

Spící bohové

Knihá pravidel

1–4 hráči, věk 13+, herní doba 1–20 hodin

PŘEHLED

„Toto je Moře ztracenců. Přivedli vás sem bohové, a pokud se ještě někdy chcete vrátit domů, budete je muset probudit...“

Ve hře *Spící bohové* se spolu s až třemi dalšími hráči ujmete roli kapitánky Sofi Odessové a posádky jejího parníku Mantikora ztraceného v roce 1929 ve zvláštním, neznámém světě. Abyste přežili, budete muset při průzkumu exotických ostrovů, setkávání s různými postavami a hledání posvátných předmětů spolupracovat – jen tak se vám podaří vrátit se domů.

Spící bohové jsou kampaňovou hrou. Jednotlivé partie hry mohou trvat tak dlouho, jak budete chtít. Pokud si budete chtít udělat přestávku, stačí zaznamenat postup do lodního deníku, který vám umožní se při další partii snadno vrátit na stejnou pozici ve hře. V průběhu kampaně můžete hrát sami i s přáteli – hráče můžete přidávat či odebírat kdykoli a snadno. Vaším cílem je najít co nejvíce posvátných předmětů ukrytých napříč herním světem. Je to jako číst knihu, během hodiny či dvou podniknete výpravu, na které objevíte nová místa, příběhy a zkoušky.

Spící bohové jsou atlasovou hrou. Každá strana herního atlasu reprezentuje pouze malou část velkého herního světa, který můžete prozkoumat. Pokud při svých cestách dorazíte na okraj strany a budete chtít pokračovat stejným směrem, jednoduše otočíte na další stranu a poplujete dál.

Spící bohové jsou příběhovou hrou. V každé nové oblasti na vás čekají divoká dobrodružství, skryté poklady a zajímavá setkání. Vaše rozhodnutí ovlivní postavy a příběh hry a ve výsledku i vaši šanci na návrat domů – některá rozhodnutí ji zvýší, jiná vám hodí klacky pod nohy.

Vítejte v tomto ohromném světě. Vaše cesta právě začíná.



OBSAH

Komponenty	2–3
Příprava hry	4–5
Základy	6
Herní koncepty a pojmy	8–9
Tahy a akce	10–16
Rozkazy	17
Zkoušky	19
Boj	21
Další pravidla	28
Karty dobrodružství	29
Ukládání hry	31
Rejstřík a autoři hry	38
Symboly	40

JAK UKLÁDAT KOMPONENTY

Ukládací krabička 1

- Desky členů posádky a s nimi spojené komponenty (v plastových sáčcích)
- Balíček karet nepřátel

Krabička použitých úkolů

- Všechny použité úkoly

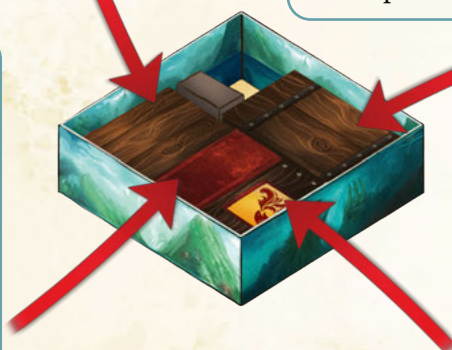
Magnetická krabička na karty

- Nepoužité karty dobrodružství a karty úkolů (seřazené, viz níže)
- Nepoužité karty událostí

Kampaňová krabička

Zde ukládejte komponenty vztahující se k aktuálně probíhající kampani.

- Získané karty dobrodružství
- Karty schopností, které máte k dispozici
- Žetony rozkazů, které máte k dispozici
- Mince a suroviny, které vlastníte
- Aktuální balíček událostí
- Aktuální karty úkolů



Ukládací krabička 2

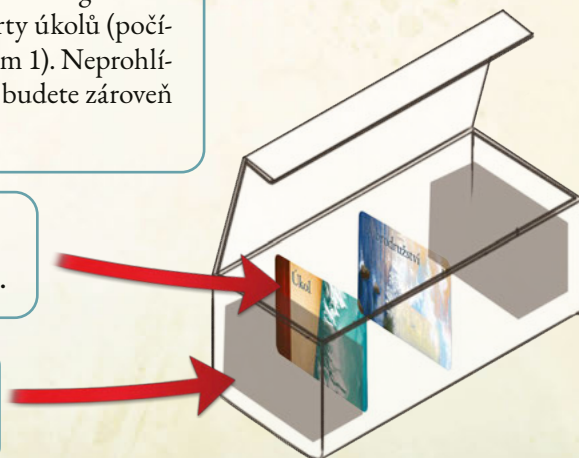
- Karty nákupu
- Karty úrovní
- Karty schopností
- Ostatní komponenty

Návod k použití magnetické krabičky

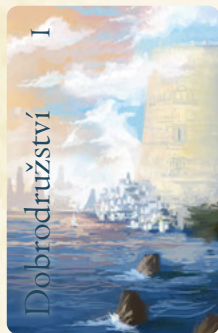
Umístěte karty dobrodružství a karty úkolů v jejich číselném pořadí do magnetické krabičky způsobem, který vidíte na obrázku. Jako první umístěte karty úkolů (počínaje číslem 1). Poté za ně umístěte karty dobrodružství (počínaje číslem 1). Neprohlížejte si tyto karty, pokud k tomu nedostanete pokyn. Tuto krabičku budete zároveň používat ke skladování nepoužitých karet událostí.

Zadní (rubová) strana karty s číslem v pravém horním rohu.

Pěnové bločky použijte jako výplň prázdného místa.



SEZNAM KOMPONENT



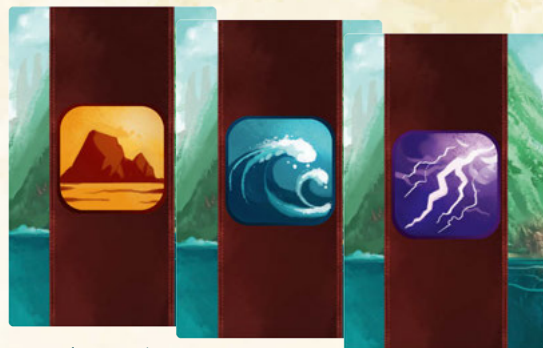
90 karet dobrodružství
(seřazeno podle čísel, nemíchat)



32 karet nákupu



180 karet úkolů
(seřazeno podle čísel, nemíchat)



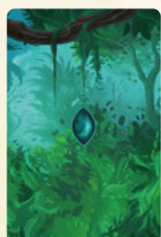
(Běžné) (Nebezpečné) (Smrtící)
54 karet událostí



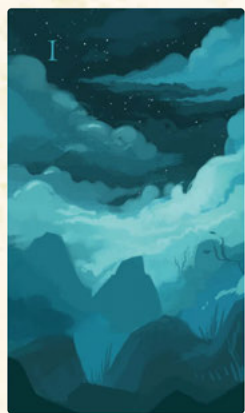
9 žetonů hledání



11 kostiček poškození lodi



60 karet schopnosti



78 karet nepřátel
(seřazeno podle čísel, nemíchat)



9 desek členů posádky



14 žetonů rozkazů



Žetony stavu
(8× nízká morálka,
4× otrava, šílenství, strach a slabost)



7 žetonů pěti zranění
(papírových)



35 žetonů zranění
(dřevěných)



8 žetonů průzkumu



Deska lodi



Kapitánský žeton



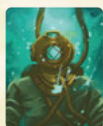
Žeton dinosauřího vejce



Žeton mořského hada



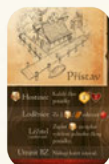
Stránky lodního deníku



Žeton potápěčského obleku



Žeton pylového lektvaru



Deska přístavu



4 kostičky bojových akcí



Figurka lodní akce



Žetony surovin
(6× maso, zelenina, obilí,
materiál, artefakty; 40 mincí)



18 žetonů únavy

Nevyobrazené:

- Tato kniha pravidel
- Příručka pro rychlý začátek
- Přehledová karta
- Kniha příběhů
- Atlas
- Tabulka dosažených úspěchů
- Plastové sáčky



9 žetonů soubry

PŘÍPRAVA HRY

Pokud se chystáte zahájit novou kampaň, následujte tyto instrukce. Pokud jde o vaši první kampaň, doporučujeme použít příručku pro rychlý začátek. Pokud připravujete hru za účelem pokračování v rozehrané kampani, nalistujte stranu 32.

1. Umístěte atlas doprostřed herní oblasti a nalistujte stranu 2. Umístěte loď do mořské oblasti, která obsahuje lokaci s číslem 2.

2. Umístěte desku lodi poblíž atlasu. Desku otočte správnou stranou nahoru v závislosti na počtu hráčů ve hře (1–2, nebo 3–4). Údaj o požadovaném počtu hráčů najdete v pravém horním rohu desky lodi. Umístěte figurku lodní akce na desku lodi. Umístěte 3 mince a 1 obilí na desku lodi. Tyto zdroje máte k dispozici do začátku hry.

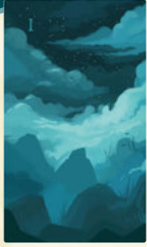
3. Umístěte desku člena posádky patřící kapitánce Sofi Odessové poblíž desky lodi, tedy do středu herní plochy. Zbývajících 8 desek posádky rozdělte co nejrovnoměrněji mezi hráče. Každý hráč umístí své desky členů posádky před sebe. Žetony souhry umístěte tak, aby byly po ruce.

4. Zamíchejte balíček karet schopností a umístěte jej poblíž desky lodi. Určete prvního hráče a dejte mu kapitánský žeton.

5. Zamíchejte balíček tržiště tvořený kartami nákupu a umístěte jej poblíž.

6. Rozdělte karty událostí podle jejich typu (běžná, nebezpečná, smrtící). Zamíchejte každý typ karet zvlášť. Odpočítejte 6 karet smrtících událostí a vytvořte z nich nový balíček (karty v balíčku budou směřovat lícem dolů). Odpočítejte 6 karet nebezpečných událostí a umístěte je lícem dolů na vršek karet smrtících událostí. Odpočítejte 6 karet běžných událostí a umístěte je lícem dolů na vršek karet nebezpečných událostí. Nyní byste měli mít balíček s 18 kartami událostí. Umístěte balíček lícem dolů na vyhrazené místo na desce lodi. Nepoužité karty vraťte do krabice.





7. Umístěte počáteční karty dobrodružství poblíž desky lodi. Jde o následující karty: Gloria Walkerová, Polévka, Vybava a Lívance (tyto karty naleznete v balíčku tržiště, v pravém dolním rohu nemají uvedenu cenu). Umístěte magnetickou krabičku obsahující karty dobrodružství a karty úkolů tak, aby byla po ruce.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: Neměňte pořadí karet v balíčku karet úkolů ani v balíčku karet dobrodružství a neprohlížejte si je, pokud k tomu nedostanete pokyn.



8. Umístěte balíček karet nepřátel poblíž desky lodi, lícem dolů.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: Neměňte pořadí karet v tomto balíčku a neprohlížejte si je, pokud k tomu nedostanete pokyn.

9. Umístěte knihu příběhů poblíž desky lodi.

10. Zamíchejte žetony hledání, vytvořte z nich sloupeček a umístěte jej lícem dolů poblíž desky lodi.

11. Rozdejte každému hráči (nikoli každému členu posádky) 1 žeton rozkazu a 1 kartu schopnosti.

12. Umístěte karty úrovní poblíž desky lodi. Můžete si je kdykoli prohlížet. Umístěte všechny zbývající žetony poblíž desky lodi.

13. Vezměte si pro záznamy související s kampaní novou stranu lodního deníku. Rozhodněte se, zda budete hrát běžnou, nebo nelitostnou verzi hry, a zaškrtněte odpovídající políčko (viz *Prohra* na straně 28). V horní části strany запиšte datum a v dolní části strany запиšte jména hráčů.

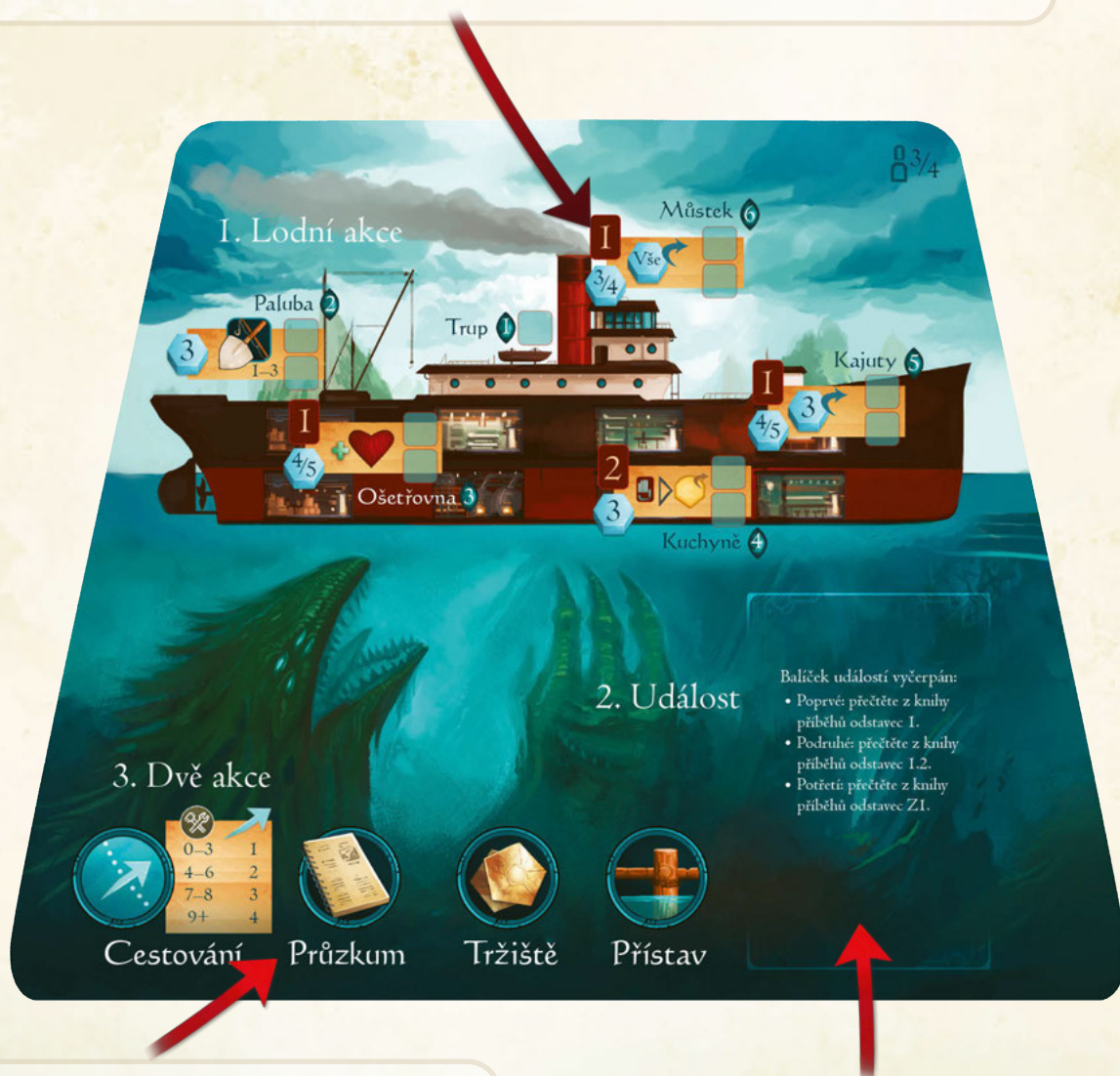
ZÁKLADY

Strany 6–9 vás uvedou do základů hry *Spící bohové*, abyste se v moři pravidel snáze naučili plavat. Průběh tahu a herní akce budou popsány na straně 10 a dále.

DESKA LODI

Místa na lodi

Na lodi se nachází pět míst. Každé místo je spojeno s akcí, kterou můžete vykonat na začátku svého tahu. Každé místo také disponuje vyhrazenými políčky pro záznam poškození lodi. Místo, které má zaplněno všechna políčka pro poškození, nemůže být použito k vykonání lodní akce. Jakmile se na desce lodi nachází 11 žetonů poškození, prohráli jste!



Po vykonání lodní akce a odhalení karty události vykonáte dvě z těchto akcí.

V každém tahu odhalte a vyřešte kartu události z balíčku událostí umístěného zde.

DESKA ČLENA POSÁDKY

Každý hráč ovládá 2 či více členů posádky. Posádka v průběhu hry získává žetony zranění a únavy.

Můžete utrácet žetony rozkazů, abyste použili unikátní schopnosti jednotlivých členů posádky.



Každý člen posádky má unikátní sadu dovedností.

Jméno a původ.

Karty schopností, kterými člena posádky vybavíte, umístíte pod tato 2 vyhrazená místa.

Zdraví: Členu posádky může být uděleno zranění pouze do výše jeho zdraví.

Vlastnosti zbraní: přesnost, zranění, blok.

KARTA SCHOPNOSTÍ

Tato karta má hodnotu osudu 5. Pokud máte „provést výzvu osudu“, odhalte kartu schopností a použijte tuto hodnotu.

Tato karta na sobě má symbol důvtipu. Pokud s ní vybavíte člena posádky, získá +1 důvtip.



Abyste touto kartou vybavili člena posádky, musíte zaplatit 2 žetony rozkazů.

Pokud touto kartou vybavíte člena posádky, získá schopnost *První pomoc*.
Samotné použití schopnosti už žetony rozkazů nestojí.

Limit karet v ruce: Každý hráč může mít v ruce nejvýše 3 karty schopností. Pokud po dobrání nové karty schopností počet karet ve vaší ruce tento limit překračuje, ihned musíte nějakou odložit a snížit celkový počet karet na 3. Kartu (karty) k odložení si můžete vybrat.

Skryté karty: Hráči musí karty schopností držené na ruce udržovat v tajnosti až do okamžiku, kdy je použijí. Nemohou si je navzájem ukazovat nebo je předávat ostatním hráčům.

Aktivní hráč

Pokud jste na tahu, jste **aktivním hráčem**.

Zranění

Zranění představuje fyzickou nebo psychickou újmu člena posádky nebo nepřítele znázorněnou **žetonem zranění** (kapka krve). Pokud v knize příběhů nebo na kartě stojí „-1 zdraví“, znamená to, že členu posádky udělíte zranění. Pokud je členu posádky uděleno zranění, umístěte na jeho desku odpovídající počet žetonů zranění.



Když dostanete pokyn „obnovit zdraví“ členu posádky, odstraňte z jeho desky odpovídající počet žetonů zranění.

Tento symbol představuje množství zranění, které člen posádky nebo karta nepřítele udělí při útoku.



Zdraví

Zdraví představuje množství zranění, které může být členu posádky uděleno, aniž by přestal normálně fungovat. Pokud se zranění členu posádky rovná jeho zdraví (čili bude „mít 0 zdraví“), nadále nemůže **útočit, účastnit se zkoušek nebo aktivovat schopnosti na své desce posádky nebo kartách schopností**, dokud opět nezíská alespoň 1 zdraví. *Příběhové jsou postavy s 0 zdravím na hraně bezvědomí, schopné mluvení a pohybu, ale těžce zraněné.*



Pokud mají všichni členové posádky 0 zdraví, prohráli jste (viz *Probra* na straně 28).

Zranění členu posádky nemůže převýšit jeho zdraví – přebytečná zranění musíte umístit na desku jiného členu posádky.

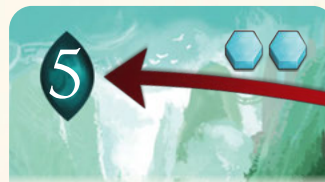
Rozkaz

Žetony rozkazů představují připravenost posádky a její schopnost spolupracovat. Rozkazy musíte utrácet za aktivování **schopností členů posádky a karet dobrodružství**, za vybavení členů posádky **kartami schopností** a za pomáhání ostatním hráčům v průběhu jejich tahu prostřednictvím vašich členů posádky.



Výzva osudu

Odhalte kartu z balíčku **karet schopností** a zkontrolujte číslo v levém horním rohu. Tuto kartu okamžitě odhodte. „Provádění výzvy osudu“ vás čeká při zkouškách, útocích a dalších příležitostech. *Poznámka tvůrce hry: Čísla 1 a 6 jsou oproti ostatním číslům v balíčku zastoupena polovičně.*



Hodnota osudu

Zkouška

Během hry budete čelit různým zkouškám, které budete muset překonat, typicky při čtení z knihy příběhů, ale také při odhalení karet událostí. Součástí zkoušky je **výběr členů posádky, kteří se jí zúčastní, a provedení výzvy osudu**. Cílem je dosáhnout čísla **požadovaného zkouškou** nebo jej přesáhnout (viz strana 19).

Únava

Kdykoli se člen posádky účastní zkoušky, stává se unaveným, což je znázorněno žetonem únavy. Každý člen posádky může mít až **2 žetony únavy**.



Všechny žetony únavy jsou oboustranné. Pokud má člen posádky pouze jeden žeton únavy, umístěte ho prázdnou stranou nahoru. Pokud má člen posádky dva žetony únavy, ten druhý by měl být umístěn stranou „-1 zranění“ nahoru. V důsledku únavy tak člen posádky uděluje v boji -1 zranění.

Člen posádky se 2 žetony únavy se **nemůže účastnit zkoušek** (strana 19), ale může se účastnit **boje** (strana 21).

Únavu lze odstranit zejména pomocí **vaření** nebo prováděním **akcí přístavu**.

Omezený počet komponent

Počet všech herních komponent je limitovaný, což znamená, že pokud dojdou, nelze získat nebo použít další. Jedinou výjimkou jsou žetony zranění. Pokud vám dojdou žetony zranění, použijte místo nich libovolnou náhradu.

Oblast

Tímto pojmem se rozumí mořská oblast v **atlasu**. Hranici mezi oblastmi tvoří tečkované čáry, pevnina, kroužková vazba atlasu nebo okraj strany. Loď se může pohybovat pouze po moři, nemůže se pohybovat přes pevninu ani zde svůj pohyb ukončit.

Poškození lodi

Když dostanete pokyn udělit lodi poškození, za každý bod poškození táhnete jednu kartu schopnosti a poté umístíte jednu kostičku poškození na místo na lodi s číslem odpovídajícím hodnotě osudu. Každému místu na lodi mohou být udělena nejvýše 2 poškození s výjimkou trupu – tomu lze udělit nejvýše 1 poškození. Pokud již místo má 2 poškození, můžete si vybrat, kam další poškození umístíte. Pokud místo již má 2 poškození, nemůže být použito ve fázi lodních akcí. Pokud se v nějakém okamžiku na lodi nachází 11 kostiček poškození, prohráli jste (viz *Prohra* na straně 28).

Pojem **oprava** odkazuje k odstranění lodního poškození. Pokud zní instrukce „**Oprava 2**“, odstraňte z lodi 2 libovolné kostičky poškození.

Dovednosti

Ve hře je celkem 5 typů dovedností, které členové vaší posádky ovládají. Každý člen posádky začíná se 2 až 4 dovednostmi.

Síla: Používá se v situacích, které vyžadují fyzickou námahu nebo vytrvalost.



Pozornost: Používá se při hledání, aktivitách vyžadujících koordinaci 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. Také se používá pro ovládání lodních motorů a při cestování.



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



Zásoba

Pokud hra odkazuje k „zásobě“, míní se tím komponenty, které aktuálně nevládníte. Příklad: Pokud jste instruováni „vrátit žeton masa do zásoby“, vezměte žeton z desky lodi a vraťte jej na hromádku komponent mimo desku. Pokud jste instruováni „zaplatit“, „odložit“ nebo „odstranit“, znamená to, že máte danou věc vrátit do zásoby.

Stav

Ve hře je celkem 5 typů žetonů stavu. Kdykoli obdrží člen posádky nějaký stav, umístíte odpovídající žeton na jeho desku člena posádky. Každý člen posádky může mít několik různých žetonů stavu, ale **nemůže mít více než jeden žeton jednoho konkrétního stavu**. Členové posádky obdrží žetony stavu vlivem příběhu nebo v boji. Členové posádky mohou odstranit žetony stavu pomocí schopností postav nebo schopností karet dobrodružství.

• **Nízká morálka:** Musíte zaplatit o 1 žeton rozkazu více, pokud chcete zapojit člena posádky do zkoušky.



• **Otrava:** Členu posádky je uděleno 1 zranění na začátku tahu každého hráče. Klesne-li zdraví člena posádky na 0, žeton otravy dále ignorujte – zranění se nešíří na ostatní členy posádky.



• **Slabost:** -2 ke každé dovednosti člena posádky.



• **Strach:** Člen posádky nemůže útočit.



• **Šílenství:** Členu posádky je uděleno 1 zranění, kdykoli se zúčastní zkoušky.



Lodní deník

Při zahájení nové kampaně zapište své jméno a datum na novou stranu lodního deníku. Tuto stranu můžete používat, abyste si udrželi přehled o průběhu hry, pokud se jí rozhodnete během kampaně uložit (stranu také můžete uchovat jako vzpomínku na vaše putování). Poznámky si můžete zapisovat také na mapu světa, pomohou vám zapamatovat si důležité informace. **Poznámky na mapě světa pocházející z předchozích kampaní můžete používat i v případě, že hrajete novou kampaně.**

Mapa světa a rozšíření *Vlny zmaru*

Atlas základní hry obsahuje 9 map, které můžete postupně prozkoumat, ale na mapě ve vašem lodním deníku je patrné, že jde pouze o část herního světa. Dodatečné mapy a lokace jsou obsaženy v rozšíření *Vlny zmaru*.

Artefakty

Žetony artefaktů lze kdykoli použít jako 2 mince.

PŘEHLED TAHU

Zde naleznete přehled kroků, které budete během svého tahu podnikat. Jednotlivé kroky jsou blíže vysvětleny na stranách 10–16.

Hráči, počínaje prvním hráčem, se střídají ve svých tazích ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu provádějte tyto kroky:

1. Lodní akce

Vyberte si lodní akci. Přesuňte figurku lodní akce na jedno z pěti míst na lodi a vyhodnoťte jeho efekt. V každém tahu musíte figurku přesunout na jiné místo (totéž místo nemůžete použít ve dvou po sobě následujících tazích). Více na stranách 10–11.



2. Událost

Odhalte kartu události a přečtěte si její text. Události vás mohou postavit před volby, zkoušky, následky vašich činů nebo jiné efekty (pro zkoušky viz strany 10–11). Kartu události vyřešte, než budete pokračovat ve svém tahu (pro pravidla související s událostmi viz stranu 12).



3. Dvě akce

Proveďte dvě akce. Dostupné akce jsou uvedené ve spodní části desky lodi. Během jednoho tahu můžete provést dvakrát stejnou akci. Tyto akce jsou blíže popsány od strany 13 dále.

4. Konec tahu

Po provedení dvou akcí předejte kapitánský žeton hráči po levici. Tento hráč poté zahájí svůj tah.

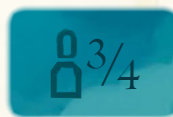
TAH HRÁČE

I. LODNÍ AKCE

Přesuňte figurku lodní akce na jedno z pěti míst na lodi a vyhodnoťte jeho efekt.

- Mezi místa na lodi patří: můstek, kuchyně, paluba, kajuty, ošetřovna (trup není spojen s žádnou akcí).
- Efekty lodních akcí mohou být vyhodnoceny v libovolném pořadí.
- Nikdy nemůžete předat žetony rozkazů ani karty schopností ostatním hráčům. Pokud je zásoba žetonů rozkazů vyčerpána, nemůžete získat další, dokud se některé nevrátí zpátky do zásoby. Pokud vyčerpáte balíček karet schopností, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte z něj nový balíček karet schopností.
- Pokud nemůžete vykonat lodní akci, protože všechna místa na sobě mají 2 kostičky poškození, přesuňte figurku lodní akce na jedno z míst, ale nevykonávejte žádnou akci.

Efekty míst na lodi se liší v závislosti na počtu hráčů ve hře. Pokud je na místě nad symbolem žetonu rozkazů uvedena dvojice čísel, zkontrolujte symbol počtu hráčů v pravém horním rohu desky lodi. Dozvíte se tak, kolik žetonů rozkazů si máte vzít (závisí to na počtu hráčů).



Pokud hraje ve 3–4 hráčích, použijte tu stranu desky lodi, na které je tento symbol.

Na této straně lodní desky dávají kajuty (místo na lodi) 4 či 5 žetonů rozkazů. Pokud hraje ve 3 hráčích, při použití tohoto místa získáte 4 žetony rozkazů, pokud hraje ve 4 hráčích, získáte 5 žetonů rozkazů. Zároveň vrátíte 3 žetony rozkazů z karet a desek posádky do zásoby.





Můstek: Doberte si 1 kartu schopnosti a vezměte si určitý počet žetonů rozkazů. Zároveň odstraňte žetony rozkazů umístěné na všech členech posádky (včetně členů posádky ovládaných ostatními hráči) a kartách dobrodružství a vraťte je do zásoby.



Karty schopností



Kuchyně: Doberte si 2 karty schopností (1 kartu schopnosti, pokud hrajete hru 1 nebo 2 hráčů) a vezměte si určitý počet žetonů rozkazů. Zároveň můžete odložit přesně 1 kartu schopnosti ze své ruky, abyste odstranili 1 žeton únavy z libovolného člena posádky.



Paluba: Vezměte si určitý počet žetonů rozkazů. Zároveň můžete odhalit až 3 žetony hledání. Žetony odhalujte postupně – pokaždé se můžete rozhodnout, zda budete pokračovat, nebo ne. Poškození lodi udělte podle symbolů na všech žetonech, pouze za jeden žeton si však můžete vzít odměnu. Po vyhodnocení všech efektů umístěte žetony hledání na odkládací hromádku. Pokud žetony hledání dojdou, zamíchejte ty z odkládací hromádky a vytvořte z nich nový dobírací sloupeček.

Žetony hledání



← Vezměte si 1 zeleninu a 1 maso.



← Vezměte si 1 maso, 1 zeleninu a udělte lodi 1 poškození.



← Vezměte si 1 minci, NEBO 2 materiály.



Kajuty: Doberte si 1 kartu schopnosti a vezměte si určitý počet žetonů rozkazů. Zároveň odstraňte 3 libovolné žetony rozkazů (2 žetony rozkazů, pokud hrajete hru 1 nebo 2 hráčů) umístěné na libovolných členech posádky (včetně členů posádky ovládaných ostatními hráči) a kartách dobrodružství a vraťte je do zásoby.



Ošetřovna: Doberte si 1 kartu schopností a vezměte si určitý počet žetonů rozkazů. Zároveň obnovte 1 zdravý libovolnému členu posádky.

2. UDÁLOST

Odhalte vrchní kartu z balíčku událostí a nahlas ji přečtěte. Vyhodnoťte její efekt nebo podstupte zkoušku.

- Některé karty událostí vás postaví před volbu z několika možností. V takovém případě si jednu vyberte a vyhodnoťte její efekt.
- Pokud odhalíte kartu události s klíčovým slovem „**stálá**“, umístěte ji lícem nahoru poblíž desky lodi. Efekty karty budou platit, dokud se vám nepodaří ji ze hry odstranit (na každé takové kartě je popsáno, za jakých podmínek je to možné).
- Kartu události nemůžete ignorovat. I kdyby na kartě byla uvedena pouze 1 zkouška, musíte ji překonat.

V průběhu kampaně projdete balíček událostí celkem třikrát. Pokaždé když balíček událostí vyčerpáte, následujte tyto instrukce:

Poprvé

Poté, co vyčerpáte karty z balíčku událostí, dokončete tah aktivního hráče. V dalším tahu místo odhalení karty události přečtěte odstavec 1 v knize příběhů.

Podruhé

Poté, co vyčerpáte karty z balíčku událostí, dokončete tah aktivního hráče. V dalším tahu místo odhalení karty události přečtěte odstavec 1.2 v knize příběhů.

Potřetí

Poté, co vyčerpáte karty z balíčku událostí, dokončete tah aktivního hráče. V dalším tahu místo odhalení karty události přečtěte odstavec Z1 v knize příběhů.

Pokud odhalíte tuto kartu, umístěte ji lícem nahoru poblíž desky lodi. Efekt platí, dokud nedostanete pokyn kartu odložit. Na konci tahu libovolného z hráčů se tento hráč může pokusit překonat zkoušku **ZRUČNOSTI 7**. Pokud ve zkoušce uspěje, odložte tuto kartu.



Pokud odhalíte tuto kartu, vyberte, zda bude loď **udělena 1 poškození**, nebo se pokusíte **překonat zkoušku SÍLY 6**. (Neúspěch: -3 ♥)

Pokud odhalíte tuto kartu, umístěte ji lícem nahoru poblíž desky lodi. Efekt „**na konci tahu**“ platí, dokud nedostanete pokyn kartu odložit. Jako akce se můžete pokusit **překonat zkoušku SÍLY 7** pro odhození této karty a žetonu mořského hada.

Hadí pronásledovatel – speciální pravidlo: Pro tuto událost platí, že pokud otočíte na novou stranu atlasu, musíte umístit žeton mořského hada na oblast, ve které vaše loď začíná.

3. DVĚ AKCE

Proveďte 2 z uvedených akcí: cestování, průzkum, tržiště, přístav.

- Můžete provést stejnou akci dvakrát.
- Můžete se rozhodnout **vynechat akci a vzít si za to 1 žeton rozkazu**. Takto můžete vynechat jednu nebo i obě akce.

Akce: Cestování

Tato akce vám umožňuje přesouvat loď do nových oblastí. Hranici mezi oblastmi tvoří tečkované čáry, pevnina, kroužková vazba atlasu nebo okraj strany. Kdykoli cestujete, musíte podstoupit zkoušku ZRUČNOSTI:

Nejprve se rozhodněte, zda se **jeden** z vašich členů posádky (s dovedností „zručnost“) zkoušky zúčastní. Pokud ano, umístíte 1 žeton únavy na jeho desku člena posádky. (Cestovat lze i bez využití člena posádky.)

Následně proveďte výzvu osudu. Pokud se zkoušky účastní člen posádky, přičtete 1 za každý symbol zručnosti, kterým disponuje. Můžete také odložit ze své ruky libovolný počet karet schopností se symbolem zručnosti – za každou z těchto karet přidáte 1 k celkovému součtu. Porovnejte výsledek s tabulkou cestování na desce lodi (viz vpravo), abyste zjistili, na jakou vzdálenost můžete cestovat. Za každý bod vzdálenosti se můžete přesunout do 1 přilehlé oblasti. *Příklad: Výsledek 8 vám umožňuje cestování až do vzdálenosti 3.*

Nebezpečí: Pokud se přesunete do oblasti s klíčovým slovem „nebezpečí“, musíte úspěšně překonat zkoušku s nebezpečím spojenou, nebo čelit negativním následkům. Druh a obtížnost zkoušky jsou na levé straně, následky případného selhání na pravé straně. Pokud je jako následek uveden symbol poškození, **udělte lodi 1 poškození**. Pokud jste zkoušku úspěšně překonali, žádné negativní následky vás nečekají.

Okraj mapy: Pokud dosáhnete okraje mapy a chcete pokračovat v pohybu ve stejném směru, můžete tak učinit, pokud je přítomen symbol upozorňující, kterou stranu nalistovat (některé strany však mohou být nedostupné, pokud nevládníte rozšíření *Vlny zmaru*). Postupujte podle těchto pokynů:

- Nejprve odstraňte žeton lodi z mapy.
- Nalistujte v atlasu stranu uvedenou na okraji, který překračujete, a umístěte žeton lodi na tuto stranu.
- Na mapu vždy vstupujete na straně opačné k té, kde jste předchozí mapu opustili. Příklad: Pokud překročíte severní okraj atlasu, na novou stranu vstoupíte z jihu apod. Pokud se na okraji nové strany nachází více oblastí, vybíráte si, ve které začnete. Příklady najdete v nákresech na následující straně.

Poznámka tvůrce hry k cestování: *Mantikora má ve svých skladech dostatek uhlí na celou cestu, nemusíte se tedy starat o palivo.*



0–3	1
4–6	2
7–8	3
9+	

Výsledek zkoušky

Vzdálenost

Nebezpečí



Obtížnost zkoušky

Pokud selžete, lodi je uděleno toto poškození.



Cestování – příklad 1

Karolína přesouvá loď do oblasti s nebezpečím v podobě tajemné mlhy. Musí podstoupit zkoušku MAZANOSTI s obtížností 5. Na desku kapitánky Odessové umísťuje žeton únavy, aby mohla přičíst její mazanost. Následně provede výzvu osudu s hodnotou 1. Kapitánka Odessová disponuje 1 symbolem mazanosti a $1 + 1 = 2$, což znamená neúspěch (Karolína potřebovala alespoň 5 nebo více). Karolína vezme 1 žeton nízké morálky a musí ho umístit na desku kapitánky Odessové.

Cestování – příklad 2

Karolína přesouvá loď do oblasti s nebezpečím v podobě skalnatého pobřeží. Musí podstoupit zkoušku DŮVTIPU s obtížností 6. Rozhoduje se, že zkoušky se zúčastní Gregory a Kannan, což jí přinese +2 důvtip. Hodnota osudu na odhalené kartě je 2. Výsledek je $2 + 2 = 4$, takže Karolína musí na loď umístit 2 poškození. Pokud by získala alespoň 6, mohla by poškození ignorovat.



Cestování – příklad 3

Karolína chce cestovat na novou mapu. Rozhoduje se přesunout přes západní okraj současné mapy. Cesta vede na stranu třináct (jak upozorňuje modrá šipka), takže Karolína nalistuje stranu 13. Na mapu musí vstoupit na straně opačné k té, kterou opouští, takže začne v oblasti hraničící s východním okrajem. Může si vybrat, ve které oblasti začne, a vybírá si severní oblast.

Akce: Průzkum

Prozkoumejte jednu z lokací ohraničených červeným kruhem, které se nacházejí ve stejné oblasti jako loď. Při průzkumu budete čelit různým volbám, podstupovat zkoušky a bojovat.

Nejprve vyberte lokaci, kterou chcete prozkoumat, otevřete knihu příběhů a nalistujte odstavec s číslem odpovídajícím číslu lokace na mapě.

Přečtete první rámeček s příběhovým textem (pokud nehrajete sólo, čtete nahlas). Na konci každého odstavce příběhu nastane jedna z těchto věcí:

- Učiníte volbu. Ta může zahrnovat zkoušky nebo boj (blíže popsáno na stranách 19 a 21). Po dokončení zkoušky nebo boje (pokud k nim dojde) přejděte na příběh s uvedeným číslem.
- Získáte odměny nebo utrpíte negativní efekty. Jsou popsány kurzívou.
- Konec každé akce průzkumu je ohlášen frází „Vraťte se na loď“. Aktivní hráč pokračuje ve svém tahu běžným způsobem (nebo ho ukončí, pokud již vykonal dvě akce).

UPOZORNĚNÍ: Nečtete dopředu a nestudujte následující odstavce, dokud neučiníte svou volbu / nedokončíte zkoušku. Dokud neučiníte svá rozhodnutí, neměli byste vědět, co vás čeká v následujícím odstavci.



Příklad příběhu

A

Probouzíte se na studené zemi. Z šatů vám odkapává rosa a bolavé ruce máte spoutané hrubým provazem.

Prohlížíte si své okolí: dřevěnou chatrč s otevřenými dveřmi. Většina posádky leží poblíž vás.

A. Přerézat provazy o nedaleké kameny.

MAZANOST 5

Neúspěch: –3 zdraví.

(Jdi na A.1.)

B. Vykroutit se ze sevření provazů.

SÍLA 5

Neúspěch: –3 zdraví.

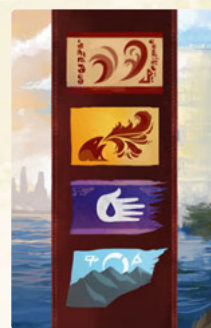
(Jdi na A.1.)

Akce: Návštěva lokace s tržištěm

Loď se musí nacházet ve stejné oblasti jako lokace s tržištěm.

Odhalte 7 karet nákupu z balíčku tržiště (karty nákupu jsou typem karet dobrodružství, které si můžete koupit). Po zaplacení ceny v mincích (uvedené na kartách vedle jejich jména) si můžete pořídit libovolný počet těchto karet. Zakoupené karty umístěte lícem nahoru poblíž desky lodi, vedle vašich ostatních karet dobrodružství. Nezakoupené karty nákupu umístěte dospodu balíčku tržiště.

Výjimka: Pokud si koupíte zbraň, vybavte s ní některého ze členů své posádky. Člen posádky může být vybaven libovolným počtem zbraní.



Karty nákupu



Lokace s tržištěm

Akce: Návštěva přístavu

Loď se musí nacházet ve stejné oblasti jako lokace s přístavem. Poté můžete jednou vykonat jakoukoli (nebo i všechny) z níže popsaných akcí. (Akce přístavu jsou vypsány na desce přístavu.)

Hostinec: Zaplatte 4 mince. Každý člen posádky si obnoví 2 zdraví a odstraní 1 žeton únavy.

Léčitel: Zaplatte 1 minci, abyste obnovili veškeré zdraví jednomu členu posádky. Zdraví takto můžete obnovit libovolnému počtu členů posádky, za cenu 1 mince za člena posádky.

Loděnice: Zaplatte libovolný počet žetonů materiálu nebo mincí, abyste opravili 1 poškození lodi za každý zaplacený žeton/minci (lze libovolně kombinovat).

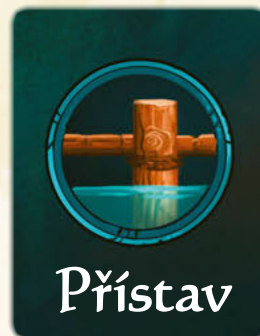
Utratit zkušenosti: Můžete utratit body zkušeností (BZ), abyste libovolným členům posádky zakoupili karty úrovní. Viz níže.

Kdykoli vykonáváte akci „návštěva přístavu“, můžete **utratit body zkušeností (BZ)** k zakoupení karet úrovní pro vaše členy posádky. Každý člen posádky má přiřazený unikátní karty úrovní. Můžete si je kdykoli prohlížet.

Přehled o získaných BZ si udržujte s pomocí vaší stránky lodního deníku. Přeskrtněte nebo jinak označte body, které utratíte při nákupu karet úrovní.

Jakmile zakoupíte kartu úrovně, okamžitě s ní vybavte příslušného člena posádky. Nově získanou schopností můžete člena posádky „vzbavit“ tak, že ji zasunete pod jeho desku člena posádky, aby vyčníval pouze text a ilustrace člena posádky byla skrytá. Touto kartou bude člen posádky vybaven až do konce kampaně. (Za žádných okolností nezamíchejte tyto karty do balíčku karet schopností.)

Každý člen může být vybaven maximálně 2 kartami schopností, ovšem karty úrovní se do tohoto limitu nepočítají (více viz strana 17). **Jakmile člena posádky vybavíte kartou úrovně, nemůžete ji nadále odložit, abyste použili jiné schopnosti nebo vylepšili svůj útok.**



Přístav

Cena ve zkušenostech



4. KONEC TAHU

Předejte kapitánský žeton hráči po levici. Tento hráč je nyní na tahu.

UTRÁCENÍ ŽETONŮ ROZKAZŮ

Rozkazy představují mentální i fyzickou připravenost posádky a její schopnost spolupracovat.

Žetony rozkazů můžete utrácet kdykoli, dokonce i během tahu ostatních hráčů (s několika výjimkami popsány níže). Žetony rozkazů můžete utrácet za následující věci:

Vybavení posádky kartami schopností (trénink)

Zahrajte jednu kartu schopnosti ze své ruky a přiřadte ji jednomu z vašich členů posádky. Tomu se říká „vybavení schopností“. Žeton reprezentuje čas, který člen posádky strávil tréninkem a přípravou na dobrodružství. Zaplatíte do **zásoby** počet žetonů rozkazů odpovídající ceně uvedené v pravém horním rohu karty schopnosti. Poté zasuňte kartu schopnosti pod spodní okraj desky člena posádky tak, aby vyčníval symbol dovednosti a text.

- Kartami schopností lze vybavit libovolného člena posádky, a to včetně kapitánky a členů posádky ovládaných ostatními hráči.
- Každý člen posádky může být v jednom okamžiku vybaven **maximálně 2 kartami schopností** (tento limit se netýká karet úrovně nebo zbraní, kterými je člen posádky vybaven). Hráč ovládající daného člena posádky může karty, kterými je vybaven, kdykoli odložit.
- Každá karta, kterou je člen posádky vybaven, zlepšuje jednu z jeho dovedností o 1 (podle symbolu zobrazeného na kartě).
- Některé karty mohou dát člena posádky (nebo hráči, který daného člena posádky ovládá) schopnost. **Většina těchto schopností ke svému použití nevyžaduje utrácení žetonů rozkazů, jakmile jimi člena posádky jednou vybavíte.**
- Člena posádky nemůžete vybavit kartou schopnosti uprostřed boje nebo v průběhu zkoušky.



Žetony rozkazů



Zaplatte 2 žetony rozkazů, abyste Laurenta vybavili touto kartou schopnosti ze své ruky.

Aktivování schopností posádky

Žetony rozkazů můžete utrácet za aktivování jedné schopnosti některého z vašich členů posádky. Požadované množství žetonů rozkazů **umístíte na jeho desku** jako označení, že daný člen posádky svou schopnost použil, a poté vyhodnotíte její efekt. Schopnosti tohoto člena posádky nemůžete znovu použít, dokud z jeho desky nebudou odstraněny všechny žetony rozkazů. (Vysvětlivky ke schopnostem najdete na straně 34.)

Aktivování karty dobrodružství

Žetony rozkazů můžete utrácet za aktivování schopnosti karty dobrodružství. Požadované množství žetonů rozkazů **umístíte na kartu dobrodružství** jako označení, že jste použili její schopnost, a poté vyhodnotíte její efekt. Tuto schopnost nemůžete znovu použít, dokud z této karty dobrodružství nebudou odstraněny všechny žetony rozkazů. Karty dobrodružství jsou ve společném vlastnictví všech hráčů. Kterýkoliv hráč může kdykoli použít jakoukoli kartu dobrodružství ve společném vlastnictví, a to i v případě, že chce pomoci jinému hráči se zkouškou nebo bojem.

- Během boje nemůžete vařit ani aktivovat karty dobrodružství umožňující přesouvat loď.
- Během provádění akce průzkum nemůžete aktivovat karty dobrodružství umožňující přesouvat loď. Během provádění akce průzkum nicméně můžete vařit.

Aktivování schopností na kartách schopností

Některé karty schopností ke svému použití vyžadují utrácení žetonů rozkazů poté, co jsou přiřazeny členu posádky. Tyto žetony rozkazů nemusíte umísťovat na příslušnou kartu schopnosti (pouze je vraťte do zásoby). **Nemůžete utrácet žetony rozkazů, které jsou již umístěné na kartách dobrodružství nebo deskách členů posádky.**

Další způsoby použití rozkazů

Žetony rozkazů můžete utrácet za:

- předání nepoužitého žetonu bojové akce jinému hráči v průběhu boje (strana 21),
- zapojení vašeho člena posádky do zkoušky probíhající v tahu jiného hráče (strana 19).

Důležité: Kdykoli máte „zaplatit“ nebo „utrátit“ žeton rozkazu, vraťte jej do zásoby, pokud **není použit k aktivování schopnosti na kartě dobrodružství nebo desce posádky**. Pokud aktivujete schopnost na kartě dobrodružství nebo desce posádky, umístěte rozkazy na kartu/desku.



Umístěte 2 žetony rozkazů na Laurenta, abyste získali 1 maso nebo přidali 1 k jeho přesnosti.



Umístěte 1 žeton rozkazu na tuto kartu, abyste získali 1 sílu, 1 pozornost, nebo 1 blokování.

ZKOUŠKY

Zkouška je testem dovedností, kterou musíte překonat. Každá zkouška je spojena s jednou z pěti dovedností členů posádky: silou, mazaností, důvtipem, pozorností nebo zručností.

Základní zkouška vypadá takto:

SÍLA 5

Neúspěch: -3 zdraví.

V tomto příkladu musíte dosáhnout síly 5 nebo více. Pokud selžete, budete muset čelit následkům selhání.

K překonání zkoušky následujte tyto kroky:

1. Rozhodněte, kteří z vašich členů posádky se zkoušky zúčastní (vybíráte z vámi ovládaných členů posádky a kapitánky Sofi Odessové). Členové posádky se 2 žetony únavy se zkoušek účastnit nemohou. Člen posádky se nemůže jedné zkoušky zúčastnit více než jednou. Umístěte 1 žeton únavy na každého člena posádky, který se zúčastní zkoušky.

Pokud se chce jiný hráč zkoušky zúčastnit a využít k tomu členy posádky, které ovládá, musí zaplatit 1 žeton rozkazu. Tato cena je vždy stejná neohledně na to, kolik členů posádky využije. I tento hráč musí na každého ze zúčastněných členů posádky umístit 1 žeton únavy.

***Příklad:** Michal je aktivním hráčem a rozhodne, že zkoušky se zúčastní kapitánka Sofi Odessová. Karolína se rozhodne zkoušky zúčastnit se dvěma ze svých členů posádky, a proto zaplatí 1 žeton rozkazu.*

Sečtěte určenou dovednost všech zúčastněných členů posádky (obvykle 1 za každého člena posádky plus jakékoli relevantní karty schopností, kterými jsou vybaveni) a přejděte k dalšímu kroku. Můžete se také rozhodnout, že se zkoušky žádný člen posádky nezúčastní – v takovém případě jednoduše pokračujte fází výzvy osudu.

2. Provedte výzvu osudu: Odhalte kartu z balíčku karet schopností a zkontrolujte hodnotu v levém horním rohu. K této hodnotě přičtěte dovednosti zúčastněných členů posádky. Výsledné číslo je vaše celková hodnota dovednosti.

3. Nyní můžete utratit žetony rozkazů, abyste aktivovali schopnosti členů posádky, karet dobrodružství a karet schopností, kterými jsou členové posádky vybaveni, a upravili tak výslednou hodnotu. **Libovolný hráč** také může odložit karty schopností **ze své ruky**, aby přidal +1 za dovednost toho typu, který je na kartě zobrazen. Hráči mohou odložit libovolný počet karet schopností.

4. Pokud je výsledná hodnota rovna číslu požadovanému zkouškou nebo vyšší než toto číslo, uspěli jste. V opačném případě jste selhali a musíte čelit následkům.

5. Odložte kartu schopnosti použitou v rámci „výzvy osudu“.

Překonání zkoušky

Pokud jste dosáhli dostatečně vysoké hodnoty dovednosti, ignorujte uvedené následky selhání. Přečtěte další řádek a řiďte se instrukcemi.



Neúspěch

Pokud selžete, vyhodnotte následky uvedené za slovem „neúspěch“. Toto jsou některé z možných následků selhání:

- **-X zdraví:** Musíte udělit zranění posádce. Přednostně musíte zranění udělit těm členům posádky, kteří se zkoušky zúčastnili. Aktivní hráč rozhoduje, jak bude zranění rozděleno. **Příklad:** Filip, Karolína a Ondřej dosáhli hodnoty dovednosti 8, ale k překonání zkoušky potřebovali 9. Následek selhání je -9 zdraví. Jmenování bráči se zkoušky zúčastnili každý s jedním ze svých členů posádky a rozhodnou se, že mezi ně zranění rozdělí. Každému zúčastněnému členovi posádky jsou udělena 3 zranění.
- **Jdi na X:** Následkem některých selhání může být pokyn k nalistování jiného čísla příběhu než v případě úspěchu. Příběhové číslo uvedené pro případ neúspěchu (*kurzívou*) musíte nalistovat namísto čísla uvedeného na následujícím řádku (pokud se tam nějaké nachází).
- **Poškození lodi:** Lodi musíte udělit uvedené poškození. Nezapomeňte za každou kostičku poškození provést výzvu osudu, abyste určili, na které místo na lodi poškození umístíte.
- **Získej otravu/slabost/strach/šílenství/nízkou morálku:** Umístěte odpovídající žeton na jednoho z vašich členů posádky. Nejdříve se žetony udělují členům posádky, kteří se zkoušky zúčastnili, pokud již na sobě stejný žeton stavu nemají. (Nezapomeňte, člen posádky nemůže mít dva stejné žetony jednoho stavu.)
- Pokud je v popisu následků uveden konkrétní člen posádky, efekt vyhodnotte na jeho desce posádky.

Čas od času narazíte na „popis selhání“ seznamující vás s tím, co se v příběhu odehrálo. Tento popis čtete pouze v případě selhání.

Pokud nedostanete po vyhodnocení následků selhání instrukce k nalistování jiného příběhového čísla, vyhodnotte efekty uvedené na následujícím řádku a pokračujte ve čtení, jako kdybyste uspěli.

Poznámka tvůrce hry: Selhání nemusí vždy znamenat, že jste nebyli schopni svůj úkol dokončit. Občas tomu tak je, ale většinou selhání znamená, že jste při své snaze splnit úkol utrpěli zranění nebo jiné negativní následky.

Příklad selhání

V níže popsané zkoušce s volbou z možností dosáhl Michal celkové hodnoty dovednosti 7, a proto musí vyhodnotit uvedené následky neúspěchu. Musí udělit posádce 7 zranění. Také musí na jednoho ze svých členů posádky umístit žeton otravy. Přečte popis neúspěchu a poté přejde na 54.6 a bude pokračovat obvyklým způsobem.

A. Hledejte jejich stopy a následujte je do pouště.

POZORNOST 10

Neúspěch: -7 zdraví a získejte 1 otravu. (Posádka narazila a šlápla na klubko kober v barvách písku.)

(Jdi na 54.6.)

Příklad zkoušky

Filip musí podstoupit následující zkoušku:

A. Vyšplhajte na révou obrostlý útes.

SÍLA 7

Neúspěch: -8 zdraví.

(Přejděte na 16.9.)

Filip rozhodne, že zkoušky se zúčastní Laurent a kapitánka Odessová. Na jejich desky členů posádky umístí po jednom žetonu únavy. Oba mají dovednost síly 1, v součtu tedy 2. Filip provede výzvu osudu a získá hodnotu 4. $2 + 4 = 6$, což k překonání zkoušky nestačí.

Filip může aktivovat jednu ze svých karet dobrodružství, která umožňuje opakovat výzvu osudu. Umístí 1 žeton rozkazu na kartu **Výbava**, která toto opakování umožňuje. Filip provede novou výzvu osudu a tentokrát získá hodnotu 5. $2 + 5 = 7$, což k překonání zkoušky stačí.

Filip uspěl, a proto může ignorovat následek neúspěchu -8 zdraví. Pokračuje ve čtení a nalistuje odstavec 16.9.

Příprava na boj

Kdykoli končí část příběhu slovem BOJ následovaným sérií čísel, musíte zahájit boj a porazit nepřítele, než budete moci pokračovat v příběhu. Pro přípravu boje následujte tyto kroky:

- Vezměte uvedené karty nepřátel z balíčku nepřátel. Balíček by měl být seřazen podle čísel a měl by směřovat lícem dolů. Procházejte karty, dokud nenarazíte na uvedená čísla. (Neprohlížejte si přední strany ostatních karet v balíčku, vždy pouze zadní.) Zamíchejte karty, které jste takto získali, a umístěte je lícem nahoru do řady doprostřed stolu tak, aby mezi kartami nebylo volné místo. (Pokud na stole není dostatek místa, karty můžete umístit na atlas.)
- Vezměte 4 kostičky bojových akcí a rozdělte je mezi hráče.
 - **Čtyři hráči:** Každý hráč obdrží 1 kostičku.
 - **Tři hráči:** Aktivní hráč obdrží 2 kostičky, ostatní hráči obdrží každý 1.
 - **Dva hráči:** Každý hráč obdrží 2 kostičky.
 - **Jeden hráč:** Hráč obdrží všechny 4 kostičky.
- Umístěte žetony souhry na desky odpovídajících členů posádky.

Bojová kola

Zahajte první bojové kolo a pokračujte dalšími bojovými koly, dokud neporazíte všechny nepřátelské karty, nebo dokud všichni členové posádky nedosáhnou 0 zdraví. Průběh bojového kola vypadá následovně:

ÚTOK A PROTIÚTOK: Hráči mohou v libovolném pořadí použít své kostičky bojových akcí. Každá útočná akce je (zpravidla) následována protiútokem napadeného nepřítele. Útočení je blíže vysvětlováno dále v pravidlech (strana 23).

KONEC BOJOVÉHO KOLA: Poté, co všichni hráči použijí své kostičky akcí, jsou na tahu nepřátelé. Všichni nepřátelé, kteří zatím nebyli poraženi, **zaútočí na posádku a aktivují své schopnosti konce bojového kola** (strana 24).

KONTROLA VÍTĚZSTVÍ / ZAČÁTEK NOVÉHO BOJOVÉHO KOLA: Pokud vám stále zbývají nepřátelé, vezměte si zpět své kostičky bojových akcí a zahajte nové kolo boje. Pokud byli všichni nepřátelé poraženi, umístěte je zpátky a ve správném pořadí do balíčku nepřátel a odstraňte z desek posádky všechny kostičky bojových akcí a žetony souhry. Poté dokončete příběh v knize příběhů.

Předávání kostiček bojových akcí: Hráči si mohou navzájem předávat nepoužité kostičky bojových akcí, ovšem při každém předání kostičky bojových akcí musí jeden z hráčů (ať už ten, který kostičku dává, nebo ten, který ji získává) zaplatit 1 žeton rozkazu.



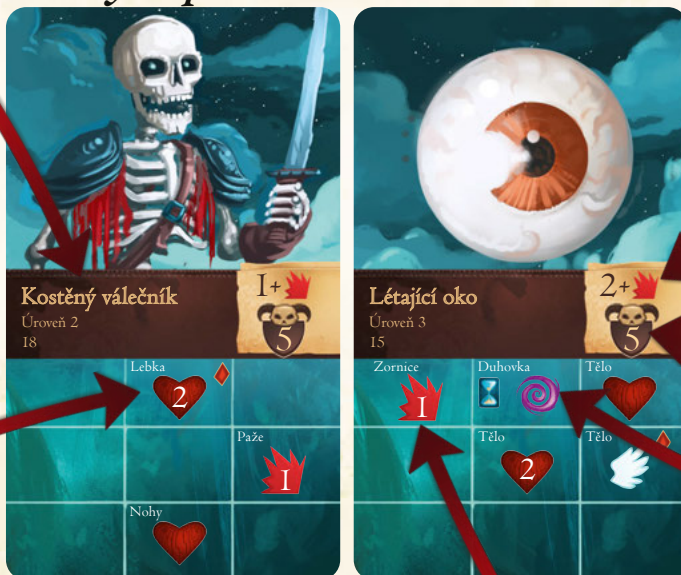
BOJOVÉ SYMBOLY

Karty nepřátel

Jméno, úroveň a číslo nepřítele

Zdraví nepřítele: Všechna srdce musí být překryta, abyste nepřítele porazili.

♦ Bod souhry: Překryjte pole s body souhry k získání bonusů. Viz strana 25.



Základní zranění nepřítele: Tento nepřítel udělí 2 zranění plus 1 nebo více za každý nezakrytý symbol útoku na jeho kartě.

Nepřítelevé obranné číslo

Přesýpací hodiny označují schopnosti konce bojového kola. Symbol „šílenství“ označuje žeton stavu, který posádka obdrží spolu se zraněním na konci bojového kola.

Nezakrytý symbol dodatečného zranění nepřítele.

Přesnost a nepřátelská obrana

Přesnost

Uvádí se na zbraních posádky. Při útoku na obranu nepřítele se přičítá k hodnotě osudu.

Obrana nepřítele

Uvádí se na kartách nepřátel. Členové posádky musí tohoto čísla dosáhnout nebo ho překonat, aby nepřítele zasáhli.

Vlastnosti zbraní posádky



Blok

Používá se pouze při protiútku nepřítele. Za každý blok ignorujete 1 zranění.

Přesnost

Zranění

V případě zásahu tato zbraň udělí 2 zranění.

Dodatečné zranění

Můžete odložit 1 kartu se symbolem důvtipu (ale ne kartu úrovně), kterou je tento člen posádky vybaven, abyste udělili +1 zranění, pokud útočíte touto zbraní. K udělení dodatečného zranění nemůžete odložit kartu z ruky. *Kartou musí být člen posádky vybaven, abyste ji mohli odložit.*

1. Nejprve umístěte **kostičku bojové akce** na vámi ovládaného člena posádky a vyberte jednu z jeho **zbraní**, kterou použijete. Pokud se již na desce člena posádky nacházejí 2 kostičky bojové akce, nemůže až do dalšího bojového kola znovu zaútočit. *Nezapomeňte: Pokud jste aktivním hráčem, ovládáte i kapitánku Odessovou.*

2. Vyberte **kartu nepřítele**, která bude cílem vašeho útoku.

3. Proveďte výzvu osudu a přičtěte získanou hodnotu osudu k **hodnotě přesnosti** použité zbraně. Jejich součet musí dosáhnout **obraného čísla** zaměřeného nepřítele nebo ji překonat, pokud jej chcete zasáhnout. V opačném případě minete. **Po provedení výzvy osudu** můžete použít karty dobrodružství a schopnosti na deskách členů posádky, které vylepšují přesnost.

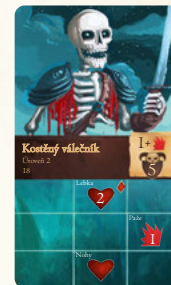
4. Pokud zasáhnete, umístěte na kartu nepřítele **počet žetonů zranění** odpovídající použité zbraně. **Při umísťování zranění na kartu nepřítele musíte všechny žetony zranění vzešlé z jednoho útoku umístit tak, aby spolu sousedily (představte si to jako jeden sek nebo úder zbraní).** Zranění nemůžete umísťovat diagonálně a každé pole pojme pouze jeden žeton zranění. Zranění nemůžete umísťovat na pole, která již žeton zranění obsahují, a nemůžete je ani přeskakovat. Zranění nemusí být umístěno v přímé linii (můžete měnit směry, vytvořit tvar „I“ apod.). Pokud zakryjete všechna pole obsahující symbol srdce, nepřítel je poražen. Vraťte kartu poraženého nepřítele do balíčku nepřátel a posuňte zbývající karty nepřátel tak, aby k sobě přiléhaly.

5. Protiútok: Pokud jste **neporazili** kartu nepřítele, na kterou jste útočili, okamžitě provede **protiútok**. Nepřítel udělí zranění rovné jeho základnímu zranění navýšenému o každý nezakrytý symbol dodatečného zranění na jeho kartě. Toto zranění umístěte na desku člena posádky, který útočil. Vyhodnoťte **blok** použité zbraně: za každý 1 blok můžete ignorovat 1 zranění. V tomto okamžiku také můžete použít blok z karet dobrodružství a schopností posádky. Pokud člena posádky dojde zdraví, vyberte jiného, který obdrží zbývající zranění, a takto pokračujte.

1. Umístěte kostičku bojové akce.



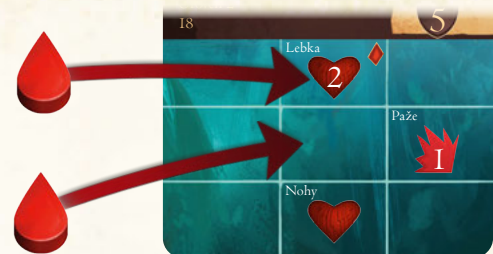
2. Vyberte, na kterého nepřítele zaútočíte.



3. Proveďte výzvu osudu a přičtěte hodnotu přesnosti své zbraně. Srovnejte s obranným číslem nepřítele.




4. Pokud jste zasáhli, umístěte zranění na pole na kartě soupeře tak, aby spolu žetony sousedily.



5. Nepřítel provede protiútok.



KONEC BOJOVÉHO KOLA

Nepřátelé, kteří setrvávají ve hře i poté, co všichni hráči použili své kostičky bojových akcí, nyní **zaútočí** na posádku a **aktivují své schopnosti konce bojového kola** (označené symbolem  přesypacích hodin).

Poznámka: *Hráči se mohou rozhodnout přeskočit v rámci boje rovnou k fázi „konec bojového kola“ i v případě, že nepoužili všechny své kostičky bojových akcí.*

Nepřátelé útočí a udělují posádce zranění jeden po druhém, v pořadí zleva doprava.

- Aktivní hráč u každé karty nepřítele určí, který ze členů posádky je cílem útoku.
- **Zranění** způsobená jednou kartou nepřítele musíte všechna udělit jednomu členu posádky. **Žetony stavu** může obdržet libovolný člen posádky.
- V tomto okamžiku nepoužívejte **blok** žádné ze zbraní. Můžete nicméně použít blok z karet dobrodružství, schopností posádky nebo blok platící pro „**útok nepřítele na konci bojového kola**“.
- Pokud členu posádky dojde při udělování zranění zdraví, vyberte jiného, kterému je uděleno zbývající zranění, a takto pokračujte.

Příklad konce bojového kola

Karty *Kostěný válečník* a *Létající oko* nebyly poraženy ani poté, co hráči použili své 4 kostičky bojových akcí. Nepřítelům nebylo uděleno žádné zranění, takže všechny jejich útočné schopnosti jsou aktivní. *Kostěný válečník* zaútočí a Mac udělí 2 zranění. Poté zaútočí *Létající oko*, Laurentovi udělí 3 zranění a Marco obdrží žeton šilenství.

Nakonec si hráči vezmou zpět své kostičky bojových akcí a zahájí nové kolo boje.



Tato nepřítelova schopnost konce bojového kola způsobuje, že jeden z členů posádky obdrží 1 žeton šilenství.

DALŠÍ PRAVIDLA PRO BOJ

Minutí: Pokud minete, stále můžete nepříteli udělit 1 zranění (avšak má-li člen posádky 2 žetony únavy, neudělí žádné zranění), ale až **po nepřítelově útoku**. Na tento protiútok můžete použít blok vaší zbraně běžným způsobem. Schopnosti zvyšující zranění při útoku mohou být použity i v případě, že minete.

Zranění nepřítele: Nepřátelé udělují zranění rovné jejich základnímu zranění PLUS další případné nezakryté symboly dodatečného zranění na polích nepřítele. Pokud je pole se symbolem dodatečného zranění překryto žetonem zranění, tento symbol se nepočítá.

Plošné zranění: Při umísťování žetonů zranění na kartu nepřítele můžete umístit část žetonů na sousedící karty nepřítele, pokud dodržíte pravidlo, že spolu budou žetony zranění sousedit a přinejmenším polovinu žetonů zranění (zaokrouhleno nahoru) umístíte na kartu nepřítele, na kterého jste původně zaútočili.

Poznámka tvůrce hry: *Jde o skvělý způsob, jak udělit zranění nepřítelům s vysokým obranným číslem. Příběhově si můžete představit, že využíváte chaos bitevní vřavy proti vašim nepřítelům. Zasažete slabšího nepřítele, ten se stáhne, narazí do silnějšího nepřítele, který zakolísá – a v tom využijete příležitosti a zasadíte rychlý úder. Nebo svým úderem vyvedete nepřítele z míry, odskočí dozadu, aby získal zpět ztracenou rovnováhu, a přitom zasáhne svého druhu.*

Létání: Nepřátelé se symbolem křídla mají schopnost létání, což znamená, že jejich obrana proti zbraním bez vlastnosti „na dálku“ je +1.



Překrývání nepřátelských čtverců: Každý čtverec na kartě nepřítele pojme pouze 1 žeton zranění. Pokud na čtverec položíte žeton zranění, všechny schopnosti tohoto čtverce jsou vyřazeny a jejich efekt neproběhne.

Příklad: Karolína překryje schopnost „1 zranění“, schopnost „sílenství“ a schopnost „létání“ na kartě **Létající oko**. Nepřítel od teď udělí o 1 zranění méně, na konci kola neudělí žádnému z členů posádky žeton „sílenství“ a jeho obranné číslo je vůči všem zbraním stejné.

Dvojitá a trojitá srdce: Některé nepřátelské symboly srdcí na sobě mají čísla 2 nebo 3. Tato srdce vyžadují k překrytí zásah se zraněním 2 nebo 3 (ačkoli na čtverec stále umístíte pouze jeden žeton zranění). Více v příkladu na následující straně.

Člen posádky se zdravím 0: Pokud člen posádky minul a při protiútku nepřítele se jeho zdraví snížilo na 0, stále může udělit 1 zranění. Tento člen posádky také může až do konce své bojové akce používat své schopnosti. Poté se již člen posádky nemůže účastnit boje ani zkoušek, dokud se mu neobnoví alespoň 1 zdraví.

ŽETONY SOUHRY

- Na začátku každého boje se ujistěte, že se žetony souhry nacházejí na odpovídajících deskách jednotlivých členů posádky. **Poznámka:** Mimo boj tyto žetony nemusí být na deskách členů posádky, můžete je odložit stranou, a ušetřit tak místo.
- Pokud člen posádky umístí žeton zranění na čtverec s bodem souhry (červený diamant), umístí svůj žeton souhry na desku jiného člena posádky.
- Pokud se na desce člena posádky nachází žeton souhry jiného člena posádky, může tento žeton vrátit na odpovídající desku, a tím aktivovat schopnost uvedenou na žetonu (říká se tomu „aktivování“ žetonu souhry). Žetony souhry mohou být aktivovány i po provedení výzvy osudu.
- Členové posádky nemohou využít schopnost svého vlastního žetonu souhry.
- Žeton souhry může být kdykoli vrácen na odpovídající desku příslušného člena posádky bez aktivování.

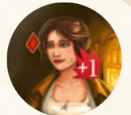
Schopnosti žetonů souhry jsou blíže popsány v pravém rámečku.



◆ Bod souhry



Audrie: Při aktivaci udělí člen posádky během svého útoku +1 zranění.



Gregory: Tento žeton můžete aktivovat v okamžiku, kdy zdraví člena posádky klesne na 0. Obnovte 2 zdraví tohoto člena posádky.



Kannan: Při aktivaci může člen posádky při útoku znovu provést výzvu osudu.



Kapitánka Odessová: Při aktivaci může člen posádky umisťovat žetony zranění na kartu nepřítele diagonálně.



Kasumi: Při aktivaci udělí člen posádky během svého útoku +1 zranění.



Laurent: Při aktivaci udělí člen posádky během svého útoku +1 zranění.



Mac: Při aktivaci získá člen posádky během svého útoku +2 přesnost. Tento žeton můžete aktivovat i po provedení výzvy osudu.



Marco: Při aktivaci může člen posádky během svého útoku udělit 2 dodatečná zranění. Tato zranění nemohou být umístěna na symboly srdcí (mohou však být umístěna na nepřátelské schopnosti a symboly zvyšující zranění při útoku). Tato zranění musí být umístěna tak, aby běžným způsobem sousedila s ostatními žetony zranění vzešlymi z tohoto útoku.



Rafael: Při aktivaci získáte blok 2.



PŘÍKLADY BOJE



Útok: Příklad 1

Ondřej útočí na *Jedovatou oliheň* Laurentem za použití palice. Umístí na Laurenta kostičku bojové akce a poté provede výzvu osudu. Hodnota je 5. Jeho přesnost je +0, takže $5 + 0 = 5$; výsledek se rovná obrannému číslu jedovaté olihně, které je také 5. Útok tedy nepřítele zasáhne. Palice uděluje 2 zranění. Ondřej se rozhodne odložit kartu *První pomoc*, kterou je vybaven, a udělit tak 1 dodatečné zranění, celkem tedy 3. Všechny žetony zranění vzešlé z tohoto útoku musí umístit na sousedící pole. Rozhodne se použít 2 zranění na zakrytí pole v levém dolním rohu (musí použít 2, protože v poli je symbol dvojitého srdce). Třetí zranění použije na překrytí pole uprostřed levého sloupce.

Jedovatá oliheň poté provádí protiútok. Udělí 2 základní zranění plus 1 za nezakrytý symbol dodatečného zranění v poli v pravém dolním rohu. $2 + 1 = 3$ zranění. Laurentova palice má blok 2, sníží tak zranění o 2, a proto je Laurentovi uděleno jen 1 zranění. Ondřej umístí žeton 1 zranění na desku člena posádky náležící Laurentovi.

Útok: Příklad 2

Ondřej umísťuje na Laurenta druhou kostičku bojové akce, aby mohl zaútočit na jedovatou oliheň podruhé. Provede výzvu osudu a získá hodnotu 6. Jeho přesnost je +0, takže v součtu 6; výsledek je vyšší než obranné číslo olihně, které je 5. Útok nepřítele zasáhne a udělí mu 2 zranění. Ondřej umístí žetony zranění na pole v pravém dolním rohu a na pole uprostřed pravého sloupce. Zakrytí pole uprostřed pravého sloupce způsobí, že schopnost konce bojového kola „slabost“, kterou jedovatá oliheň disponuje, se na konci bojového kola nespustí. Na tomto poli je také bod souhry, což znamená, že Laurentův žeton souhry může být umístěn na desku některého z ostatních členů posádky. Ondřej umístí žeton souhry na Audriinu desku.

Jedovatá oliheň nyní provádí protiútok. Protože žeton zranění překrývá pole v pravém dolním rohu, oliheň udělí pouze 2 zranění. Laurentova palice má blok 2, a proto mu není uděleno žádné zranění.

Laurentův první útok



Laurentův druhý útok



Příklad bojového kola

Filip a Karolína jsou napadeni *Kostěným válečníkem*, *Létajícím okem* a *Pekelným šakalem*. Zahajují první bojové kolo. Každý z nich má k dispozici dvě kostičky bojových akcí.

Filip hraje jako první. Umístí svou kostičku bojové akce na Gregoryho a rozhodne se zaútočit na *Kostěného válečníka*. Provede výzvu osudu s výslednou hodnotou 5 a přidává toto číslo ke Gregoryho přesnosti +2, což dává výsledek 7; číslo musí být stejné jako obranné číslo nepřítele (nebo vyšší), které je v tomto případě 5. Filip umístí 2 žetony zranění na kartu kostlivce – překryje symbol srdce a prázdné pole. Kostlivec poté okamžitě podniká protiútok a uděluje 2 zranění (1 základní + 1 nepřekryté dodatečné zranění).

Karolína útočí jako druhá. Umístí svou kostičku bojové akce na kapitánku Odessovou a rozhodne se zaútočit na *Kostěného válečníka*. Provede výzvu osudu s výslednou hodnotou 1 a přidává toto číslo ke kapitánčině přesnosti +1, což dává výsledek 2; číslo je menší než obranné číslo nepřítele, které je v tomto případě 5. Nepřítele mine, a proto kostlivec okamžitě podniká protiútok a zasahuje ji jako první. Kostlivec uděluje 2 zranění, ale kapitánčina zbraň má 1 blok, a proto je kapitánce uděleno pouze 1 zranění ($2 - 1 = 1$). Kapitánka Odessová poté udělí kostlivci zranění, i když pouze 1 (protože minula), ale překrývá tak poslední symbol srdce na kartě kostlivce, což stačí k jeho porážce. Žeton také překrývá bod souhry, a proto Karolína umístí žeton souhry kapitánky Odessové na desku jiného člena posádky. Karolína odstraní kartu poraženého kostlivce z boje a vrátí ji do balíčku nepřátel.

Poznámka: Pokud by Karolína kostlivce zasáhla, mohla jej porazit ještě předtím, než by podnikl protiútok, a nebylo by jí tak uděleno žádné zranění.

Filip a Karolína použijí své zbylé kostičky bojových akcí na porážení *Pekelného šakala*. Ve hře zbývá *Létající oko* a začíná fáze konce bojového kola, během které útočí nepřátelé. *Létající oko* útočí a způsobuje 3 zranění (2 základní + 1 dodatečné nepřekryté). Karolína je aktivní hráč a rozhodne, že zranění bude uděleno Mac. *Létající oko* také aktivuje svou schopnost konce bojového kola, „šilenství“. Karolína umístí žeton šilenství na Rafaela.

Filip a Karolína si berou zpět své kostičky bojových akcí a začíná nové kolo boje.

Pro podrobnější informace o specifických bojových a nepřátelských schopnostech viz strana 35.



Nezapomeňte: Karty nepřátel vračejte do balíčku nepřátel tak, aby byly seřazeny podle čísel.



Příklad aktivace žetonu souhry

Rafael umístí žetony zranění na horní pole v pravém sloupci a prostřední pole v pravém sloupci na kartě *Létajícího oka*. Protože prostřední pole v pravém sloupci má na sobě symbol bodu souhry, Rafael umístí svůj žeton souhry na desku jiného člena posádky, v tomto případě na Gregoryho desku.

Gregory nyní útočí na *Létající oko*. Míjí nepřítele, a proto *Létající oko* podniká protiútok, zasahuje jako první a uděluje 3 zranění. Gregory aktivuje Rafaelův žeton souhry a získává +2 blok, takže může ignorovat 2 zranění. Následně vrátí žeton na Rafaelovu desku.

DALŠÍ PRAVIDLA

KARTY ÚKOLŮ

Kdykoli dostanete v knize příběhů pokyn „získáváš úkol X“, vezměte odpovídající kartu úkolu z balíčku a umístěte ji lícem nahoru do blízkosti atlasu. (*Ostatní karty úkolů nechte v tajnosti a ve správném pořadí.*)

Kdykoli dostanete v knize příběhů pokyn „ztratíš úkol X“ nebo „dokončíš úkol X“, umístěte určenou kartu do krabičky použitých úkolů. Úkoly v této krabičce si již nemůžete vzít (pokud se nerozhodnete restartovat hru za účelem hraní nové kampaně).

KLÍČOVÁ SLOVA

Čas od času bude příběh vyžadovat, abyste k jeho přečtení nebo učinění volby vlastnili určité **klíčové slovo**.

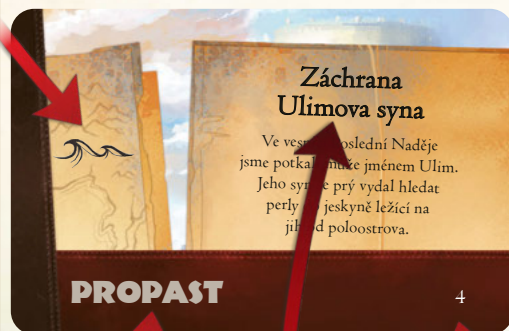
Klíčová slova se nacházejí na kartách úkolů, které vlastníte. Pokud vlastníte kartu úkolu, vlastníte i klíčové slovo na kartě uvedeně.

Pokud začíná odstavec příběhu slovy „máte-li klíčové slovo X, jdi na Y“ a vy dané klíčové slovo vlastníte, musíte se řídit instrukcemi. Pokud je v instrukcích na začátku příběhu klíčových slov několik, vyhodnoťte je jedno po druhém.

Pokud v textu volby stojí „potřebuješ klíčové slovo X“, znamená to, že musíte vlastnit určité klíčové slovo, abyste mohli danou možnost zvolit. Pokud však toto klíčové slovo vlastníte, nemusíte nutně zvolit danou možnost, můžete si vybrat jinou.

Symbol aktivního úkolu

Tento symbol znamená, že daný úkol je tzv. aktivní a můžete někam cestovat, abyste ho dokončili. Karty úkolů bez tohoto symbolu budete obecně potřebovat pouze v okamžiku kontroly, zda vlastníte určité klíčové slovo.



Klíčové slovo

Popis úkolu

Číslo karty úkolu

PROHRA

Ve hře *Spící bohové* je vaším hlavním úkolem nalézt posvátné předměty a přežít nástrahy Moře ztracenců. V průběhu cesty se můžete setkat s různými druhy situací, které mohou vyústit v prohru. Důsledky prohry se liší v závislosti na verzi hry, kterou hrajete (běžnou, nebo nelítostnou). Existují dva způsoby, jak můžete prohrát:

- Zdraví všech členů posádky klesne na 0.
- Lodi je uděleno 11 poškození.

Pokud hrajete **běžnou verzi**, hra k vám bude v případě prohry milosrdnější. V rámci příběhu si pokles zdraví všech členů posádky na 0 můžete představit tak, že posádce se podařilo stěží uniknout a po několikadenním strastiplném putování se vrátit zpátky do přístavu. Pokud lodi bylo uděleno 11 poškození, posádka ji s vypětím sil udržela na hladině a dostkala do přístavu, ale ztratila tím podstatné množství času.

Pokud jste prohráli při hraní běžné verze hry, zaškrtněte ve svém lodním deníku políčko „prohra“ a následujte tyto instrukce:

- **Zdraví všech členů posádky kleslo na 0:** Přesuňte se do nejbližšího přístavu a odstraňte všechny žetony zranění a únavy z posádky. Odložte 6 karet událostí z vrchu balíčku událostí. Zahajte nový tah.
- **Lodi je uděleno 11 poškození:** Přesuňte se do nejbližšího přístavu a odstraňte všechny kostičky poškození z lodi. Odložte 6 karet událostí z vrchu balíčku událostí. Zahajte nový tah.

Pokud při odkládání v balíčku událostí dojdou karty, spočítejte, kolik karet ještě zbývalo odložit, a umístěte na místo vyhrazené pro balíček událostí stejný počet žetonů zranění. Žetony vám mají připomenout, kolik karet musíte odložit, až vám kniha příběhů dá pokyn vytvořit nový balíček událostí. Nicméně pokud už balíček událostí procházíte potřetí, nemusíte si nic značit, protože už nebudete vytvářet nový balíček událostí.

Pokud hrajete **nelítostnou verzi**, hra je realističtější a případná porážka vede k úplnému selhání. Kampaň končí, a pokud chcete hrát znovu, musíte hru restartovat.

Ujistěte se, že jste zaznamenali všechny posvátné předměty nalezené v průběhu vaší cesty do lodního deníku. Do lodního deníku také запиšte své závěrečné skóre (více na straně 34).

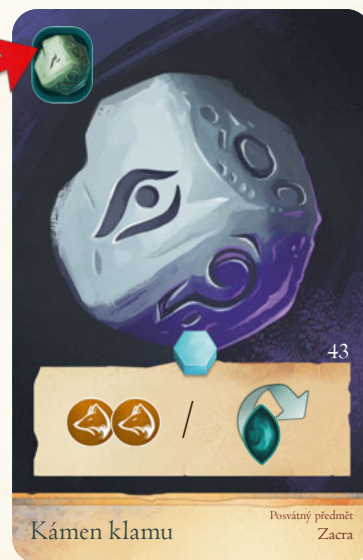
KARTY DOBRODRUŽSTVÍ

Karty dobrodružství znázorňují osoby, vybavení, vědomosti a posvátné předměty, na které narazíte při svých cestách. Kdykoli získáte kartu dobrodružství, umístěte ji lícem nahoru poblíž desky lodi a do blízkosti svých ostatních karet dobrodružství. **Schopnosti** těchto karet můžete používat tak, že na ně **umístíte žeton rozkazu** (s výjimkou zbraní, jejichž použití je vysvětleno níže). Karty dobrodružství můžete

získat při **průzkumu** nebo **pořizováním karet nákupu** (karty nákupu jsou typem karet dobrodružství). **LIBOVOLNÝ** hráč může kdykoli použít jakoukoli kartu dobrodružství ve společném vlastnictví, a to i v případě, že chce pomoci jinému hráči se zkouškou nebo bojem.

Posvátné předměty

Vášim cílem je najít co nejvíce **posvátných předmětů**. Počet nalezených posvátných předmětů ovlivní vyústění příběhu na konci kampaně. Posvátné předměty mají v levém horním rohu karty speciální symbol „posvátného předmětu“. Všechny posvátné předměty najdete na kartách dobrodružství.



Cena v žetonech rozkazů, kterou stojí aktivace karty. Při použití karty na ni umístíte žetony rozkazů.

Číslo karty dobrodružství.

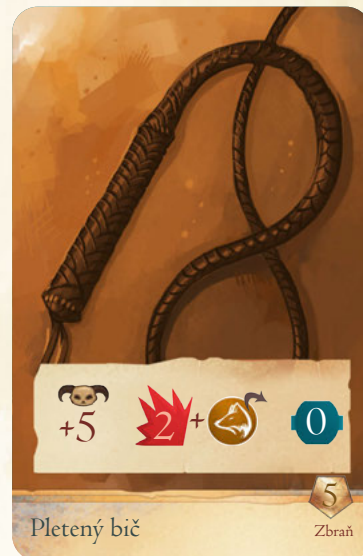
Typ karty dobrodružství.

Tuto kartu můžete aktivovat, abyste získali +2 důvtip v průběhu zkoušky (poté, co provedete výzvu osudu), **nebo** získali +2 blok v průběhu boje. Tato karta má také „pasivní“ schopnost, která je vždy k dispozici, a nepotřebujete utrácet žetony rozkazů, pokud ji chcete použít.



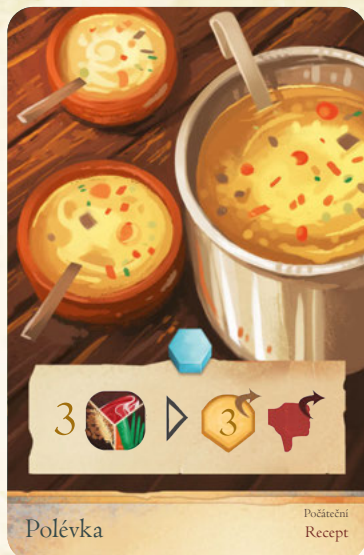
Vybava Pověteční Vybavení

Tato karta dobrodružství vám umožňuje opakovat výzvu osudu a použít vyšší z obou výsledných hodnot.

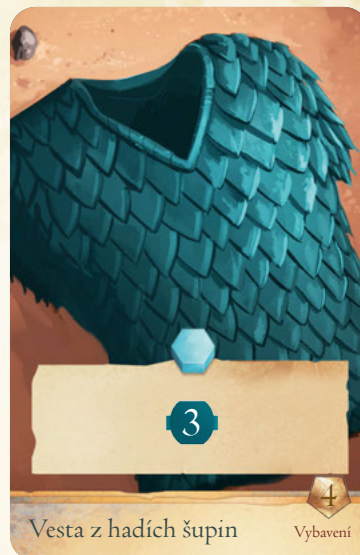


Pletený bič Zbraň

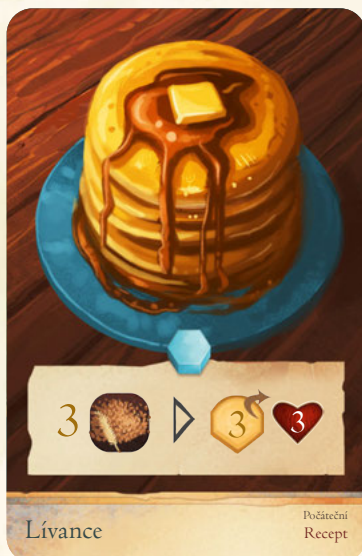
Toto je **zbraň**. Pokud zrovna nebojujete, můžete s ní kdykoli vybavit člena posádky (nebo ji předat jinému členovi posádky). Zasuňte ji pod jeho desku člena posádky, aby vyčníval pouze text s informacemi o zbrani.



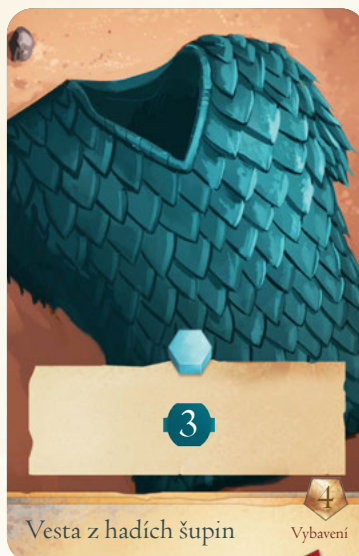
Toto je **recept**. Při aktivování této karty můžete zaplatit 3 žetony jídla libovolného druhu (maso, obilí, zelenina) a odstranit 3 žetony únavy z libovolných členů posádky a 1 žeton stavu „nízká morálka“.



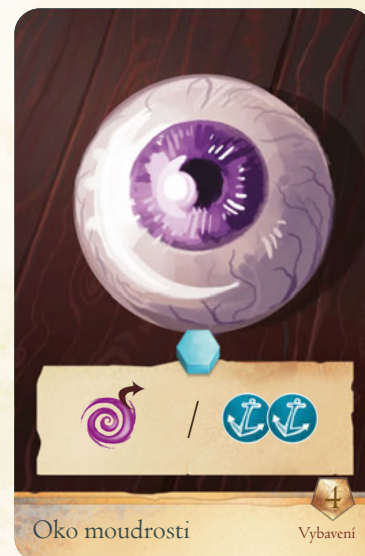
Při aktivování této karty dostane člen posádky dočasně +3 blok. Blok můžete použít výhradně v boji. Blok vám umožňuje ignorovat zranění.



Za tento recept musíte zaplatit 3 obilí. Můžete odstranit 3 žetony únavy a obnovit 3 zdraví. Tyto pozitivní efekty můžete rozdělit mezi různé členy posádky.



V pravém dolním rohu karet nákupu je uvedena jejich cena. Karty nákupu jsou typem karet dobrodružství, které si můžete koupit použitím akce „návštěva lokace s tržištěm“.



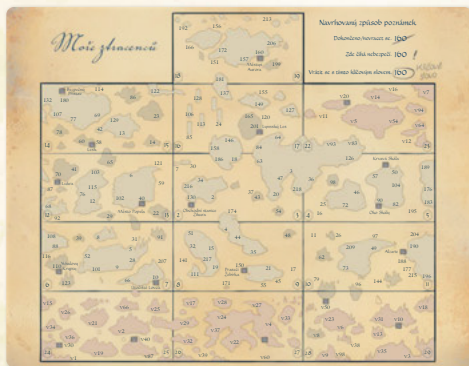
Při aktivování této karty můžete odstranit 1 žeton šílencevství z libovolného člena posádky, NEBO získat +2 důvtip v průběhu zkoušky.

Poznámka autora hry: V pozdějších fázích kampaně budete pravděpodobně vlastnit dvacet nebo i více karet dobrodružství. Abyste si udrželi na herní ploše pořádek, některé z karet, které neplánujete používat, můžete umístit na jednu hromádku někde stranou. Například můžete vlastnit dva různé recepty, které jsou si velmi podobné, ale jeden z nich je očividně lepší. V takovém případě pravděpodobně nebudete potřebovat ten horší a můžete ho odložit stranou, abyste získali místo na herní ploše.

Při zahájení nové kampaně запиšte jména hráčů na novou stránku lodního deníku. Také zaznamenejte, zda budete hrát **běžnou**, nebo **nelítostnou verzi hry**. Tuto stránku budete používat v průběhu kampaně pro zaznamenání získaných bodů zkušeností (BZ) a v okamžiku, kdy budete potřebovat uložit hru.

Na zadní straně lodního deníku je mapa Moře ztracenců. **DŮRAZNĚ DOPORUČUJEME** dělat si do ní poznámky, které vám pomohou zapamatovat si různé věci, například kde jste byli, kam se chcete vrátit a podobně. Pokud se dozvíte, že lokace vyžaduje určité klíčové slovo, můžete si to do mapy zapsat, abyste věděli, kam se vrátit, až budete dané klíčové slovo vlastnit.

Lodní deník



Ve hře **Spící bobové** můžete mít rozehranou pouze jednu kampaň. Je to dáno skutečností, že musíte sledovat řadu věcí: které karty úkolů jste splnili, jak jsou na tom aktuálně členové posádky se zdravím nebo stavu, jaké karty dobrodružství vlastníte a tak dále.

Kampaň můžete kdykoli restartovat s pomocí návodu na straně 33.

Uložení hry

Na začátku tahu libovolného hráče se můžete rozhodnout zastavit a uložit hru. To bude potřeba v okamžiku, kdy budete chtít hru sbalit. Uložení hry je způsobem, jak si udržet přehled o vašem postupu hrou, abyste v ní mohli později pokračovat. Dokončení kampaně zabere zhruba 10–20 hodin, ovšem pokud máte vyhrazené místo, kde můžete nechat hru rozehranou a nachystanou, nemusíte ji ukládat.

Pro uložení hry a její sbalení v průběhu kampaně následujte tyto kroky:

1. Na následující volný řádek vaší stránky lodního deníku запиšte, ve které lokaci se nachází loď, jaké je její aktuální poškození a kterou lodní akci jste naposled použili. Také запиšte, jaké karty schopností mají jednotliví hráči v ruce a kolik vlastní nepoužitých žetonů rozkazů.
2. Umístěte každou desku člena posádky a všechny přidružené žetony zranění, stavu a karty schopností, úrovně a zbraní, kterými je člen posádky vybaven, do samostatného plastového sáčku. Tyto sáčky umístěte do úložné krabičky 1 (více na straně 2).
3. Umístěte všechny své zdroje, mince, karty dobrodružství, v ruce držené karty schopností, nepoužité žetony rozkazů a karty úkolů do kampaňové krabičky. Při ukládání do krabičky vložte karty dobrodružství do samostatného sáčku a ty z nich, které na sobě měly žeton rozkazu, umístěte v hromádce lícem dolů. Aktuální balíček událostí také uložte do této krabičky.
4. Umístěte dobírací balíček karet schopností do plastového sáčku. Odkládací balíček karet schopností umístěte lícem nahoru do stejného sáčku (dobírací balíček ponechte lícem dolů). Konec (spodek) tohoto balíčku označte žetonem souhry.
5. Uklidte zbytek herních komponent.

Příprava uložené hry

1. Umístěte atlas doprostřed herní oblasti a nalistujte stránku s lokací zaznamenanou na posledním popsaném řádku stránky lodního deníku. Do dané oblasti umístěte lod.
2. Umístěte desku lodi poblíž atlasu. Umístěte žetony poškození lodi podle záznamů na posledním popsaném řádku stránky lodního deníku. Umístěte všechny suroviny a mince z kampaňové krabičky na desku lodi.
3. Vyjměte jednu po druhé z plastových sáčků desky členů posádky a všechny přidružené žetony a karty. Postarejte se, aby tyto žetony a karty zůstaly s příslušným členem posádky. Umístěte desku člena posádky patřící kapitánce Sofi Odessové poblíž desky lodi, tedy do středu herní plochy. Zbývajících osm desek posádky rozdělte co nejrovnoměrněji mezi hráče. Každý hráč umístí své desky členů posádky před sebe.
4. Když jste ukládali hru, dobírací balíček karet schopností byl umístěn lícem dolů, zatímco odkládací balíček byl umístěn lícem nahoru. Nyní umístěte tyto dva balíčky poblíž atlasu, ale ujistěte se, že zůstaly oddělené.
5. Zamíchejte karty nákupu, vytvořte z nich balíček tržiště a umístěte ho tak, aby byl po ruce.

6. Vezměte balíček událostí z kampaňové krabičky a umístěte ho na desku lodi.
7. Umístěte své karty dobrodružství poblíž desky lodi, lícem nahoru. Umístěte žeton rozkazu ze zásoby na všechny karty dobrodružství, které byly v balíčku lícem dolů (což značí, že byly použity).
8. Umístěte balíček karet nepřátel poblíž desky lodi, lícem dolů.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: *Neměňte pořadí karet v tomto balíčku a neproblížejte si jej, pokud k tomu nedostanete pokyn.*

9. Umístěte všechny aktuální karty úkolů poblíž desky lodi. Poblíž umístěte i magnetickou krabičku.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: *Neměňte pořadí karet v krabičce a neproblížejte si je, pokud k tomu nedostanete pokyn.*

10. Umístěte všechny zbývajcí žetony a knihu příběhů poblíž desky lodi.
11. Zamíchejte žetony hledání, vytvořte z nich sloupeček a umístěte jej lícem dolů poblíž desky lodi.
12. Určete prvního hráče a dejte mu kapitánský žeton. Rozdejte každému hráči žetony rozkazů a karty schopností do ruky v souladu se záznamy na posledním popsaném řádku stránky lodního deníku (hráč 1, hráč 2 atd.).

PŘIDÁVÁNÍ A ODEBÍRÁNÍ HRÁČŮ

Hráče můžete přidávat a odebírat na konci libovolného tahu.

Pro přidání hráče postupujte následovně:

Na konci aktuálního tahu posbírejte desky členů posádky a rozdělte je co nejrovnoměrněji mezi hráče (s výjimkou kapitánky Odessové, která je vždy ovládána aktivním hráčem).

Pro odebrání hráče následujte tyto kroky:

1. Na konci aktuálního tahu znovu rozdělte desky členů posádky co nejrovnoměrněji mezi zbývající hráče (s výjimkou kapitánky Odessové, která je vždy ovládána aktivním hráčem).
2. Odcházející hráč musí odložit 1 kartu schopnosti a všechny své žetony rozkazů až na 1. Aktivní hráč rozhodne, jak budou mezi ostatní hráče rozděleny zbylé karty a žeton rozkazu.

UPOZORNĚNÍ: Nezapomeňte otočit desku lodi na správnou stranu v závislosti na počtu hráčů ve hře.

PŘÍPRAVA HRY NA NOVOU KAMPAŇ

Pro resetování hry za účelem hraní nové kampaně následujte tyto kroky:

1. Vraťte všechny karty dobrodružství do balíčku dobrodružství. Postarejte se, aby byly všechny karty v tomto balíčku ve správném pořadí (balíček směřující lícem dolů bude začínat kartou s číslem 1).
2. Vraťte všechny karty úkolů do balíčku úkolů (včetně karet úkolů z krabičky použitých úkolů). Postarejte se, aby byly všechny karty v tomto balíčku ve správném pořadí (balíček směřující lícem dolů bude začínat kartou s číslem 1).
3. Vraťte všechny karty úrovní do zásoby.
4. Vraťte všechny žetony do zásoby.



VARIANTA S KOSTKOU

Pokud se rozhodnete hrát tuto variantu hry, při provádění výzvy osudu můžete místo odhalení karty hodit šesti-stěnnou kostkou.

Poznámka tvůrce hry: Některé skupiny hráčů mohou tuto verzi hry preferovat, ovšem nevýhodou je, že použití kostky posiluje prvek náhody. Ve standardní hře máte možnost částečně manipulovat s kartami schopností tím způsobem, že karty s nízkými čísly držíte ve své ruce nebo jimi vybavíte členy posádky, abyste snížili jejich počet v balíčku karet schopností. Také můžete činit hrubé odhady na základě odhalených karet s čísly 1 a 6 (protože čísla 1 a 6 jsou proti ostatním číslům v balíčku zastoupena polovičně). Pokud se rozhodnete použít kostku, o tyto výhody přijdete.

ZÁVĚREČNÉ SKÓRE

Na konci kampaně zapište své závěrečné skóre na svou stránku lodního deníku.

- Získejte 2 body za každou kartu dobrodružství. Získejte 2 bonusové body, pokud je tato karta zároveň posvátný předmět.
- Získejte 1 bod za každou kartu úkolu (počítají se i karty v krabici použitých úkolů).
- Získejte 2 body za každou kartu úrovně.
- Získejte 1 bod za každé 2 zbývající mince.
- Získejte 1 bod za každý zbývající artefakt.
- Získejte 10 bonusových bodů, pokud jste dosáhli konce kampaně.
- Ztratíte 10 bodů za každou prohru (pokud jste hráli běžnou verzi hry).
- Získejte 25 bonusových bodů, pokud jste hráli nelíostnou verzi hry.

UPŘESNĚNÍ SCHOPNOSTÍ

Obecná pravidla pro schopnosti na deskách členů posádky

+1 zranění: Touto schopností lze vylepšit pouze útok, který provádí tento člen posádky. Zranění nelze udělit samo o sobě a není ani možné vylepšit útok jiného člena posádky.

Blok: Tuto schopnost nemůžete využít k zablokování zranění uděleného jinému členu posádky.

+1 přesnost: Tuto schopnost nemůžete využít k vylepšení útoku jiného člena posádky.

Odstranit stav: Tuto schopnost můžete použít k odstranění žetonu stavu z libovolného člena posádky.

+1 k osudu: Tuto schopnost můžete použít při provádění výzvy osudu, a to i pokud ji provádí jiný hráč.

Opravit 1: Pokud jste použili tuto schopnost, odstraňte 1 poškození z lodi.

Znovu provést výzvu osudu, pokud 1: Jestliže při výzvě osudu bude hodnota 1, můžete použít tuto schopnost k opakování výzvy osudu.



Obecná pravidla pro karty schopností

Schopnosti na kartách schopností se obecně vztahují pouze na ty členy posádky, kteří jsou jimi vybaveni, pokud není na kartě řečeno jinak.

Pokud je v popisu schopnosti napsáno „osobně“, je tím míněn hráč ovládající člena posádky, který je touto kartou vybaven.

Okamžitý efekt: Vyhodnoťte daný efekt v okamžiku, kdy touto kartou schopnosti vybavíte člena posádky.

Specifické karty

Překvapivý útok: Odložte tuto kartu, abyste udělili 1 zranění (bez protiútoků nepříteli). Pro udělení tohoto zranění nemusíte provádět výzvu osudu ani používat kostičku bojové akce.

UPŘESNĚNÍ SCHOPNOSTÍ NEPŘÁTEL

1 poškození lodi: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Lodi je uděleno 1 poškození. Proveďte výzvu osudu pro určení, které místo na lodi bylo zasaženo.

Nízká morálka: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Člen posádky obdrží 1 žeton stavu „nízká morálka“ (aktivní hráč vybírá, kdo žeton obdrží).



Obnovení 1/3: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Odstraňte 1 nebo více žetonů zranění z karty tohoto nepřítele (aktivní hráč vybírá, které žetony budou odstraněny).

Odložte 1 schopnost: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Odložte 1 kartu schopnosti, kterou je vybaven člen posádky (aktivní hráč vybírá, která karta bude odstraněna).

Odložte 1 surovinu: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Vraťte 1 žeton suroviny zpět do zásoby.

Odolnost 1: Tento nepřítel bude blokovat 1 zranění po každé, když mu člen posádky nějaké zranění udělí, dokud nebude tato schopnost překryta.

Odzbrojení: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Odstraňte 1 ze zbraní, kterými je vybaven člen posádky (aktivní hráč vybírá, která zbraň bude odstraněna). Zbraní se můžete znovu vybavit poté, co boj skončí.

Otrava: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Člen posádky obdrží 1 žeton stavu „otrava“ (aktivní hráč vybírá, kdo žeton obdrží).



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

Slabost: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Člen posádky obdrží 1 žeton stavu „slabost“ (aktivní hráč vybírá, kdo žeton obdrží).



Sousední obnoví 1: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Odstraňte 1 žeton zranění z každé nepřátelské karty, která přímo sousedí s touto kartou (aktivní hráč vybírá, který žeton bude odstraněn).

Sousední udělí +1/+2 zranění: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Všechny nepřátelské karty přilehlé k této kartě udělí +1/+2 zranění v průběhu jejich útoku na konci kola.

Strach: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Člen posádky obdrží 1 žeton stavu „strach“ (aktivní hráč vybírá, kdo žeton obdrží).



Šílenství: Tato schopnost se aktivuje na konci každého bojového kola. Člen posádky obdrží 1 žeton stavu „šílenství“ (aktivní hráč vybírá, kdo žeton obdrží).



DOSAŽENÉ ÚSPĚCHY

Kdykoli naleznete posvátný předmět, zaškrtněte v tabulce dosažených úspěchů odpovídající políčko. Vždy když dosáhnete některého konce kampaně, zaškrtněte v tabulce dosažených úspěchů odpovídající políčko konce kampaně. Spolu s objevováním posvátných předmětů a konců budete získávat „odemknuté karty“.

Odemknuté karty

Odemknuté karty jsou konkrétní karty nacházející se v balíčku úkolů. V okamžiku, kdy máte označen požadovaný počet posvátných předmětů/konců, označte v tabulce dosažených úspěchů, které odemknuté karty jste získali.

Příklady: K získání odemknutých karet „úkoly 171–172“ potřebujete objevit minimálně 4 posvátné předměty/konce. K získání odemknutých karet „úkoly 169–170“ potřebujete objevit v součtu minimálně 7 posvátných předmětů/konců.

Kdykoli zahajujete novou kampaň, zkontrolujte tabulku dosažených úspěchů, abyste určili, se kterými odemknutými kartami budete začínat. Tyto karty nelze získat v průběhu kampaně, pouze v okamžiku, kdy zahajujete novou kampaň.

Jakmile jednou získáte odemknutou kartu, zůstává už odemknutá trvale a můžete ji použít ve všech budoucích kampaních. Můžete si vybrat, které z odemknutých karet použijete na začátku každé kampaně.

Dosažené úspěchy

Seznam posvátných předmětů

<input type="checkbox"/> Hádi amulet	<input type="checkbox"/> Kámen oková	<input type="checkbox"/> Mechanická sova
<input type="checkbox"/> Kámen bohů	<input type="checkbox"/> Kámen olivní	<input type="checkbox"/> Mečřina kytara
<input type="checkbox"/> Kámen bouří	<input type="checkbox"/> Kámen oprav	<input type="checkbox"/> Mečřina sůl
<input type="checkbox"/> Kámen bránu	<input type="checkbox"/> Kámen oživlých mrtvol	<input type="checkbox"/> Obsidiánové srdce
<input type="checkbox"/> Kámen času	<input type="checkbox"/> Kámen pobudit	<input type="checkbox"/> Ohniliadiv křižák
<input type="checkbox"/> Kámen hádanek	<input type="checkbox"/> Kámen přemíry očí	<input type="checkbox"/> Raltoldiv ošcep
<input type="checkbox"/> Kámen hlubín	<input type="checkbox"/> Kámen šlenství	<input type="checkbox"/> Raltoldiv štit
<input type="checkbox"/> Kámen hudby	<input type="checkbox"/> Kámen síly	<input type="checkbox"/> Sekera Říše popela
<input type="checkbox"/> Kámen klamu	<input type="checkbox"/> Kámen slabosti	<input type="checkbox"/> Semínko života
<input type="checkbox"/> Kámen klíče	<input type="checkbox"/> Kámen snlouváří	<input type="checkbox"/> Šormino kladivo
<input type="checkbox"/> Kámen kočky	<input type="checkbox"/> Kámen toužání	<input type="checkbox"/> Soubojový meč
<input type="checkbox"/> Kámen korve	<input type="checkbox"/> Kámen uzdravení	<input type="checkbox"/> Thraciov meč
<input type="checkbox"/> Kámen ledu	<input type="checkbox"/> Kámen větru	<input type="checkbox"/> Thraciov talisman
<input type="checkbox"/> Kámen lovu	<input type="checkbox"/> Kámen věru a vln	<input type="checkbox"/> Věžní planet
<input type="checkbox"/> Kámen masla	<input type="checkbox"/> Kámen zdatnosti	<input type="checkbox"/> Zacrva maska
<input type="checkbox"/> Kámen nestřídmosti	<input type="checkbox"/> Kámen zemřelosti	<input type="checkbox"/> Záhadná skříňka
<input type="checkbox"/> Kámen obětí	<input type="checkbox"/> Krovka slávy a pádu	

Odemknuté karty

<input type="checkbox"/> 4 (úkoly 171–172)	<input type="checkbox"/> 11 (úkol 174)	<input type="checkbox"/> 18 (úkoly 178–180)
<input type="checkbox"/> 7 (úkoly 169–170)	<input type="checkbox"/> 13 (úkol 175)	<input type="checkbox"/> 22 (úkol 173)
<input type="checkbox"/> 9 (úkol 168)	<input type="checkbox"/> 15 (úkoly 176–177)	

Seznam

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 13
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 10	
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 11	
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 12	

Pro odemknutí karet pro všechny budoucí kampaně oděti oděty pouze získání posvátných předmětů a jejich dosažení v kampaních.

ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI NEPŘÁTEL

Před začátkem boje je často uváděn součet úrovní nepřátel. Tato pomocná tabulka vám pomůže udělat si obrázek, jak obtížný boj vás čeká.

Úroveň boje	Obtížnost
3–8	Velmi lehká
9–11	Lehká
12–13	Střední
14–17	Nebezpečná
18–22	Smrtící

PRŮZKUM MĚSTA

Některé příběhy začínají jménem městečka nebo města zvýrazněným tučným písmem. V takovém případě vám struktura příběhu často umožní vybrat v průběhu jedné návštěvy všechny z nabízených možností, jednu po druhé. V rámci jedné akce „průzkum“ nicméně nemůžete vybrat jednu možnost více než jednou.



Pokud prozkoumáte tuto lokaci (40), příběh bude začínat názvem města, tedy *Město Popela*.

POZNÁMKA K ODMĚNÁM

Slova „materiál“ a „zelenina“ jsou zkratkou z „žeton materiálu“ a „žeton zeleniny“. Každý žeton představuje různé druhy stavebních materiálů a zeleniny. „Získejte 1 materiál“ znamená „Získejte 1 žeton materiálu“.

STRATEGICKÉ TIPY

- Nezapomeňte se při postupu balíčky událostí co nejdříve vybavit kartami schopností. Tyto karty totiž dramaticky zlepšují vaši šanci na úspěch ve zkouškách, ale je snadné zapomenout se jimi vybavit. Nezapomeňte, že na konci každého balíčku událostí budete muset odložit všechny karty schopností, kterými jsou členové posádky vybaveni, a proto je dobrý nápad se jimi vybavit co nejdříve po získání nového balíčku událostí.
- Pokud vám neustále dochází zdraví nebo míváte příliš mnoho žetonů únavy, používejte častěji akci paluby, která vám umožňuje získávat jídlo. Použijte své recepty a vyrazte na tržiště získat nové, lepší recepty, které vám umožní efektivněji obnovovat zdraví a odstraňovat únavu.
- Čím dále se vzdálíte od počáteční oblasti, tím těžší hra bude. Pokud máte problém vůbec přežít, zkuste získat několik užitečných karet dobrodružství a koupit si jednu dvě karty úrovní, než se vydáte na novou mapu.

ŽETONY PRŮZKUMU

Čas od času v příběhu najdete pokyn „získejte žeton průzkumu A“ (nebo jiné písmeno). V takovém případě si vezměte žeton průzkumu s odpovídajícím písmenem. Následujte instrukce, pokud odstavec zmiňuje konkrétní žeton průzkumu, který vlastníte.

Kdykoli se vrátíte na loď, vraťte všechny žetony průzkumu do zásoby.



Akce	13–16
Aktivní hráč	8
Běžná verze hry	28, 34
Boj	21–27
BZ	16
Cestování	13–14
Dovednosti	9
Hledání	11
Karty dobrodružství	29–30
Karty nákupu	15, 29–30
Karty nepřátel	22, 35
Karty schopností	7, 17
Karty událostí	12
Karty úkolů	28
Karty úrovní	16
Klíčové slovo	28
Komponenty	2–3
Limit karet v ruce	7
Lodní akce	10–11
Lodní deník	9
Nebezpečí	13
Nelítostná verze hry	5, 28, 31, 34
Oblast	9, 13
Odemknuté karty	36
Odhalení osudu	8
Oprava	9, 16
Osud	8
Plošné zranění	24
Poškození lodi	9
Přidávání hráčů	33
Příprava hry	4–5
Přístav	16
Prohra	28
Průzkum	15
Rozkazy	17
Schopnosti posádky	18
Selhání	20
Stav	9
Tah	10–16
Tržiště	15
Uložení hry	31–32
Únava	8
Zbraně	15, 22
Zdraví	8
Žetony souhry	25
Zkouška	19–20

AUTOR HRY A ILUSTRÁTOR **Ryan Laukat**

PŘÍBĚH **Malorie Laukat, Ryan Laukat,
Brenna Asplund**

EDITOR **Malorie Laukat**

HERNÍ VÝVOJ **Ryan Laukat & Malorie Laukat**

DODATEČNÝ VÝVOJ **Alex Davis, Brenna Asplund,
Ira Fay**

KONZULTACE **Dan Thurot**

KONTROLA KNIHY PŘÍBĚHŮ **Malorie Laukat,
Brenna Asplund**

KONTROLA PRAVIDEL **Malorie Laukat,
Brenna Asplund, Ira Fay, Brenna Noonan,
Ryan Laukat**

PŘÍRUČKA PRO RYCHLÝ ZAČÁTEK **Malorie Laukat**

PŘEHLEDOVÁ KARTA **Peter Gifford (Universal Head)**

TESTOVÁNÍ HRY **Malorie Laukat, Brenna Asplund,
Alex Davis, Dan Thurot, Kelly Ricks, Geoff Goins,
Jeremy Tritchler, Shaun Tritchler, Shaun Bevan,
Hilda Vazquez-Bevan, Lara Williams, Spencer
Williams, Wesley Tomlin, Tom Aleman, Perry
Kleinhenz, Alex Montgomery, Daphne Marchant,
Royce Severson, Tim Fowers, Jeff Beck, Jeff Krause,
Eric Dodds, Thomas Thompson, Susie Gottlieb,
Suzanne Sheldon, Ronnie Norton, Julia Chung,
Ira Fay**

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ **Richard Ham, Suzanne Shel-
don, Eric Dodds, Susie Gottlieb, Thomas Thomp-
son, Dan Thurot, Peter Gifford a Ira Fay**

Copyright Red Raven Games 2020

ČESKÝ PŘEKLAD **Alena Byrne
a Ondřej Zabloudil Pechník**

GRAFICKÁ ÚPRAVA **Vladimír Smolík
a Black Light Studio**

JAZYKOVÁ ÚPRAVA **Eliška Pospíšilová**

REDAKCE PŘEKLADU **Jan Březina a Martin Hrabálek**

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

DOPORUČENÉ USPOŘÁDÁNÍ DESKY ČLENA POSÁDKY



Karty schopností, kterými je člen posádky vybaven, umístěte na tato 2 vyhrazená místa. (Vyhrazená místa slouží jako připomínka, že jednoho člena posádky nemůžete vybavit více než dvěma kartami schopností.)

Karty zbraní, kterými je člen posádky vybaven.

Karty úrovní zasuňte tímto způsobem pod karty schopností, kterými je člen posádky vybaven (pokud je tedy člen posádky nějakými kartami schopností vybaven – pokud ne, umístěte karty úrovní přímo pod desku člena posádky). Karty schopností a úrovní se dají na první pohled snadno rozlišit: karty úrovní mají na spodní straně pruh žlutý, karty schopností tyrkysový.

PŘIPOMÍNKA PRAVIDEL: CO HRÁČI SDÍLEJÍ

Zdroje, které spolu hráči nesdílejí:

- Své desky členů posádky
- Karty schopností v ruce
- Své žetony rozkazů
- Své kostičky bojových akcí

Hráči si nemohou navzájem předávat karty schopností, které drží v ruce, ale existuje několik výjimek: Hráči mohou kartami ze své ruky vybavit členy posádky ovládané ostatními hráči. Zároveň platí, že libovolný hráč může přispět do zkoušky probíhající v tahu jiného hráče tím, že odloží karty schopností ze své ruky.

Zdroje, které spolu hráči sdílejí:

- Jídlo
- Mince
- Materiál
- Karty dobrodružství

SYMBOLY



Zranění při útoku: Množství žetonů zranění, které udělí člen posádky nebo nepřítel.



Blok: Ignorujte dané množství zranění způsobené útokem.



Přesnost: Přičtěte toto číslo k hodnotě „výzvy osudu“, když útočíte.



Zdraví: Na kartách nepřátel musíte překrýt všechny symboly srdce žetony zranění, pokud je chcete porazit. Na deskách členů posádky označuje symbol srdce množství žetonů zranění, které dokážou snést. Pokud se zranění člena posádky rovná jeho zdraví, nadále se nemůže účastnit boje ani výzev ani používat své schopnosti, dokud opět nezíská alespoň 1 zdraví.



Odložit kartu schopnosti z ruky.



Cena v BZ: Počet bodů zkušeností potřebný k zakoupení této karty (strana 16).



Létání: Není-li tento symbol překryt, nepřítel má +1 obranu proti zbraním bez vlastnosti „na dálku“.



Odstranit 1 žeton strachu.



Odstranit 1 žeton šílenství.



Odstranit 1 žeton otravy.



Odstranit 1 žeton slabosti.



Odstranit 1 žeton nízké morálky.



Nepřítelova schopnost konce kola: Na konci každého bojového kola se aktivuje schopnost čtverce, na kterém se nachází tento symbol.



Bod souhry: Pokud člen posádky umístí žeton zranění na tento symbol, umístíte žeton souhry tohoto člena posádky na desku jiného člena posádky.



Znovu provést výzvu osudu, pokud 1: Jestliže výsledkem výzvy osudu bude hodnota 1, můžete použít tuto schopnost k opakování výzvy osudu.



Posvátný předmět



Výzva osudu



Opakovat výzvu osudu



Zručnost (dovednost)



Mazanost (dovednost)



Důvtip (dovednost)



Pozornost (dovednost)



Síla (dovednost)



Odstranit únavu (jednu, pokud není řečeno jinak)



Cena za aktivaci uvedená v žetonech rozkazů



Vlastnost zbraně „na dálku“



Cena v mincích



Obilí (jídlo)



Zelenina (jídlo)



Maso (jídlo)



Jídlo (libovolný druh)



Materiál



Běžná událost



Nebezpečná událost



Smrtící událost