraje tuto kartu na postavu, může tuto schopnost aktivovat (kromě ostatních efektů na kartě) zaplacením žetonu souhry z postavy. Každou schopnost souhry lze při každém zahrání karty aktivovat pouze jednou. V jiných případech hráči tuto schopnost ignorují.

Toto je symbol odebrání posílení, který hráči umožní odebrat cílovému nepříteli jeden žeton posílení.

Tento symbol poskytuje jeden blok, což hráči umožní ignorovat jedno zranění z nepřátelského protiútku.

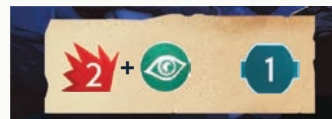
Číslo karty dobrodružství

Název karty

Útok a protiútok:

1. **Hráč zahraje kartu boje na postavu, kterou ovládá** (a která zároveň nemá zdraví na nule a v tomto kole boje ještě neútočila). Postava nyní využije schopnost karty k útoku na nepřítele.
2. **Hráč vybere kartu nepřítele, která bude cílem útoku.**
3. **Hráč aktivuje jednotlivé efekty karty boje v libovolném pořadí.** Efekty karet boje jsou vysvětleny vpravo.
4. **Protiútok:** Po útoku nepřítel okamžitě provede protiútok (*i v případě, že mu hráč překryl poslední srdce*) a udělí zranění odpovídající jeho základnímu zranění při útoku plus počtu dřevěných žetonů posílení, které má (**nepočítají se symboly posílení nepřítele ve spodní části karty**). Toto zranění utrpí postava, která záútočila. Hráč může použít případný blok z použité karty boje, což mu umožní ignorovat jedno zranění za každý blok. V tuto chvíli může také použít blok z karet dobrodružství a schopností postav. Pokud zdraví postavy během protiútoku klesne na nulu, zbývající zranění hráč ignoruje.
5. **Pokud jsou všechna pole se symbolem srdce překryta, je nepřítel poražen.** Kartu poraženého nepřítele hráč vrátí do balíčku nepřátel a všechny zbývající karty nepřátel posune k sobě tak, aby mezi nimi nebyly mezery.

Udělení zranění: Hráč umístí na nepřítele počet žetonů zranění odpovídající základní hodnotě zranění. V některých případech hráč bude házet kostkou boje a přičte (nebo odečte) výsledek. Zranění mohou zvyšovat i jiné efekty, například když je na kartě uvedena dovednost. Pokud je například na kartě uvedena **SÍLA**, postava provádějící útok přidá svou **SÍLU** k celkovému zranění.



Výše uvedený útok způsobí nepříteli dvě zranění + jedno zranění za každou **POZORNOST** postavy (nezapomeňte přičíst i její karty schopností).

Po výpočtu celkového zranění umístí hráč žetony zranění na pole na kartě nepřítele. Zranění musí hráč udělit na sousední pole (jako by se jednalo o jedno seknutí nebo zásah). Na překrytí každého pole je třeba jedno zranění, s výjimkou srdcí s hodnotou 2 nebo více. Například srdce o hodnotě 3 vyžaduje k překrytí tři zranění, ačkoli na pole hráč umístí pouze jeden žeton zranění. Zranění nelze umístit diagonálně a nelze je umístit na pole, na kterých již je umístěn žeton zranění. Při umísťování zranění však hráč může měnit směr (například tvar písmene T nebo jakýkoli jiný tvar je povolen, pokud spolu všechna pole sousedí).

Umístěním žetonu zranění na pole se eliminují všechny nepřátelské schopnosti na tomto poli, například posílení nebo schopnosti na konci kola.

Plošné zranění: Při umísťování zranění na kartu nepřítele může hráč část zranění umístit na sousední karty nepřátel, pokud dodrží pravidla umístění zranění (proto jsou čtvercová pole karet nepřátel seřazena těsně vedle sebe). Alespoň polovinu zranění (zaokrouhleno nahoru) musí hráč umístit na kartu nepřítele, na kterou původně cílil. Protiútok provádí pouze zacílený nepřítel, ostatní nepřátelé zasažení plošným zraněním protiútok neprovádějí. *Tematicky to představuje využití nepřehlednosti bojové vřavy proti nepřátelům.* Nepřátelský blok **neplatí**, když nepřítel utrpí plošné zranění.

Odebrání posílení: Hráč **před** protiútokem odebere cílovému nepříteli uvedený počet žetonů posílení.

Blok: Hráč může ignorovat uvedený počet zranění z protiútoku nepřítele.



K překrytí tohoto pole je třeba udělit dvě zranění.

Konec kola (fáze nepřátel)

Pokud po zahrání čtyř karet boje (nebo méně, pokud některým postavám kleslo zdraví na nulu) zůstanou nějakí nepřátelé, aktivují se jejich schopnosti na konci kola (označené symbolem přesýpacích hodin). **Hráči se mohou rozhodnout přejít do fáze konce kola, i když ještě nezahráli čtyři karty boje.**

- Hráči nejprve odloží všechny karty boje zahrané na postavy.
- Každý zbývajcí nepřítel pak získá posílení a aktivuje své schopnosti na konci kola zleva doprava. Každá karta nepřítele získá počet žetonů posílení odpovídající součtu hodnot na nepřekrytých symbolech „posílení“ na kartě.
- Aktivní hráč rozhoduje o tom, na které postavy budou mít nepřátelské schopnosti vliv.

Kontrola vítězství / zahájení nového kola:

Pokud ještě nějakí nepřátelé zbývají, každý hráč si dobere jednu kartu boje za každou kartu, kterou zahrál v předchozím kole (pokud je balíček karet boje prázdný, hráči zamíchají odkládací balíček). Poté začne nové kolo boje. Pokud jsou všichni nepřátelé poraženi, vrátí je hráči zpět v číselném pořadí do balíčku nepřátel, odloží všechny zbývajcí karty boje, žetony zranění a posílení odloží zpět do zásoby a odstraní žetony souhry z desek postav. Poté dočtou zbytek příběhu v knize příběhů.

Příklad boje: Zdena a Cyril zahajují třetí kolo boje proti dvěma Harkianským válečníkům. V dřívějších kolech již porazili tři další nepřátele. V předchozím kole každý z nich zahrál dvě karty boje, a proto si každý z nich dobere dvě nové (každý má nyní v ruce tři karty boje). Zdena ovládá Claire, Eda a Jessii. Cyril ovládá Ezaria a Miguela.

První harkian má sílu 1. Druhý má sílu tři. Zdena na Eda zahraje kartu Bič. Zacílí na prvního harkiana, udělí mu jedno zranění a odstraní jeden žeton posílení. Harkian provede protiútok a udělí dvě zranění (protože na kartě již nejsou žádné žetony posílení). Bič dává Edovi dva bloky, takže Ed neutrpí žádné zranění.

Cyril nyní na Miguela zahraje Pistoli a zacílí na druhého harkiana. Hodí kostkou boje s výsledkem 2, a tak udělí šest zranění. Když umístí zranění, překryje pole se symbolem souhry, takže dá Claire žeton souhry. Harkian zaútočí a udělí 2 + 3 zranění (protože má tři žetony posílení). Miguel utrpí pět zranění.

Zdena nyní na Claire zahraje Ledovou čepel a zacílí na druhého harkiana. Claire má žeton souhry, takže ho Zdena odloží, aby aktivovala schopnost souhry Ledové šavle, která jí dává navíc schopnost „odebrat jedno posílení“. Z harkiana odstraní tři žetony posílení. Pak hodí kostkou boje s výsledkem -1; $3 - 1 = 2$, takže udělí harkianovi dvě zranění, čímž překryje poslední srdce a porazí ho. Harkian provede protiútok a udělí dvě zranění (protože na kartě již nejsou žádné žetony posílení).

Cyril zahraje poslední kartu boje na Ezaria a porazí zbývajcího harkiana, přičemž v protiútku utrpí dvě zranění. Boj nyní skončil.



Schopnosti na konci kola:

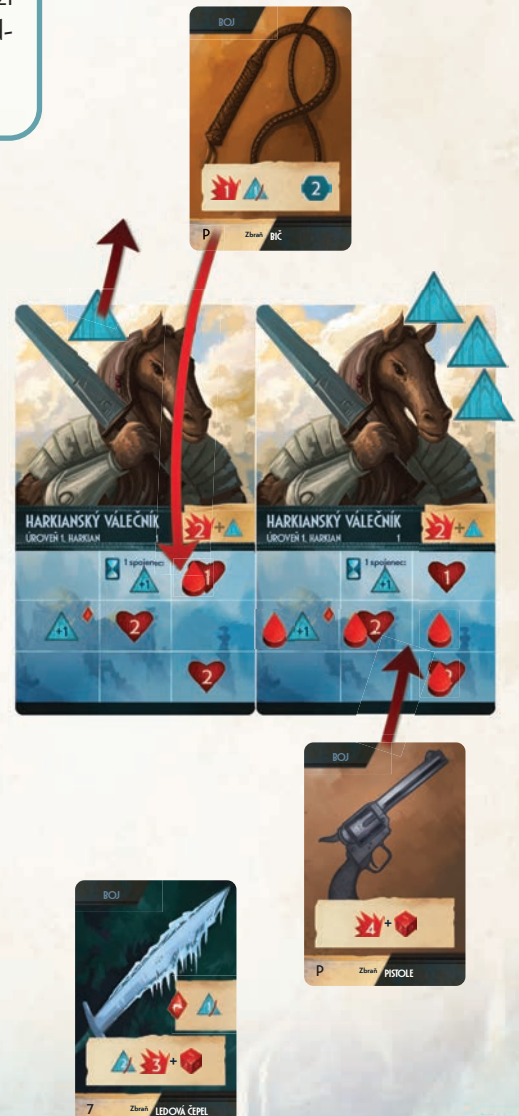
Tento symbol označuje schopnost, která se v boji aktivuje ve fázi nepřátel.



Symbol posílení



Symbol přidání posílení



Boj s bossy

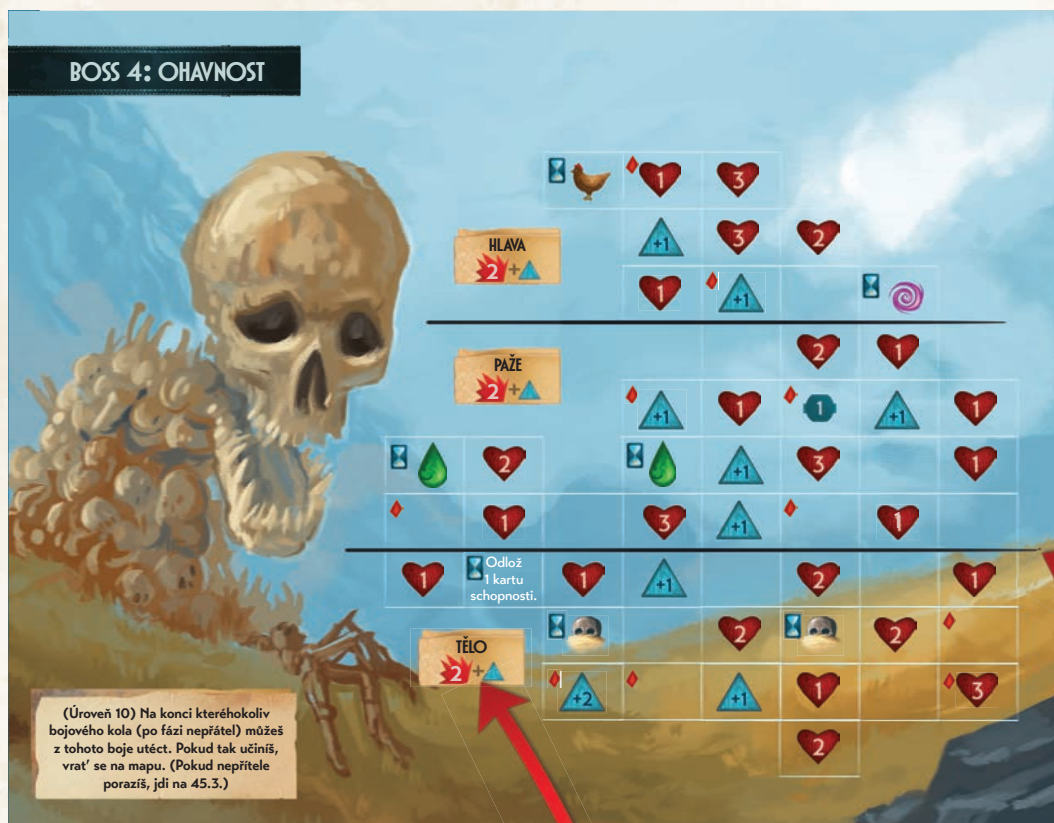
Někdy se v knize příběhů píše, aby postavy bojovaly s bossem. Při boji s bossem se nepoužívají karty nepřátel, místo nich každý boss zabírá celou stranu v knize příběhů. Pravidla boje jsou, kromě několika malých rozdílů, stejná.

Každý boss je rozdělen do tří nebo čtyř zón, které jsou odděleny tlustými čarami a mají svůj název. Tyto zóny se považují za samostatnou kartu nepřítel. Například při každém útoku si hráč jako cíl zvolí jednu zónu. Tato zóna provádí

protiútoky na základě svého zranění a žetonů posílení. Každá zóna má své samostatné žetony posílení.

Pokud hráči překryjí všechna srdce v jedné zóně, není zóna „poražena“. Všechny nepřekryté schopnosti nepřítel (včetně schopností na konci kola) v zóně stále platí, dokud nejsou překryta všechna srdce celého bossa.

Plošná zranění lze umístit na sousední pole v různých zónách.



Čára
oddělující zóny

Název zóny a zranění při protiútku

Používání karet posílení nepřátel s bossy (viz str. 26): Pro každou zónu použijte jednu kartu posílení nepřítel, ale efekt „+1 srdce za úroveň“ považujte za společný pro všechny karty posílení. Například u Ohavnosti, která je na 10. úrovni, by hráči potřebovali udělit celkem deset zranění navíc. Hráči tak mohou udělit sedm zranění jedné kartě posílení nepřátel, dvě zranění další kartě a jedno zranění poslední kartě.

Schopnosti nepřátel



Blok X: Dokud není tato schopnost překryta, blokuje tento nepřítel uvedené zranění vždy, když mu postava udělí zranění. Nepřátelský blok **neplatí**, když nepřítel utrpí plošné zranění.



= -1: Dokud není tato schopnost překryta, výsledek na kostce boje je vždy -1.



Nízká morálka: Ve fázi nepřátel udělí jedné postavě žeton nízké morálky (aktivní hráč vybere, která postava žeton dostane).

Odlož 1 zdroj: Hráči ve fázi nepřátel vrátí jeden zdroj do zásoby.

Odlož kartu schopnosti: Hráči ve fázi nepřátel odloží jednu vybavenou kartu schopnosti postavy (aktivní hráč vybere, kterou kartu odstraní).



Oslabení: Ve fázi nepřátel udělí jedné postavě žeton slabosti (aktivní hráč vybere, která postava žeton dostane).



Otrava: Ve fázi nepřátel udělí jedné postavě žeton otravy (aktivní hráč vybere, která postava žeton dostane).

1 spojenec:



1 spojenec (nebo sobě): Ve fázi nepřátel hráč přidá uvedený počet žetonů posílení jedné kartě jiného nepřítele (nebo samotného nepřítele, pokud je tak uvedeno).

PROTIÚTOK:



Protiútok udělí 1 zranění všem: Vždy když je tento nepřítel napaden, udělí každé postavě uvedené zranění (navíc k protiútku).

První úder: Tato schopnost je aktivní, dokud není překryta. Kdykoli postava zaútočí na tohoto nepřítele, nepřítel nejprve provede svůj protiútok.

Všichni spojenci: **nebo** : Když je tato schopnost aktivní, všechny ostatní karty nepřátel udělí při protiútku +1/+2 zranění.



Strach: Ve fázi nepřátel udělí jedné postavě žeton strachu (aktivní hráč vybere, která postava žeton dostane).



Šílenství: Ve fázi nepřátel udělí jedné postavě žeton šílenství (aktivní hráč vybere, která postava žeton dostane).



1 postavě: Ve fázi nepřátel udělí jedné postavě uvedené zranění (aktivní hráč vybere postavu).



všem postavám: Ve fázi nepřátel udělí každé postavě uvedené zranění.

Uzdraví si (nebo spojenci) X zranění: Ve fázi nepřátel tento nepřítel ze své karty (nebo ze spojence) odebere uvedený počet žetonů zranění. Aktivní hráč vybere, které žetony zranění budou odstraněny. Každý žeton zranění je považován za jeden (nezáleží na tom, kolik srdcí žeton překrývá). Například schopnost „Uzdraví si 1 zranění“ může odebrat žeton zranění ze srdce s hodnotou 3.

Prohra

Hlavním cílem hráčů ve hře *Spící bohové: Pod neznámým nebem* je najít spící posvátné předměty a probudit je, najít ztracené pasažéry a překonat nástrahy Bludného světa. **Hráči prohrají, jakmile zdraví všech pěti postav klesne na nulu**, tím však cesta nekončí.

Po prohře se hráči vrátí na mapu (pokud byli poraženi během průzkumu), obnoví zdraví všech postav, získají zpět veškerou výdrž a odstraní všechny žetony stavu. Pak si v deníku výpravy přeškrtnou tři tábory a označí jedno pole prohry.

Pokud hráči prohrají během některého ze závěrečných příběhů (počínaje číslem 120), jednoduše označí jednu prohru, obnoví zdraví všech postav na plnou hodnotu, odstraní všechny žetony stavu, obnoví veškerou výdrž a začnou znovu číst od začátku odstavce 120. Tento postup opakují, dokud hru nedokončí.

Obtížnost

Při zahájení kampaně hráči označí zvolenou obtížnost v deníku výpravy. K dispozici jsou tři úrovně obtížnosti: snadná, normální a složitá. Ty jsou popsány níže.

Snadná: Při hře se snadnou obtížností si hráči mohou dobrat tři karty schopností za tah (místo dvou). Při táboření si každá postava vyléčí šest zranění (místo dvou). Nepřátelé začínají s posílením o jedna nižším.

Normální: Toto je standardní a doporučený způsob hraní, zejména pokud hráči již hráli první hru *Spící bohové*. Při přípravě balíčku událostí hráči náhodně odstraní osm karet událostí 1. úrovně.

Složitá: Při hře se složitou obtížností mají všechny zkoušky +1 ke své hodnotě. Při přípravě balíčku událostí hráči náhodně odstraní čtrnáct karet událostí 1. úrovně. Při přípravě kaž-

dého boje navíc zamíchají balíček **karet posílení nepřátel** a každému nepříteli dají jednu kartu. Každá karta posílení nepřítele přidává nepříteli zdraví a schopnost. Při udělování zranění při útoku na nepřítele mohou hráči umístit libovolné zranění na kartu posílení, aby zohlednili dodatečné zdraví (jako by karta sousedila s každým polem na kartě nepřítele), které musí také „překrýt“, aby nepřítele porazili. I když hráči „překryjí“ kartu posílení, její schopnost stále platí, dokud není nepřítel poražen.

Pokud se hráčům zdá hra příliš snadná nebo příliš obtížná, mohou kdykoli změnit úroveň obtížnosti, jen nesmí zapomenout tuto změnu vyznačit v deníku výpravy. Cílem hry *Spící bohové: Pod neznámým nebem* je prožít fantastické dobrodružství. Hra je navržena s ohledem na příběh a zážitek, takže by se hráči neměli bát si obtížnost upravit.

Boj o přežití?

Hráči by neměli zapomínat na vybavování postav kartami schopností. Je to sice nákladnější, ale postava s více kartami schopností se stejnou dovedností bude efektivnější a hráči nebudou muset tak často tábořit.

Většinou, když jsou hráči vrženi do nerovného boje, mají možnost utéct. Boj 6. úrovně je jednou z nejnižších úrovní ve hře, ale i ten hráči mohou prohrát, pokud nebudou připraveni. Pokud se hráčům nedaří, měli by utéci a vrátit se, až budou k boji připraveni. Potřebují najít další karty boje a upravit si balíček tak, aby byl co nejefektivnější. Stačí, když v balíčku bude pouze 14 karet; hráči by měli z balíčku odebrat méně silné karty boje.

Pokud jsou hráči poraženi, nemusí se bát. To se v této hře, dříve či později, může stát. Hráči se musí poučit a pokračovat. I když hráči kampaň dokončí s menším počtem dosaže-

ných cílů, než doufali, budou si moci odemknout nové karty, které jim pomohou v další kampani. V knize příběhů je mnoho konců, a ne každý musí odpovídat představám hráčů.

Ve hře *Spící bohové: Pod neznámým nebem* je důležité pracovat se zdroji. Není nutné používat postavy ke každé zkoušce. Někdy je lepší prostě provést výzvu osudu bez vynaložení výdrže, pokud si postavy mohou dovolit nést následky neúspěchu. Obnovit zdraví je těžší než výdrž, ale ztráta zdraví může být v pořádku, pokud to situace vyžaduje. Neúspěch ve zkoušce často posune příběh kupředu, i když si postavy odnesou nějaké následky.

První dvojstrana je nejsnadnější mapou ve hře, přestože tu a tam ukrývá nějaké překvapivé nástrahy. Čím dále od počáteční mapy se hráči vydají, tím to bude těžší.

Uložení hry

Na začátku tahu kteréhokoli hráče se mohou hráči rozhodnout kampaň pozastavit a hru uložit. Takto si mohou sbalit herní komponenty a zaznamenat svůj postup, aby mohli pokračovat jindy. Pokud mají dostatečný vyhrazený prostor na rozloženou hru, nemusí hru ukládat. Při ukládání hráči provedou následující kroky:

1. Na první volný řádek na listu deníku výpravy zapíšou svou polohu (nejlépe na poli s číslem průzkumu), polohu letadla, zdraví každé postavy a technický stav a palivo letadla.
2. Žetony stavů a vybavené karty schopností každé postavy umístí do samostatného sáčku s její figurkou a aktuální výdrž (desky postav do těchto sáčků ukládat nemusí).

3. Všechny své zdroje, karty dobrodružství, bojové karty, karty schopností v rukách, desky postav a karty úkolů uloží do velké přihrádky v plastovém pořadači. Při umísťování karet dobrodružství do této přihrádky je dají do vlastního sáčku a všechny odložené karty dobrodružství položí lícem dolů, zatímco zbývající karty nechají lícem nahoru (navrch balíčku položí žeton stavu, kterým označí vrch). Balíček událostí vloží do vlastního sáčku a aktivní události položí lícem nahoru navrch balíčku. Pokud hráči potřebují, mohou si do listu deníku výpravy zapsat, kolik mají žetonů hrozby.
4. Hráči uklidí zbývající komponenty.

Příprava uložené hry

1. Hráči umístí atlas doprostřed stolu a otočí na stránku s místem uvedeným na posledním řádku záznamu na listu deníku výpravy. Hráči umístí figurku Claire na uvedené místo.
2. Desku akcí umístí poblíž atlasu a kapesní hodinky umístí na první pole stupnice času. Veškeré zdroje z plastového pořadače umístí jako zásobu na desku akcí.
3. Hráči připraví desky postav s jejich kartami schopností a žetony stavů z jejich pytlíku. Poté desky postav rozdělí rovnoměrně mezi všechny hráče. Každý hráč umístí své postavy před sebe a nastaví zdraví a výdrž na správné hodnoty.
4. Hráči zamíchají balíček karet schopností a položí jej na desku akcí.
5. Balíček událostí umístí na desku akcí. Aktivní události rozloží poblíž desky akcí (s případnými žetony hrozby, jak je uvedeno na listu deníku výpravy).

6. Hráči zamíchají karty schopností, které měli v ruce při posledním uložení, a rozdají je co nejrovnoměrněji mezi všechny hráče. Totéž provedou s kartami dobrodružství. Odkládací balíček karet dobrodružství umístí na desku akcí.
7. Balíček karet nepřátel položí poblíž desky akcí. Desku na balíček boje umístí poblíž.
8. Všechny své aktuální karty úkolů umístí poblíž desky akcí. Magnetickou krabičku s úkoly a kartami dobrodružství umístí poblíž.
9. Všechny zbývající žetony a knihu příběhů umístí poblíž.
10. Letový plán a letadlo umístí poblíž atlasu. Figurku letadla umístí na poslední zaznamenané místo.
11. Společně vyberou začínajícího hráče a dají mu žeton aktivního hráče.

Přidání nebo odebrání hráčů

Na konci každého tahu lze přidat nebo odebrat hráče.

Při přidání hráče provedou hráči následující kroky:

Při hře jednoho hráče dostane nový hráč 2 desky postav (ne desku Claire Smithové). Nový hráč náhodně dostane polovinu karet dobrodružství a karet schopností, které má hráč v ruce. Při hře více hráčů dostane nový hráč jednu desku postavy (ne desku Claire Smithové), kterou ovládá hráč se dvěma postavami. Hráči zamíchají všechny karty dobro-

družství a schopností z rukou všech hráčů a rozdají je co nejrovnoměrněji mezi všechny hráče.

Při odebrání hráče provedou hráči následující kroky:

Po skončení aktuálního tahu rozdělí desky postav co nejrovnoměrněji mezi zbývající hráče (kromě Claire Smithové, kterou vždy ovládá aktivní hráč). Karty schopností a dobrodružství, které má hráč v ruce, rozdělí co nejrovnoměrněji mezi zbývající hráče.

- 2 body za každou kartu dobrodružství, kterou mají (počáteční karty dobrodružství a karty boje se nepočítají). Probuzené posvátné předměty a cestující mají hodnotu 5 bodů místo 2.
- 1 bod za každou kartu úkolu (včetně všech karet v krabici na dokončené úkoly).
- 1 bod za každou vybavenou kartu schopností.
- 1 bod za každé čtyři zbývající běžné zdroje.
- 1 bod za každý zbývající vzácný zdroj.
- 10 bodů, pokud hráči dosáhli konce kampaně.
- -10 bodů za každou prohru.
- 10 bodů, pokud hrají na normální obtížnost, nebo 20 bodů, pokud hrají na složitou obtížnost.
- 10 bodů navíc, pokud hrají v režimu okamžité smrti (v jakémkoli režimu obtížnosti).

Kdykoli hráči probudí spící posvátný předmět a získají odpovídající kartu dobrodružství, zaškrtnou si příslušné políčko na listu úspěchů. Když dokončí různé konce kampaně, porazí bosse, najdou cestující nebo dokončí mapu s pokladem, označí si příslušná políčka na listu úspěchů. Každé políčko (kromě samotných odemčených karet) je úspěchem. Za plnění úspěchů hráči „odemknou“ karty.

Odemčené karty jsou specifické karty v balíčku karet úkolů nebo dobrodružství. Odemčené karty, které hráči získají po dosažení stanoveného počtu úspěchů, si vyznačí na listu úspěchů.

Příklad: Aby hráči odemkli kartu „karta dobrodružství 132“, musí splnit minimálně tři úspěchy, například porazit bossa 10, zachránit cestujícího George Dara a získat posvátný předmět Geoda věčnosti.

Pokaždé když hráči začínají novou kampaň, podívají se na list úspěchů a zjistí, s jakými odemčenými kartami začínají. Tyto karty hráči nezískají v průběhu kampaně, ale pouze při zahájení nové kampaně.

Jakmile hráči odemknou kartu, zůstane navždy „odemčená“ a mohou ji používat ve všech budoucích kampaních. Uloží si ji ke svým počátečním kartám. Na začátku každé kampaně si mohou vybrat, které odemčené karty chtějí použít.

Hráči provedou následující kroky:

1. Vratí všechny karty dobrodružství a úkolů do magnetické krabičky. Všechny karty v balíčcích seřadí podle čísel (počínaje číslem 1, když jsou lícem dolů).
2. Vratí všechny žetony do zásoby.

Pokud se hráči rozhodnou hrát s touto variantou, mohou při provádění akce let vysadit Claire kdekoli na otevřeném atlasu, nejen na místě přistání. Při přeletu na jiné místo v atlasu však musí Claire začít na poli s místem přistání jako obvykle.

Pokud hráči hrají s touto variantou, mohou provést akci let, aniž by letadlo přesunuli na jiné místo přistání (například mohou Claire přesunout na pole na stejné otevřené stránce atlasu). V tomto případě je vzdálenost letu při provádění výzvy osudu pro kontrolu poškození 0, ale stále stojí 1 palivo.

Při této akci hráči ignorují překážky (včetně pole, na něž umístí Claire).

Poznámka autora: Tato varianta sice není příliš realistická, ale pomůže hráčům častěji cestovat letadlem. Je také vhodná, pokud se hráči chtějí snáze vyhýbat překážkám.

[illegible]

UŽ JSTE HRÁLI HRU SPÍCÍ BOHOVÉ?

Pokud hráči znají původní hru *Spící bohové*, poznají mnoho konceptů a systémů, ale některé věci se v této hře změnilo.

Následují novinky nebo změny:

Kuráž



Tato nová dovednost se používá k odolávání stresu, zastrasování druhých, překonávání strachu nebo odváženému jednání.

Lodní akce

V této hře nejsou lodní akce.

Stupnice času a akce



Místo dvou akcí v každém tahu nyní hráči provádí akce, za něž utrácejí čas. Každý tah se skládá z pěti časů a většina akcí stojí jeden nebo dva časy. Viz str. 7.

Tábor místo přístavu



Návštěva přístavu byla nahrazena novou akcí „tábor“. Tábořit lze kdekoli a kdykoli, pokud zrovna hráč neprovádí jinou akci (například průzkum). Táboření nestojí čas, ale hráči si musí v deníku výpravy odškrtnout symbol tábora. Počet táborů na celou kampaň je omezen. Viz str. 7.

Žetony rozkazů

Ve hře nejsou žetony rozkazů. Hráči již nemusí utrácet rozkazy, aby se mohli účastnit výzev v tazích ostatních hráčů.

Výdrž nahrazuje únavu



Postavy již nezískávají únavu. Každá postava má až tři žetony výdrže, které může použít pro účast ve zkouškách a při aktivaci schopností.

Změny žetonů stavu

Šílenství a nízká morálka se změnilo. Viz str. 15.

Boj

Souboje jsou založeny na systému ze hry *Spící bohové*, ale mají několik změn. Viz str. 20–25.

- Hráči již nevybavují konkrétní postavy kartami zbraní. Místo toho hráči používají balíček karet boje (specifický typ karet dobrodružství). V každém kole boje zahrají čtyři karty boje, které způsobí zranění nepřítelům a jiné další efekty.
- Přesnost byla odstraněna. Každý útok zasáhne.
- Nepřátelé mají nový zdroj zvaný „posílení“. Nepřátelé při protiútku udělí zranění odpovídající svému základnímu zranění při útoku plus počtu dřevěných žetonů posílení, které mají.
- Nepřátelé provedou protiútok po každém útoku postavy, i když jim hráč zakryje poslední srdce. **Neútočí** na konci každého kola boje, ale aktivují své schopnosti na konci kola.
- Žetony souhry s konkrétními postavami byly nahrazeny dřevěnými žetony souhry. Lze je přidělit libovolné postavě a použít k posílení některých karet boje.
- Zranění způsobené útokem nepřítele již „nepřetéká“ na ostatní postavy. Pokud zdraví postavy klesne na nulu, zbytek zranění z protiútku se ignoruje.

Karty schopností



Hráči vybavují postavy kartami schopností tak, že místo utracení rozkazů odloží jiné karty schopností z ruky. Ve hře nejsou žádné karty úrovně, ale karty schopností se nikdy neodkládají, pokud se tak hráč nerozhodne. V této hře mohou hráči vybavit kartami schopností pouze postavy, které ovládají (ne jakoukoli postavu).

Osud



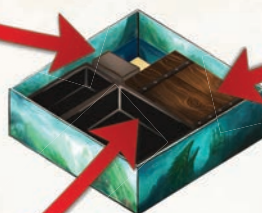
Při provádění výzvy osudu jsou nyní čísla v rozmezí 1 až 8. Viz četnost čísel na str. 32.

Karty dobrodružství v ruce

Karty dobrodružství mají hráči v rukách. K jejich aktivaci nejsou potřeba žetony rozkazů. Když hráč zahraje kartu dobrodružství, položí ji na odkládací balíček karet dobrodružství na desce akcí. Když hráči táboří, zamíchají odkládací balíček karet dobrodružství a rozdělí karty co nejrovnoměrněji mezi hráče.

JAK SKLADOVAT KOMPONENTY

Krabička na
dokončené úkoly



Magnetická krabička na karty:

- Nepoužité karty dobrodružství a karty úkolů (v pořadí)
- Nepoužité karty událostí

Plastový pořadač:

- Nepoužité karty vylepšení nepřátel a prokletí
- Nepoužité žetony stavu
- Kostka boje
- Balíčky karet schopností
- Žetony zranění a souhry
- Balíček karet nepřátel
- Další komponenty
- Letadlo
- Kapesní hodinky
- Žeton přidání času
- Zdroje

Do velké přihrádky v pořadači uložte součásti specifické pro aktuální kampaň:

- Získané karty dobrodružství
- Karty schopností v rukou hráčů
- Získané zdroje
- Karty aktuálních událostí
- Karty aktuálních úkolů
- Postavy: výdrž, vybavené karty schopností, žetony stavů

Tvůrci – Red Raven Games

Autor hry, ilustrace a grafická úprava

Ryan Laukat

Příběh a svět

Ryan Laukat

Příběhové texty

Malorie Laukat, Brenna Asplund a Ryan Laukat

Editorka

Malorie Laukat

Vývoj

Malorie Laukat a Ryan Laukat

Další vývoj hry

Brenna Asplund

3D modely

Francesco Orrù

Redakce

Malorie Laukatová, Brenna Asplund a Diana Parkin

Pravidla

Ryan Laukat

Úvodní komiks

Ryan Laukat

Testovali: Malorie Laukat, Cid Laukat, Jamey Laukat, Brenna Asplund, T. Alex Davis, Sean Bean, Tynley Bean, October Bean, Boston Bean, Sara Mosley, Rigo Melendez, Jaden Larson, Derek Larson, Jameson Tanner, Chad Samuelson, John Carwell, Michael Christenson, Shauna Christenson, Tyler Moyes, Bryan Jones, Travis Triggs, Josh Richens, Joseph Richens, Noah Ogden, Ethan Moyes, Kaden Love, Jeremy Pettersson, Shellie Piquetová, Riley Richardsová, Heber Hernandez, Preston Ward, Paul Ward, Matt Freebarn, Adam Freebarn, Ben Andrus, Dakota Warnerová, Russ Love, Chelsie Burgess, Jason Lyons, Brianne Weber, Trent Egbert, Kyle Stubbs, Jeffrey Torruellas, Merrill White, Mark Jensen, Brie Jensen, Kyle Passey, Lucas Walton, Travis Walton, Ashley Sandberg, Jeff Sandberg, Sam Clement, Amy Clement, Mark Petersen, Caleb Petersen, Eli Petersen, Caleb Allred, Bryce Jarrett, Jalin Stockdale, Bethany Stockdale, Kevin Tek, Ryan Baker, Reese Fergusonová, Jackson Probst, Braden Probst, Royce Severson, Jonathan Ence, Lance Grange, Leland Liu, Jeff Ribeira, Nathan Huff, Jenna Huff, Peter Saindon, Justin Wall

© Red Raven Games 2023

Česká verze – REXHRY

Překlad: Vladimír Smolík a Jan Březina

Grafická úprava: Vladimír Smolík a Jakub Matlovič

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek a Jan Březina

SYMBOLY A REJSTŘÍK

Zranění	
Blok	
Zdraví	
Posílení	
Odebrání posílení	
Odstraň strach	
Odstraň šílenství	
Odstraň otravu	
Odstraň slabost	
Odstraň nízkou morálku	
Schopnosti na konci kola	
Symbol souhry	
Posvátný předmět	
Osud	

Nové provedení výzvy osudu	
Přehození kostky boje	
Výdrž	
Kořen ogu (běžný)	
Whisky (běžná)	
Pochodeň (běžná)	
Pouštní med (běžný)	
Lano (běžné)	
Maso (běžné)	
Tundrové bobule (vzácné)	
Krvavý květ (vzácný)	
List gergonu (vzácný)	
Ohnivý křemen (vzácný)	
Ledový diamant (vzácný)	
Vejce nefritového červa (vzácné)	

Zručnost (dovednost)	
Mazanost (dovednost)	
Důvtip (dovednost)	
Síla (dovednost)	
Pozornost (dovednost)	
Kuráž (dovednost)	

Překážka: Zrádné vody	
Překážka: Strmý terén	
Překážka: Chlad	

Akce	7
Bodování	29
Boj	20–25
Bossové	24
Cestování	8
Deník výpravy	27
Dosažené úspěchy	29
Dovednosti	15
Hráči, přidávání/odebírání	28
Karty dobrodružství	16–17
Karty posílení nepřátel	26
Karty schopností	5, 18
Konec tahu	12
Let	10–11
Oprava	12
Posílení	22–23
Postavy	14–15
Posvátné předměty	19
Potulná setkání	10
Prohra a obtížnost	26
Průběh tahu	4
Průzkum	9–10
Překážky	8–9
Příprava uložené hry	28
Schopnosti nepřátel	25
Schopnosti postav	15
Seznam komponent	2
Souhra	21
Stupnice času	7
Táboření	7
Události	6
Uložení hry	28
Už jste hráli hru Spící bohové?	30
Vybavení kartami schopností	5
Výdrž	14
Výzva osudu	3
Zdraví	14
Zdroje	19
Zkoušky	13
Základní herní koncepty	3
Úklid komponent	31
Žetony stavu	15

Četnost čísel osudu

Osud	Počet karet
1	5
2	7
3	8
4	10
5	10
6	10
7	10
8	2