



PRAVIDLA

Zvu vás k prozkoumávání.

Když jsem byl malý, žil jsem na venkově v jihovýchodním Wisconsinu a většinu dní jsem si hrál a prozkoumával lesy, které lemovaly naše malé sousedství.

Vzpomínám si, jak jsem na mýtině objevil mohutné mraveniště a pozoroval mravence, jak spořádaně pochodují po jeho svahu nahoru a dolů. Vzpomínám si na louku pokrytou zářivě zelenou trávou a na hřbitov starých zemědělských strojů, který ležel za ní. Starobylý traktor a kombajn se koupaly ve slunečním světle, rezavěly, jak je obrůstaly popínavé liány a hnízdila v nich zvířata.

Když mi bylo devět, přestěhovali jsme se do Ohia. Bydleli jsme blízko obchodního centra, domy byly hustě osídlené, ale v okolí byla i nezastavěná půda – pole a lesy, které jsem mohl prozkoumat. Na poli s vysokou zlatavou trávou stála stará stodola, ošlehaná větrem a zchátralá, s dramaticky propadlou střechou a rozpadajícími se dřevěnými stěnami. S bratrem jsme se tam odvážili vstoupit a utíkali jsme jako o život, když nás zahнала sova, která tam měla hnízdo.

V následujících letech byla divoká příroda na okraji naší čtvrti vymýcena. Zemědělská půda, pole a lesy ustoupily silnicím, základům a odvodňovacím systémům, takže jsem místo lesů prozkoumával rozestavěné domy a prolézal stále se rozšiřující bludiště betonových kanalizačních trubek.

V průběhu let jsme s rodinou několikrát vyrazili do Skalistých hor. Tam jsem si při pěších túrách rád představoval, jaké by to bylo žít, ve světě, kde by jediným dopravním prostředkem byly vlastní nohy a kde byste trávil čas procházkami mezi osadami zasazenými do malebných míst, mezi nimiž jsou jen lesy, skalní útvary a úchvatné výhledy do zelených říčních údolí. Co kdyby, říkal jsem si, bych se takto musel procházet horami každý den při cestě do práce? Jak moc bych se díky tomu změnil? Představoval jsem si, kolik by se toho muselo změnit, aby to bylo možné.

Strážci Nové Země se snaží přenést vzrušení z průzkumu a objevování do podoby karetní hry.

Je to výzva k objevování, inspiraci a vnímání tohoto fiktivního světa, jako by byl skutečný, jako by skutečně existoval hned za obzorem současnosti.

Doufáme, že si jeho objevování užijete.

S láskou



OBSAH

Svět Nové Země	4
Herní materiál	6
O hře	7
Příprava hry.....	10
Průběh hry	12
Provádění testů.....	16
Odklizení karet.....	18
Únava.....	20
Zakončení dne	21
Další herní pojmy.....	22
Popis karet.....	24
Klíčová slova	26
Hraní kampaně	28
Vytvoření strážce.....	32
Zázemí strážců	34
Zaměření strážců.....	38
Osobnost strážců	46
Rejstřík	47
Stručný přehled	48

TVŮRCI HRY

Andrew Navaro: Kreativní vedení, návrh hry, vývoj obsahu, grafický design, koncepty, příběh

Andrew Fischer: Návrh hry, vývoj obsahu, sepsání pravidel, koordinace testování hry

Evan Simonet: Grafický design, koncepty, ilustrace, grafický design

Adam a Brady Sadlerovi: Původní návrh hry, vývoj obsahu

Brooks Fluguar-Leavitt: Vývoj obsahu

Sam Gregor-Stewart: Příběh

Joe Banner: Koncepty, ilustrace

Cory DeVore: Grafický design

Michael Curran-Dorsano: Příběh

Kate Cunningham: Korektury příručky pravidel a průvodce kampaní

Luke Eddy: Korektury karet

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

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

Zvláštní poděkování zasluhují Adam H-B, Dan Hellige, Davi Paulino a všichni ostatní testeři:

Matthew Ansley, Damian Alonzi, Alan Ball, Kathy Bishop, Clinton Bolinger, Taylor Bowne, Max Brooke, Timothy Bunn, Eric Burtch, Mark Butt, AJ Cressman, Wes Divin, Richard Edwards, Bernhard Klein, Kurt Ericson, Michael Feldman, Seth Flagg, John Getty, Melle Gruber, Matt Harkrader, Stefan Hestermeyer, Michael Hillmann, Christoph Huber, Joe Kane, Ryan Kim, Brian Mazurowski, Joachim Meyer, Raymond Micheau, Aaron Most, Mario Niesgodda, Bryan O'Donnell, Liz Pech, Steven Petersen, Samantha Thi Porter, Syl Puglisi, Christopher Pütz, Carolina Reid, Zap Riecken, Glen Saward, Dan Sawade, Brett Schofield, Ben Schönheiter, Dominik Schönlleben, Derek Schultz, Ian Shaffer, Kyle Stark, Veronica, Markus Volk a Eric Wainright.

Obzvláště zvláštní poděkování patří všem našim podporovatelům na Kickstarteru a našim obchodním partnerům.

Zvlášť obzvláště zvláštní poděkování patří našim milovaným.



ÚRYVEK Z KNIHY POZNÁMKY K DĚJINÁM TŘETÍHO A ČTVRTÉHO TISÍCILETÍ

Napsala Tishala Saidik, Střežitelka bájí Druhé rady. Třetí cyklus, 8433 b. l. (bájného letopočtu)

Svět před dvěma tisíci pěti sty lety balancoval na pokraji zkázy. Velké pohromy hrozily, že náš svět promění ve vyprahlou pustinu, avšak tváří v tvář jisté smrti lidé učinili něco naprosto nečekaného: táhli za jeden provaz.

Vedeni postavou známou pouze jako Průvodce* začaly nesourodé národy Země uzdravovat svou těžce raněnou planetu. Za tímto účelem zahájili Velké generační projekty.

Tyto projekty byly velkolepé ukázky inženýrství, praktické biologie a chemie (abychom jmenovali alespoň některé obory), jež vyžadovaly desítky let práce milionů lidí. Zkrátka se jednalo o největší úkoly v celých lidských dějinách. Napustili Messipijské moře, rozvinuli Lagrangeův stín, aby ochladili Zemi, postavili vysoké uhlíkové věže a pečlivě vyšlechtili na kilometry dlouhá zvířata známá jako zeměžravci, která se dodnes pomalu plazí krajinou a požírají odpad nashromážděný za celá staletí. Učinili toto vše a mnohem více.

Všem projektům se dostalo výstižného pojmenování. Dokončení těch nejjednodušších trvalo desetiletí, zatímco ty největší zabraly staletí těžké práce.

Byli si vědomi, že uzdravení našeho světa zabere tisíc nebo i více let, a proto naši předkové na ochranu před pustošením zhoršujícího se klimatu vybudovali arkologie, obrovské stavby, v nichž se architektura pojila

v jedno s ekologií. Stáhli se do mohutných uzavřených měst, aby přečkali bouři všech bouří a jejich potomci se jednoho dne opět mohli svobodně procházet po Zemi.

Zabralo to. Země se uzdravila, a přestože krajina prošla velkými změnami, planeta dosáhla nové rovnováhy. Tou dobou začaly selhávat mechanismy, jež udržovaly arkologie v chodu, a naši předkové byli donuceni vydat se do světa více než tisíc let nedotčeného lidskou rukou.

Předkové, kteří tehdy opustili arkologie, byli značně sebeznalejší a uvědomělejší než ti, již je založili. Nesčetné kultury, které se vyvinuly během uplynulých tisíciletí (a jež se budou vyvíjet i v tisíciletích následujících), se shodly na jednom: zdraví Země, pramene všeho života, nesmí být znovu ohroženo. Společenství, jež znovu osídlila naši planetu, jsou různorodá a rozmanitá, sdílejí však smysl pro ohleduplnost a touhu žít v souladu s přirozeným prostředím, namísto života mimo přírodu nebo nad ní. Někteří se vyvarovali veškerých technologických znalostí svých předků, zatímco jiní (mezi něž se počítáme i my, Střežitelé bájí) se pokoušejí najít rovnováhu a proplétají výdobytky světa minulého se světem dnešním.

Svět, v němž nyní žijeme, je zcela jiný než Země před dvěma tisíciletími. Krajina je stále posázená úchvatnými troskami gargantuovských strojů Velkých generačních projektů coby dokladů vynalézavosti našich předků. Některé z těchto strojů jsou stále v provozu, pracují za nepoznatelným účelem a je lepší jejich činnost nerušit. Každá hora či hřeben v sobě může skrývat vyhloubené sály opuštěné arkologie. A zatímco některé z tvorů, kteří obývají tento svět, by naši předkové poznali, jiné by

*Totožnost a skutečná podstata Průvodce nám dodnes uniká. Průvodce se zčistajasna objevil roku 6202 b. l. a poté stejně náhle zmizel ze záznamů, jelikož se naši předkové soustředili na svůj úkol.

považovali za zvláštní a podivuhodné – jedná se o plody genetického inženýrství, jímž se předkové snažili zamezit hromadnému vymírání a vyšlechtit nové druhy, které by zaplnily opuštěné role ekosystému.

Změnila se i sama geografie naší planety. Rozsáhlé náplavové roviny vyplnila nová moře, zvrásněla se nová pohoří a zanikla stará a po celé zeměkouli se proměnilo podnebí.

Když předkové zachránili lidstvo před vyhynutím, zanechali nám dar nedostižného významu. Vítá nás Nová Země.

OSOBNÍ KORESPONDENCE

Napsal Ren Kobo, Mistr obchodu, devátá loď flotily Slunečního paprsku. Jaro, 4441 o. l. (obvyklého letopočtu)

Píšu ti, hvězdičko, abych ti vyprávěl o Údolí v naději, že tě zlákám a příští sezónu se ke mně na pouť přidáš.

Nejedná se ani tak o jedno údolí, jako spíš o spoustu údolí, polí a lesů obklopených horami. Rozpíná se od horských luk na severu až k okraji jižního pohoří, kde se ústí Údolí otevírá do Verdessy. Je tam vodopád tak vysoký a krásný, že ti vyrazí dech. Údolí je ze tří stran chráněno horami a z té čtvrté tou nejrozsáhlejší a nejhlubší džunglí, jakou jsi kdy viděla.

Předkové obyvatel Údolí sem doputovali skrz Hořký průsmyk. Cestovali na západ k Nebesínskému jezeru a pak se vydali po řece Stříbravě, až dorazili k zelenému ostrovu s kopečky. Přitáhla je tam ta největší špice z nanokovaného uhlíku, jakou jsem kdy spatřil, věž tak vysoká, že by se za bouřky mohla dotknout mraků. Rozhodli se tam usadit, nebo je spíše země k usazení na tomto místě vyzvala, a tak to učinili. Svoji osadu nazvali Věžín.

Za posledních sto let se rozrostli a přivítali nejednoho cestovatele z dále (jako jsem já). Věžín je středem civilizace v Údolí, ale najdeš tady i Nebesín, rybářskou vesnici posazenou ve vodě na jižním konci jezera. Čerstvá, opékaná ryba z jezera, kterou podávají vždy za couvajícího měsíce, je něco úchvatného.

Dál na jih se Údolí otevírá do travin a lesů. Když se budeš držet cesty, najdeš tam dole další osady. Lučina je pastevecká obec, kde chovají převážně ovce ocelovlnné a koně chůdonohé. Větvínov je ukrytý hlouběji v lesích, vlastně mají obydlí postavena v korunách a okolo kmenů žalostromů. Mohla bys celé dny chodit lesem, aniž by sis uvědomila, že ti nad hlavou žijí lidé. Je to něco nevídaného. Tvůrci, kteří tam zohýbali vlákna stromů, dokážou skutečné divy.

Na dalekém jižním konci Údolí se země svažuje v řadě útesů až k Velké pánvi, za níž leží Verdessa. Dokonce i na okraji útesů žijí lidé. Říkají tomu místu Strmý Pád. Tamní obyvatelé bedlivě hlídají Verdessu, zatímco Verdessané, jak mi bylo řečeno, hlídají je.

A samozřejmě je tady i klášter, nahoře v horách na východě. Ještě jsem ho nenavštívil a možná ani nikdy nenavštívím. Vznášející se věž je pouze pro ty, kteří se chtějí vydat cestou tvůrce, a ti dávají při studiu přednost jisté samotě.

Korunním klenotem je základna Osamělý strom, kde žijí a pracují strážci Údolí. Je to strom velký skoro jako hora, plný obydlí, výzkumných stanic, meditačních komor a spousty dalšího. Strážci dohlížejí na bezpečí v Údolí, dávají pozor na potíže a pomáhají ostatním, kde můžou. Jsou to úžasní lidé.

Údolí jsem si opravdu zamiloval, a proto se sem vydávám po každém tání. A jak víš, obchod tady taky vcelku vzkvétá. Uvidíme se, až se vrátím k flotile. Nemůžu se dočkat, až ti ukážu, co všechno se mi podařilo směnit.

– Tvůj R. K.

ÚRYVEK Z KNIHY ÚDOLÍ, STRUČNÝ POPIS

Napsala stařešina Grell. Zima, 4333 o. l.

Údolí je odlehlé místo v oblasti, která se kdysi nazývala coloradské Skalisté hory, ale v poslední době je známé jako Estijské hory nebo hranice Bradlového pohoří. Severně od Údolí se z hor valí pěnivé ledové potoky. Ty protékají skalnatými, větrem ošlehanými prériemi a dále se spojují v říčky a vlévají se do Nebesínského jezera, které vévodí severní části Údolí.

Z Nebesínského jezera voda vytéká v podobě řeky Stříbravy, jež protéká zbytkem Údolí. Stříbrava má mnoho menších přítoků, a tak je dostatečně široká i hluboká, aby po téměř celé její délce mohly plout lodky a vory.

Řeka Stříbrava je splavná až do ústí Údolí, kde se za zrádnými peřejemi objevuje vysoký vodopád. Zde se dno Údolí proměňuje v řadu ostrých srázů a skalisek, než se otevírá v hlubokou pánev, která napájí vzdálenou džungli.



HERNÍ MATERIÁL



44 žetonů energie



16 žetonů újmy



16 žetonů postupu



12 obecných žetonů



4 žetony strážců

SADY KARET

Všechny karty ve hře Strážci Nové Země jsou rozděleny do sad. Do které sady karta patří, je na každé kartě vyznačeno buď na jejím spodním okraji, nebo v levém spodním rohu. Sady karet stezky jsou navíc v levém horním rohu karty označeny symbolem.

Pro přehlednost uchovávejte každou sadu pohromadě za odpovídajícím oddělovačem karet.



SADY KARET STRÁŽCŮ (278 KARET)

- | | |
|-----------------|----------------|
| Neduhy (8) | Řemeslník (18) |
| Odměny (62) | Sběrač (18) |
| Osobnost (32) | Smírce (26) |
| Pastevec (18) | Tvůrce (26) |
| Poutník (18) | Umělec (26) |
| Průzkumník (26) | |

SADY KARET STEZKY (160 KARET)

- | | |
|---------------------|---------------------|
| Bažina (12) | Rokle (12) |
| Horský průsmyk (12) | Řeka (12) |
| Lesy (12) | Severní stanice (3) |
| Lučina (4) | Strmý Pád (3) |
| Močál | Traviny (12) |
| znovuzrození (2) | Údolí (14) |
| Nebesín (4) | Větvičov (5) |
| Obecné (15) | Věžin (6) |
| Pobřeží (12) | Základna |
| Prales (12) | Osamělý strom (5) |
| Prolomená zed' (3) | |



36 oddělovačů karet



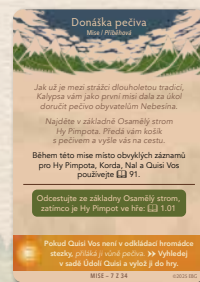
37 karet lokací



24 karet výzvy



4 karty počasí



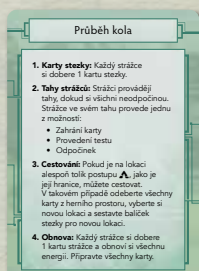
17 karet misí



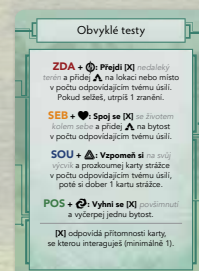
Průvodce kampaní



Mapa Údolí



4 karty průběhu kola



4 přehledové karty



12 karet aspektů

Strážci Nové Země jsou hra o dobrodružství pod širým nebem, setkávání s přírodou, prozkoumávání lesů i hor, řek i bažin, roklí i préríí a všeho, co je mezi nimi. Také ale spadá do žánru vědecké fantastiky, takže můžete očekávat, že objevíte starobylé ruiny plné podivných technologií, budete používat vysoce pokročilá zařízení, která vám pomohou na cestách a vylepší vaše schopnosti, narazíte na podivné bytosti geneticky upravené předky, aby zachovali život na Zemi.

Strážci Nové Země jsou navrženi tak, aby vyprávěli příběh – váš příběh –, a tento příběh se bude v každém průchodu hrou a pro každou herní skupinu měnit. Jedna partie začíná, když vyložíte karty představující vaši aktuální lokaci na mapě, a skončí, když vám dojdou karty v balíčku strážce, váš strážce utrpí příliš mnoho zranění nebo něco v příběhu způsobí konec dne.

HRA

Každá partie hry **Strážci Nové Země** se nazývá **den** a celý příběh neboli **kampaň** se odehrává v průběhu mnoha dní. V průběhu hry budete na listu kampaně zaznamenávat plynutí času, významné události, cíle misí a odměny získané během své cesty. Během jednoho dne si budete představovat, jak se procházíte zelenými lesy plnými života, podél klidných jezer, jejichž hladina se třpytí sluncem, a po svazích hor, kde na vás čekají úchvatné výhledy. V průvodci kampaní najdete popisy těchto míst a příběhových událostí, které pomohou podnítit vaši představivost.

Každá partie je rozdělena na **kola**, jež se dále dělí na **tahy** strážců, během nichž budete hrát karty z ruky a interagovat s kartami na stole, které představují flóru, faunu, zajímavá místa, prastaré ruiny, další cestovatele a všemožné další podivné věci, se kterými se na cestách setkáte. Každé kolo představuje jednu nebo dvě hodiny aktuálního dne a je jen a pouze na vás, jak tento čas strávíte.

Jedno kolo můžete strávit přípravou na cestu a meditací, vybavováním výstroje a posloucháním ptačího zpěvu, který vám může napovědět, kde se nachází predátor, nebo můžete během kola putovat divočinou a snažit se ze všech sil předstihnout vlčáky, kteří vám jsou na stopě a nevlídným vrčením vás nabádají, abyste opustili jejich loviště. Také můžete kolo strávit tím, že prozkoumáte vesničku v korunách stromů, promluvíte si s místními a nabídnete jim pomocnou ruku. Toto vše budete provádět interakcí s kartami na stole a prováděním **testů**.

STRÁŽCI

Každý hráč se ujme role jednoho ze strážců, jedinců, kteří mají za úkol spravovat Údolí, stejně jako pomáhat a chránit lidi, kteří toto místo nazývají svým domovem. Každý hráč si vytvoří vlastní postavu strážce, za kterou bude hrát.

Vašeho strážce představují tři prvky:

Aspekty

Aspekty jsou čtyři hodnoty představující vaše silné stránky. Ke každému aspektu je přiřazen jeden typ **žetonů energie**, které obdržíte každé kolo na základě své hodnoty daného aspektu. Tuto energii vynakládáte na to, abyste ve hře mohli provádět různé věci.

Balíček strážce

Balíček třiceti karet představuje vše, co váš strážce dokáže: vaše dovednosti, výbavu, a dokonce i spojence, na které se můžete obrátit v nouzi. Ve hře počet karet, které vám zbývají v balíčku, také představuje, kolik vám do konce dne zbývá výdrže.

Role

Vaše role představuje, na co se zaměřujete a jakou ve skupině strážců máte úlohu. Vaše role vám dává kartu, která každou partii začíná ve hře a poskytuje vám stále stejnou opakovatelnou schopnost.



TESTY

Testy jsou na kartách uváděny v podobě příběhových rovnic. Říkají vám, o co se ve světě hry můžete pokusit, jak to udělat a co se stane, když uspějete nebo selžete. Testy najdete na výstroji, na některých bytostech, místech či lokacích v prostředí a na přehledové kartě jsou uvedeny čtyři **obvyklé testy**, které můžete provádět téměř za všech okolností. Každý provedený test doplní váš příběh o další podrobnosti a úspěch či selhání v testech určuje ráz tohoto příběhu.



Při provádění testu se vždy rozhodnete, kolik chcete do testu **vynaložit** dostupné energie a dalších zdrojů, které představují vaše úsilí. Čím více úsilí vynaložíte, tím vyšší jsou vaše šance na úspěch a tím lepší jsou potenciální výsledky. Množství vaší energie a dalších zdrojů je však omezené. Budete muset pečlivě vybírat, kam vynaložíte úsilí a jaká rizika podstoupíte.

POZNÁMKA KE SLOHU

Strážci Nové Země byli navrženi k předcítání nahlas. Obzvláště efekty výzev, testy a záznamy v průvodci kampaní jsou napsány tak, aby vytvářely pocit vyprávění příběhu, nikoli hraní hry. Ze stejného důvodu je herní prostor rozdělený na „okolí“, „podél cesty“ a „na dosah“. Čtení efektu ve stylu „predátor se přesune na dosah“ je zábavnější a sugestivnější než „umístí tuto kartu před sebe“.

V pravidlových textech na kartách se často píše o „tobě“. V takových případech se pravidlo vztahuje na osobu, která si danou kartu dobrala či ji otočila, nebo na osobu provádějící test. Pokud si nejste jisti, na kterého strážce se pravidlo vztahuje, rozhodněte o tom společně jako skupina.

ZLATÉ PRAVIDLO

Stejně jako v mnoha starších karetních hrách se *Strážci Nové Země* řídí takzvaným „zlatým pravidlem“. To znamená, že tato příručka obsahuje veškerá základní pravidla hry a její principy. Tato pravidla však byla navržena tak, aby je bylo možné ohýbat či porušovat pravidly na kartách. Kdykoli je pravidlo na kartě v rozporu s pravidlem v této příručce, má pravidlo na kartě přednost.

PŘÍVĚTIVÉ PRAVIDLO

Pokud si někdy nebudete jisti, jak vyřešit konflikt týkající se pravidel nebo časování, můžete jej vyřešit způsobem, který je dle vašeho mínění pro vás a ostatní strážce nejpřívětivější. Pokud se jako skupina nedokážete na řešení shodnout, rozhodne vedoucí strážce.

BALÍČEK VÝZVY

Okolnosti testů nejsou vždy zcela pod vaší kontrolou. Na skalní stěně, kterou se snažíte zdolat, může být uvolněný kámen, náhlý poryv větru vás může vyvést z rovnováhy, nebo naopak můžete narazit na překvapivě pevný úchyt, který výstup urychlí. Tyto nepředvídatelné události představuje karta, kterou si po vynaložení úsilí do testu doberete z **balíčku výzvy**. Tato karta upravuje vaše úsilí směrem nahoru či dolů, čímž může změnit výsledek testu, a každý tah se tak stává trochu nepředvídatelným.

Kromě toho, že karty výzvy upravují šance na úspěch, plní ještě jednu důležitou funkci. Na každé se nachází jeden ze tří symbolů. Stejné symboly najdete i na kartách ve hře. Poté, co určíte, zda jste v testu uspěli či nikoli, svět ožije. To znamená, že se aktivují karty ve hře se symbolem odpovídajícím tomu na kartě výzvy. Na vesničana se může vrhnout predátor a vyděsit ho nebo zranit, menší zvířata mohou shánět potravu a sebrat trs léčivých bobulí, než se k nim dostanete vy, nebo se mohou objevit bouřková mračna a smáčet vás deštěm. Svět hry reaguje na každý provedený test a vytváří tak živé a dynamické prostředí.



HERNÍ PROSTOR

Herní prostor je rozdělen do čtyř různých oblastí:

Okolí: Okolí vytváří kulisy hry. Obsahuje karty představující aktuální lokaci, počasí a veškeré mise, které se strážci pokoušejí splnit.



Podél cesty: Dobrané karty stezky se umísťují buďto **podél cesty**, nebo **na dosah** konkrétního strážce. Podél cesty je společná oblast uprostřed stolu přístupná všem strážcům.



Na dosah: Každý hráč má před sebou na dosah samostatnou oblast. Tato oblast představuje karty nacházející se v bezprostřední blízkosti daného strážce. Když je v efektu zmíněno „na dosah“, míní se tím oblast před hráčem, který takový efekt čte.



Oblast hráče: Každý hráč má před sebou svou vlastní oblast obsahující veškeré karty specifické pro tohoto strážce: kartu role, aspekty, vybavení, balíček strážce a odkládací hromádku. Pouze tento strážce může používat karty ve své oblasti.



ZAČÍNÁME

Než se poprvé posadíte ke hře, je třeba udělat následující:

- Uspořádejte karty tak, že je roztřídíte do jednotlivých sad. Každá sada má vlastní oddělovač. Udržování pořádku v kartách usnadní hru i její přípravu.
- Přečtěte si tuto příručku pravidel. Ne všichni v herní skupině musí znát pravidla, alespoň jeden hráč by je však znát měl. Případně, nebo navíc k přečtení pravidel, můžete zhlédnout výuková videa na webových stránkách (earthbornegames.com v angličtině, případně rexhry.cz v češtině).

Poté si můžete vybrat, jakým způsobem zahájíte kampaň:

- Zkušené skupiny se mohou rovnou pustit do vytvoření balíčků strážců podle pokynů na straně 32 této příručky. Poté přejděte na záznam 1 na straně 4 průvodce kampaní, čímž kampaň zahájíte.
- Skupiny, jejichž členové jsou ve hře **Strážci Nové Země** noví, by měli začít odehráním prologu. Prolog vás provede jedním herním sezením, během kterého vás postupně seznámí se základními prvky hry a zároveň vás provede sestavením balíčku strážce. Pokud chcete začít, přejděte na stranu 2 průvodce kampaní a postupujte dle uvedených pokynů.

Jakmile začnete hrát, mohou vyvstat otázky ohledně konkrétních pravidel či mechanik. Přestože tato příručka obsahuje základní pravidla, jsou k dispozici i další zdroje. Pokud v příručce pravidel nenajdete to, co hledáte, doporučujeme vám navštívit slovníček pravidel a často kladené otázky na webových stránkách Živoucí údolí (thelivingvalley.earthbornegames.com).

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte podle následujících kroků v předepsaném pořadí.

Pokud začínáte novou kampaň, vraťte se k části Začínáme na straně 9 a vyberte si jednu z uvedených možností.

1 PŘIPRAVTE OBLASTI HRÁČŮ

Umístěte do své oblasti hráče svou kartu aspektů, kartu role a přehledovou kartu obvyklých testů. Zamíchejte svůj balíček strážce a umístěte jej lícem dolů do své oblasti hráče. Umístěte na svou kartu aspektů počet žetonů energie odpovídající hodnotám aspektů. Toto je vaše zásoba energie.

2 DOBERTE SI POČÁTEČNÍ KARTY DO RUKY

Doberte si ze svého balíčku strážce šest karet.

Druhá šance: Pokud se vám nelíbí dobrané karty, můžete libovolný počet karet ze své ruky odložit stranou a dobrat si stejný počet nových karet. Poté zamíchejte karty odložené stranou zpátky do svého balíčku strážce.

3 ZVOLTE VEDOUCÍHO STRÁŽCE

Společně vyberte, kdo se stane **vedoucím strážcem**. Vedoucí strážce si vždy dobírá první kartu stezky na začátku každého kola a rozhoduje, pokud se skupině nepodaří dosáhnout shody.

4 ZAMÍCHEJTE BALÍČEK VÝZVY

Zamíchejte balíček výzvy a položte jej lícem dolů nad okolí.

5 PŘIPRAVTE POČÁTEČNÍ LOKACI

Umístěte svou aktuální lokaci do okolí. Pokud pokračujete v kampani, zkontrolujte řádek „aktuální lokace“ na listu kampaně.



6 PŘIPRAVTE KARTU POČASÍ

Najděte kartu (nebo karty) počasí uvedenou v listu kampaně pod aktuálním dnem a umístěte ji do okolí nalevo od karty lokace, stranou s názvem uvedeným v listu kampaně vzhůru. Přečtěte veškeré záznamy v průvodci kampaní uvedené nad aktuálním dnem.

7 PŘIPRAVTE KARTY MISÍ

Najděte odpovídající karty pro všechny nesplněné mise zapsané v listu kampaně a umístěte je do okolí napravo od karty lokace.

8 SESTAVTE A ZAMÍCHEJTE BALÍČEK STEZKY

Nejprve najděte všechny karty stezky ze sady odpovídající terénu, po němž jste cestovali na konci předchozího dne a který máte zapsaný v listu kampaně. Pokud se nacházíte ve stěžejní lokaci, přidejte k nim všechny karty stezky ze sady odpovídající této lokaci. Pokud se ve stěžejní lokaci nenacházíte, přidejte místo toho tři náhodné karty ze sady Údolí. Nakonec přidejte veškeré další karty přidávané kartami misí ve hře. Zamíchejte tyto karty dohromady a položte je lícem dolů nad okolí.

Poznámka: Více podrobností o těchto kartách a typech lokací najdete v části Sestavte balíček stezky na straně 15.

9 VYHODNOŤTE PŘÍPRAVU PŘI PŘÍCHODU

Přečtěte záznam v kampani uvedený na rubu karty lokace. Poté vyhodnoťte všechny pokyny přípravy na rubu karty lokace. Pokud má efekt na kartě provést „další strážce“, ale každý strážce již jeden takový efekt vyhodnotil, ignorujte tento efekt.

10 ZÁVĚREČNÉ ÚPRAVY

Umístěte případné žetony dle karet ve hře a vyhodnoťte pokyny na počasí nebo misích označené jako „Začátek dne“.



PRŮBĚH HRY

Každá partie hry *Strážci Nové Země* představuje jeden den kampaně a hraje se na kola. Počet kol v jednom dni není nijak omezen. Každé kolo je rozděleno do čtyř fází:

- » Fáze 1: Karty stezky
- » Fáze 2: Tahy strážců
- » Fáze 3: Cestování
- » Fáze 4: Obnova

FÁZE 1: KARTY STEZKY

V každém kole strážci stráví čas průzkumem oblasti okolo aktuální lokace a objeví přitom nové bytosti a místa.

Počínaje vedoucím strážcem si každý strážce dobere jednu kartu stezky. Pokud je karta napravo od názvu označena číslem pod symbolem knihy, najděte odpovídající **záznam** v průvodci kampaní a přečtěte jej nahlas. Poté vyhodnoťte všechny efekty, které se mají vyhodnotit, když tato karta „vstoupí do hry“. Vždy zcela vyhodnoťte efekty karty, než si doberete a vyhodnotíte další.

Pokud si máte dobrat kartu stezky, když je balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku stezky a vytvořte nový balíček stezky, ze kterého si kartu doberete.

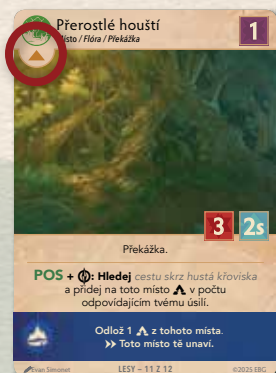
Každá karta stezky je označena šipkou nalevo od názvu, která udává, do které oblasti se má umístit. Karta s šipkou směřující nahoru se umísťuje podél cesty. Karta s šipkou směřující dolů se umísťuje na dosah strážce, který ji dobral.



Podél cesty



Na dosah



Označení oblasti

FÁZE 2: TAHY STRÁŽCŮ

Tahy strážců tvoří většinu hry. Během tahu se budete vybavovat výstrojí, interagovat s prostředím kolem sebe a používat schopnosti k dosažení cílů daného dne.

Během této fáze bude každý strážce provádět samostatné tahy. Počet tahů, které může strážce v každém kole odehrát, není nijak omezen. Jako skupina se rozhodněte, který strážce odehraje první tah, a poté se mohou strážci střídát na tazích v libovolném pořadí. Pokud nejste jediným strážcem, který stále hraje tahy, musí po dokončení vašeho tahu hrát jiný strážce. Druhý tah v řadě můžete provést tak, že vyčerpáte svou kartu role.

Ve svém tahu můžete buď provést test, zahrát kartu, nebo odpočítat.

PROVEDENÍ TESTU

Testy představují interakci strážců s prostředím. Na kartách se objevují ve formě aspektu a symbolu přístupu, za kterými následuje tematický i mechanický popis toho, co strážce udělá, pokud bude test úspěšný.

Vždy máte přístup ke čtyřem **obvyklým testům**, které jsou uvedeny na přehledové kartě obvyklých testů. Další testy, které můžete provádět, budou do hry přinášet karty. Ve svém tahu si můžete vybrat jeden test, který provedete, na libovolné kartě ve hře s výjimkou karet, jež mají ostatní strážci ve svých oblastech hráče (například vybavená výstroj). Podrobné pokyny k provedení testu jsou popsány na straně 16.

Většina testů vyžaduje **interakci** s kartou ve hře. Když provádíte test na kartě, která je na dosah, podél cesty nebo v okolí, počítá se to jako interakce s touto kartou. Když provádíte test na kartě, která je ve vaší oblasti hráče nebo kterou jste zahráli ze své ruky, pokud tento test přímo ovlivňuje kartu ve hře, počítá se to jako interakce s ovlivněnou kartou.

*Například pomocí testu **Přeždi** můžete umisťovat postup na lokaci. Když provádíte tento test, počítá se to jako interakce s lokací.*

Když interagujete s kartou ve hře, ostatní karty mezi vámi a kartou, s níž interagujete, vám mohou způsobit únavu. Toto je popsáno dále v části Únava na straně 20.

ZDA + ☹: Přeždi [X] *nedaleký terén* a přidej **A** na lokaci nebo místo v počtu odpovídajícím tvému úsilí. Pokud selžeš, utrpíš 1 zranění.

SEB + ♥: Spoj se [X] *se životem kolem sebe* a přidej **A** na bytost v počtu odpovídajícím tvému úsilí.

SOU + △: Vzpomeň si *na svůj výcvik* a prozkoumej karty strážce v počtu odpovídajícím tvému úsilí, poté si dober 1 kartu strážce.

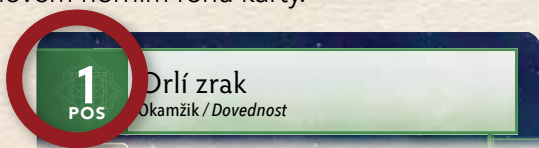
POS + ☹: Vyčni se [X] *povšimnutí* a vyčerpěj jednu bytost.

[X] odpovídá přítomnosti karty, se kterou interaguješ (minimálně 1).

Čtyři obvyklé testy

ZAHRÁNÍ KARTY

Abyste zahráli kartu ze své ruky, musíte utratit množství energie odpovídající jejím **nákladům**: počet a typ energie uvedený v levém horním rohu karty.



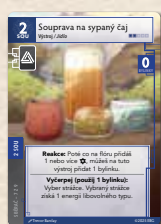
Efekt karty závisí na jejím typu:



Okamžiky: V pravidlových textech karet okamžiků jsou popsány konkrétní podmínky, za kterých je lze zahrát. Když zahrajete okamžik, vyhodnoťte všechny pokyny na kartě a poté ji odložte.



Doplňky: Karty doplňků se při umístění do hry připojují ke kartám uvedeným v textu karty doplňku. Umístěte takovou kartu pod kartu nebo vedle karty, ke které je připojena, a vyhodnoťte její efekty. Pokud karta, ke které je doplněk připojen, z jakéhokoli důvodu opustí hru, odložte i kartu doplňku.



Výstroj: Karty výstroje mají trvalé efekty nebo schopnosti, které můžete spustit ve svém tahu (nebo i jindy, jak je uvedeno na kartě). Karty výstroje jsou **vybaveny** tím, že je zahrajete do své oblasti hráče, kde zůstávají, dokud se je nerozhodnete odložit.

Každá výstroj má **hodnotu vybavení** v rozmezí 0 až 5, v podobě plných čtverečků v pravém dolním rohu rámečku s názvem karty. Pokud máte kdykoli ve své oblasti hráče karty s celkovou hodnotou více než pět čtverečků, musíte odložit výstroj ze své oblasti hráče tak, aby vám zbývalo nejvýše pět čtverečků.



Místa a bytosti: Místa a bytosti jsou karty strážce, které fungují podobně jako karty stežky. Když zahrajete tyto karty, umístěte je na svůj dosah, a dokud zůstávají ve hře, nakládejte s nimi stejně jako s kartami stežky.



Vlastnosti: Karty vlastností nemají náklady v energii. Nelze je hrát a lze je používat pouze pro testy (jak je vysvětleno na straně 16).

REAKCE

Některá pravidla začínají slovem „**Reakce**“: Tyto efekty se vyhodnocují ve chvíli stanovené v jejich pravidlových textech. Pokud se jedná o okamžik, můžete takovou kartu zahrát v uvedené chvíli. Může to být ve vašem tahu, v tazích jiných strážců, nebo dokonce v jiných fázích hry.

ŽETONY

Mnoho karet využívá pojmenované žetony, pomocí kterých se sleduje, kolikrát mohou být použity. Tyto karty jsou označeny číslem a názvem žetonů v rámečku na pravé straně karty. Když taková karta vstoupí do hry, položte na ni počet obecných žetonů použitý odpovídající tomuto číslu.

Když karta dává pokyn „použít“ jeden z žetonů, odložte jej. Pokud již na kartě nejsou žádné žetony, které by bylo možné odložit, nemůžete provádět efekty, které vyžadují použití žetonu. Pokud efekt ovlivňuje „žetony“ na kartě, vztahuje se na tyto pojmenované žetony.

Když na kartě dojdou žetony, neodkládejte ji. **Ve svém tahu se však můžete rozhodnout odložit libovolný počet vybavených karet, které již nechcete.**



ODPOČINEK

Pokud již v daném kole nechcete hrát další tahy, můžete se rozhodnout odpočívat. Můžete vyhodnotit všechny efekty, které se vyhodnocují, „když odpočíváš“, poté váš tah skončí. V tomto kole nemůžete provést další tah.

Jakmile si odpočinou všichni strážci, tahy strážců končí a hra pokračuje fází cestování.

FÁZE 3: CESTOVÁNÍ

Poté, co všichni strážci odpočívali, můžete se jako skupina rozhodnout, zda chcete cestovat. Cestování je způsob, jak se budete pohybovat po Údolí, navštěvovat nové lokace, objevovat obyvatele a místa jedinečná pro určité oblasti.

Na pravé straně každé kartě lokace je uvedena hranice postupu. Pokud se na kartě nachází alespoň tolik žetonů postupu, jaká je hranice, můžete se rozhodnout cestovat.

Poznámka: Přípravené karty s klíčovým slovem překážka zabraňují v cestování. Tyto karty musíte buďto odklidit, vyčerpat, nebo se s nimi jiným způsobem vypořádat, než budete moci cestovat. Viz Překážka na straně 27.

Pokud se rozhodnete cestovat, proveďte následující kroky:

1. UKLIÐTE HERNÍ PROSTOR

Odložte všechny karty stezky ve hře a všechny karty strážců, které jsou na dosah, podél cesty a v okolí (ale ne v oblastech hráčů). Poté rozřídte všechny karty z balíčku stezky včetně odkládací hromádky do příslušných sad a vraťte je do své sbírky karet.

Poznámka: Karty s klíčovým slovem přetrvávající se neodkládají. Viz Přetrvávající na straně 27.

Mise, podle kterých máte „odcestovat“ z lokace, se vyhodnotí v tuto chvíli.

2. CESTUJTE DO NOVÉ LOKACE

Vyberte jako skupina na mapě Údolí lokaci, do které chcete cestovat. Musíte si vybrat **blízkou** lokaci, tj. takovou lokaci, která je k vaší aktuální lokaci na mapě připojena jednou stezkou (označenou symbolem sady terénu). Nemůžete „přeskočit“ lokaci, abyste se dostali na další.

Jakmile si jako skupina vyberete svůj cíl, najděte odpovídající kartu lokace, umístěte ji do okolí a nahradte jí aktuální lokaci.

Poznámka: Po říčních stezkách nemůžete cestovat, dokud vám to neumožní určitý herní materiál.



Hranice postupu

3. ROZHODNĚTE O TÁBOŘENÍ

Poté, co si vyberete novou lokaci, můžete se jako skupina rozhodnout zakončit den a rozbít na noc tábor, než se vydáte do nové krajiny. Zakončit den tímto způsobem je bezpečnější, než když jej zakončíte uprostřed průzkumu lokace, a umožňuje vám připravit se na další den.

Pokud takto zakončíte den, můžete si mezi partii vyměnit karty odměn do balíčku strážců (viz Upravování balíčku na straně 31). Pokud se rozhodnete den nezačínat, pokračujte krokem 4.



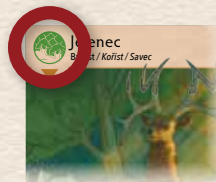
Pokud je vaší aktuální lokací například Hrozilví hora, můžete se rozhodnout cestovat do Zlatého pobřeží po pobřežní stezce.

4. SESTAVTE BALÍČEK STEZKY

Balíček stezky pro novou lokaci sestavíte tak, že zkombinujete několik sad karet stezky.

Sada terénu: Lokace v Údolí mohou být rozsáhlé oblasti a stezka, po které se vydáte, může zásadně změnit vaše zkušenosti z jejich průzkumu. Terén, přes který cestujete, určuje, na jaká místa a divoká zvířata narazíte. Každá stezka na mapě Údolí je určitého typu terénu, který je označen barvou a symbolem na linii.

Vytvořte základ balíčku stezky tím, že najdete všechny karty stezky ze sady odpovídající typu terénu stezky, po níž jste cestovali do nové lokace.



	Lesy
	Pobřeží
	Horský průsmyk
	Prales
	Traviny
	Bažina
	Rokle
	Řeka

Sada lokace: V některých lokacích se nacházejí důležité osoby a místa, která můžete na své cestě vyhledat nebo objevit. Tyto lokace jsou **stěžejní**. To, že je lokace stěžejní, je uvedeno na její kartě a vyznačeno na mapě Údolí zlato-hnědou osmicípou hvězdou. Těmto lokacím náleží jedinečné sady karet stezky. Přidejte všechny karty z této sady do balíčku stezky.



Stěžejní lokace

Pokud vaše nová lokace není stěžejní, nikdy nebudete s jistotou vědět, na koho nebo na co narazíte. Možná najdete některého z mnoha poutníků z Údolí, zajímavá místa nebo mimořádně nebezpečného predátora. Zamíchejte všechny karty stezky ze sady Údolí a přidejte tři náhodné karty z této sady do balíčku stezky.



Sada Údolí

Další karty stezky: Některé herní efekty mohou do balíčku stezky přidávat další karty.

Zkontrolujte, zda karty počasí, lokace a misí neobsahují pokyny nadepsané „Sestavení balíčku stezky“. Jakmile dokončíte sestavování balíčku stezky, zamíchejte jej.

5. PŘÍPRAVA PŘI PŘÍCHODU

Přečtěte záznam v průvodci kampaní uvedený na rubu karty lokace.

Mise, podle kterých máte „dorazit do“ lokace, se nyní vyhodnotí. Mohou mít přednost před přečtením běžného záznamu v průvodci kampaní.

Přípravu svého cíle dokončíte vyhodnocením všech pokynů nadepsaných „příprava při příchodu“. Většina karet dává vedoucímu strážci pokyn k vyhodnocení určitého efektu a poté má několik efektů pro „dalšího strážce“. Pokud má efekt provést „další strážce“, ale každý strážce již jeden takový efekt vyhodnotil, ignorujte tento efekt.

FÁZE 4: OBNOVA

Na konci kola, ve fázi obnovy, si strážci odpočinou a připraví se na další kolo. Každý strážce provede následující kroky v daném pořadí:

- **Utrpění únavy ze zranění:** Utrpíte jednu únavu za každé své zranění.
- **Dobráni jedné karty strážce:** Doberte si jednu kartu ze svého balíčku strážce. Počet karet, které můžete mít v ruce, není nijak omezen. Pokud si nemůžete dobrat kartu, jste příliš unaveni na to, abyste pokračovali, a celá skupina musí zakončit den (viz Zakončení dne na straně 21).
- **Doplnění zásob energie:** Přidávejte žetony energie do své zásoby energie, dokud nebudete mít počet energie každého typu shodný s hodnotou odpovídajícího aspektu. Pokud máte více energie, než jaká je vaše hodnota odpovídajícího aspektu, musíte přebytečné žetony energie odložit.
- **Připravte všechny karty ve hře:** Připravte všechny vyčerpané karty ve všech oblastech. Poté začne nové kolo.

PROVÁDĚNÍ TESTŮ

Testy tvoří jádro hry **Strážci Nové Země**. Prostřednictvím testů interagujete s okolím a svět ožívá. Strážci provádějí testy ve svých tazích, jak je popsáno na straně 12.

Na kartách se objevují ve formě aspektu a symbolu přístupu, za kterými následuje tematický i mechanický popis testu, který váš strážce provede. Provedení testu se skládá z následujících kroků v daném pořadí:

SEB + ♥: Namoč si [2] nohy do čisté studené vody a přesuň svůj ♦ na toto místo a zmírní si únavu v počtu odpovídajícím tvému úsilí.

Test na kartě stezky

1. VÝBĚR TESTU

Vyberte si test, který chcete provést, na kartě ve hře kromě karet v oblasti hráče jiného strážce. Poté případně vyberte karty, se kterými bude test interagovat. (Většina testů interaguje s kartou, na které se nachází, ale některé, například obvyklé testy, interagují s jinými kartami, viz str. 12.)

Poté vás unaví každá připravená karta mezi vámi a kartou, se kterou interagujete. Toto je blíže popsáno v části Únava na straně 20.



Hráč do testu vynaloží dvě energie POS a dva symboly průzkumu, celkem tedy čtyři úsilí.

2. VYNALOŽENÍ ÚSILÍ

Testy mohou uspět nebo selhat. Čím více úsilí do testu vynaložíte, tím větší šanci máte na úspěch. Úsilí lze vynaložit z několika zdrojů (viz níže). Pro lepší přehled vynaloženého úsilí můžete vynaložené žetony a karty položit do herní oblasti vedle testu, který provádíte, a po vyhodnocení testu je odložit.

VYNALOŽENÍ ENERGIE

Abyste zahájili test, musíte nejprve vynaložit jeden nebo více žetonů energie příslušného aspektu tím, že je odeberete ze své zásoby energie. Každá vynaložená energie přidává jedno úsilí. Pokud nemůžete vynaložit alespoň jednu energii příslušného aspektu, nemůžete test provést.

VYNALOŽENÍ SYMBOLŮ PŘÍSTUPU

Symbol přístupu uvedený v testu představuje způsob, jakým k situaci přistupujete, a použité metody. Existují čtyři přístupy:

-  **Konflikt**
-  **Rozum**
-  **Průzkum**
-  **Spojení**

Můžete odložit libovolný počet karet z ruky, které mají na levé straně symbol přístupu odpovídající uvedenému typu, a za každou z nich přidat počet úsilí rovnající se počtu těchto symbolů na kartě.

Když odložíte kartu za symboly přístupu, ignorujte všechny ostatní informace na kartě, které se výslovně netýkají vynaložení této karty. Počet symbolů přístupu, které můžete odložit a vynaložit do testu, není nijak omezen.

VYNALOŽENÍ ÚSILÍ Z JINÝCH ZDROJŮ

Další herní efekty, jako jsou výstroj, nápomocné bytosti nebo žetony strážců ostatních hráčů, mohou při provádění testu také vynaložit úsilí. Toto úsilí během tohoto kroku přidáte k vynaložené energii a symbolům přístupu, a určíte tak celkové vynaložené úsilí.

3. MODIFIKÁTORY

Jakmile určíte celkové vynaložené úsilí svého strážce, doberte si a odhalte vrchní kartu z balíčku výzvy. Líc karty výzvy obsahuje všechny čtyři aspekty spolu s číslem 0, +1, -1 nebo -2. Podívejte se na aspekt určený testem a upravte vynaložené úsilí o hodnotu na kartě. Poté použijte případné další modifikátory z efektů karet ve hře, které mají vliv na úsilí, a určete výsledné úsilí.

4. ÚSPĚCH NEBO SELHÁNÍ

Každý test má obtížnost – číslo v závorkách za tučným tematickým slovesem. Pokud test žádné číslo neobsahuje, obtížnost je jedna. **Pokud je vaše výsledné úsilí stejné jako obtížnost testu nebo vyšší, uspějete.** Pokud je vaše výsledné úsilí nižší než obtížnost testu, selžete.

Poznámka: Některé testy mají obtížnost X. V takových případech obtížnost závisí na okolnostech jedinečných pro daný test a jsou popsány jinde na dotyčné kartě.

Pokud uspějete, vyhodnoťte veškeré efekty uvedené v textu za tematickým popisem. Pokud se efekt odvíjí od vašeho úsilí v testu, počítá se výsledné úsilí.

Pokud selžete, nevyhodnocujte efekty bezprostředně následující za tematickým popisem. Často je jediným následkem selhání v testu samotný neúspěch, pokud má však selhání nějaký efekt, je vždy přímo zmíněn v textu za efektem úspěchu.

*Pokud například selžete v testu **Přejdi**, neumístíte žádné **▲**. Místo toho utrpíte 1 zranění.*

Některé testy také mají efekty, které se stanou, „ať už uspěješ, nebo selžeš“. Ty se vyhodnotí vždy bez ohledu na výsledek.



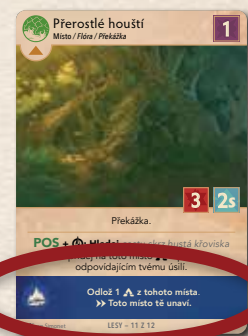
5. VYHODNOCENÍ EFEKTŮ VÝZVY

Ve spodní části odhalené karty výzvy najdete v barevném pruhu jeden ze tří různých symbolů výzvy: erb, hora, nebo slunce. Stejné symboly se nacházejí u efektů výzvy na kartách ve hře.

Poté, co vyhodnotíte efekty úspěchu nebo selhání, musíte vyhodnotit pokyny každého efektu výzvy, který odpovídá symbolu výzvy na kartě odhalené pro test a který se nachází na **aktivní** kartě. Aktivní karty jsou veškeré připravené karty v okolí, podél cesty, na váš dosah nebo ve vaší oblasti hráče. Ignorujte efekty karet výzvy na vyčerpaných kartách nebo kartách na dosah ostatních hráčů.

Pokud však interagujete s kartou na dosah jiného strážce, připravené karty na dosah tohoto strážce se v tomto tahu také počítají jako aktivní.

Poznámka: Efekty výzvy na kartách, které byly odklizeny nebo vyčerpany výsledkem testu, se nespustí, jelikož jsou před tímto krokem buďto odebrány ze hry, nebo již nejsou aktivní (viz Odklizení karet na straně 18).



Efekt výzvy

POŘADÍ EFEKTŮ VÝZVY

Při vyhodnocování efektů výzvy vyhodnocujte karty v následujícím pořadí. Pokud se v jedné oblasti nachází více efektů výzvy, můžete si vybrat, v jakém pořadí je vyhodnotíte.

1. Karty počasí
2. Karta lokace
3. Karty misí
4. Karty podél cesty
5. Karty na dosah
6. Karty ve vaší oblasti hráče



SYMBOL ZAMÍCHÁNÍ

Po vyhodnocení testu zamíchejte odkládací hromádku výzvy zpět do balíčku výzvy, pokud se na kterékoli kartě výzvy, která byla odložena, nachází symbol zamíchání (🔥).

Každý efekt výzvy se vyhodnotí pouze jednou za test. Pokud se z jakéhokoli důvodu karta ocitne v takové pozici, že by se její efekt výzvy během stejného testu měl vyhodnotit podruhé, podruhé ho nevyhodnocujte.

PODMÍNĚNÉ EFEKTY VÝZVY

Mnoho efektů výzvy má další podmínky, které určují, zda se spustí, nebo ne. Pokud je text efektu výzvy rozdělený symbolem dvojité šipky (➡), část textu za tímto symbolem vyhodnoťte, pouze pokud úspěšně vyhodnotíte všechny pokyny před šipkou nebo pokud byla splněna podmínka před šipkou.

ODKLÍZENÍ KARET

Často budete dostávat pokyn umístit na karty dva různé druhy žetonů: postupu (▲) a újmy (☆). Oba druhy jsou abstraktní náhrady za příběhové výsledky prováděných testů a karet zahraných z ruky.

Postup (▲) představuje strávený čas. Například postup umístěný na místo nebo lokaci může představovat čas strávený jeho procházením, prozkoumáním nebo prostým rozjímáním nad jeho krásou. Obdobně může postup umístěný na bytosti představovat čas strávený hovorem s touto bytostí, studiem jejího chování nebo přesvědčováním, aby vás nechala projít bez úhony. Odklizení karty pomocí postupu jednoduše znamená, že jste s ní strávili dostatek času, abyste mohli využívat poskytovaných výhod nebo bezpečně pokračovat dále.

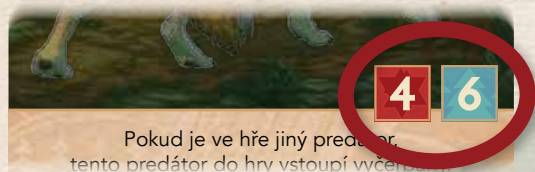


To, co představuje **újma** (☆), se u jednotlivých karet značně liší. Na bytostech může představovat fyzickou újmu, ale také rozrušení. Na místech může představovat, kolik fyzického poškození lze předmětu udělit, než se zničí, nebo například prosekávání cesty kletstím. Také může představovat, kolik materiálu lze získat z rostliny, než z ní nezbude nic užitečného.



Možná si budete hranici újmy karty instinktivně představovat jako její „životy“, tedy množství poškození, které může karta utrpět, než bude zabita nebo zničena, ale tak to nutně být nemusí. Když odklidíte bytost pomocí újmy, jednoduše jste jí způsobili dostatek poškození nebo ji natolik vyrušili, že utekla. Když pomocí újmy odklidíte místo, překonali jste jej silou nebo vyčerpali jeho zdroje.

Většina karet má v pravém horním rohu textového pole **hranice** pro jeden nebo oba druhy těchto žetonů.



Jakmile je na kartě alespoň tolik žetonů, jako je odpovídající hranice, tato karta se **odklidí**. Když odklidíte kartu, vyhodnoťte případné pokyny v jejím textu označené slovem „Odklizení“. Pokud je vedle „Odklizení“ uveden záznam v průvodci kampaní, nalistujte v průvodci kampaní odpovídající záznam a přečtěte jej nahlas. Pokud je na kartě po vyhodnocení efektů stále dostatek žetonů k jejímu odklizení, odložte ji.

ŽETONY STRÁŽCŮ

Každý strážce má jedinečný žeton strážce, který může být přesunut na karty ve hře, kde představuje fakt, že karta vyžaduje úplnou pozornost nebo fyzickou přítomnost vašeho strážce. Když se váš žeton strážce nachází na kartě ve hře, každý jiný strážce automaticky vynaloží jedno úsilí navíc, když provádí test, který s takovou kartou interaguje. Toto jedno úsilí navíc se počítá za každý žeton strážce na kartě.



Některé karty jsou místo hranice postupu označeny symbolem strážce. Taková karta je odklizená, jakmile se na ní nachází žeton každého strážce.

Pokud má být váš žeton strážce odložen nebo se nenachází na kartě, přesuňte jej na svoji kartu role.

Když efekt způsobí, že je na kartě dostatek žetonů k odklizení, dokončete vyhodnocování aktuálního kroku pravidel a poté odklidíte všechny karty, které dosáhly hranice.

Pokud například díky úspěšnému testu umístíte na kartu dostatek postupu k jejímu odklizení, dokončete vyhodnocování efektů za úspěch v testu a poté vyhodnoťte efekt odklizení. Nebo pokud efekt výzvy způsobí umístění tolika újmy, aby byla karta odklizená, dokončete vyhodnocování efektu výzvy a poté vyhodnoťte efekt odklizení.

Pokud má karta dostatek obou druhů žetonů k odklizení, můžete si vybrat, který druh použijete k odklizení.

KARTY BEZ HRANICE

Některé karty stezky nemají hranici postupu ani újmy. Na takové karty lze i tak umísťovat příslušné žetony, ale nikdy se kvůli nim neodklidí.

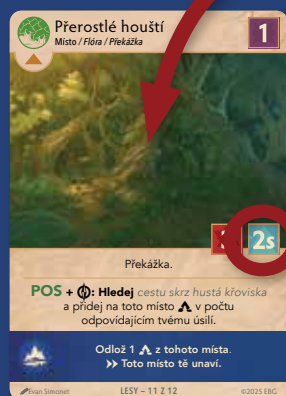
ODKLÍZENÍ A LOKACE

Lokace jsou výjimkou z pravidel pro odklizení. Každá lokace má hranici postupu, který představuje postup vaší skupiny na cestě do další lokace. Pokud ovšem dosáhnete této hranice postupu, lokace se neodklidí. Místo toho, jakmile v kole dojdete ke kroku cestování, může se skupina rozhodnout cestovat, pokud je na dané lokaci alespoň tolik postupu, jako je její hranice (viz Cestování na straně 14).

PŘÍKLAD TESTU

1 Sára hraje sólovou hru a její strážce se prochází lesem. Na dosah má karty Slídivý vlčák a Lanice a podél cesty kartu Přerostlé houští. Rozhodne se pokusit o test **Přejdi** na Přerostlé houští.

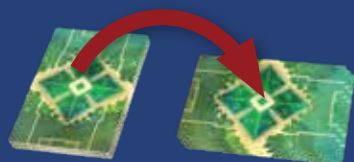
ZDA + ☙: Přejdi [X] *nedaleký terén* a přidej **▲** na lokaci nebo místo v počtu odpovídajícím tvému úsilí. Pokud selžeš, utrpíš 1 zranění.



5 Jelikož byl test úspěšný, Sára vyhodnotí jeho pokyny a přidá na Přerostlé houští počet žetonů postupu odpovídající jejímu úsilí (dva).



2 Protože Sára interaguje s kartou podél cesty, unaví ji každá karta na dosah. Utrpí tedy tři únavy (dvě za Slídivého vlčáka a jednu za Lanici).



6 Dva postupy na Přerostlém houští odpovídají jeho hranici postupu, takže je tato karta odklizena. Sára ji odloží.

Pokud je ve hře aktivní predátor, vyčerpá ho. >> Přidej na tuto bytost **▲** v počtu odpovídajícím predátorově přítomnosti.

3 Sára do testu vynaloží dva žetony energie zdatnosti a také kartu z ruky se symbolem přístupu průzkum, celkem tedy vynaložila tři úsilí.



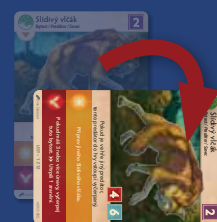
4 Poté si Sára dobere kartu výzvy a uplatní modifikátor pro zdatnost, aspekt používaný pro tento test. Modifikátor je -1, takže její výsledné úsilí je dvě. Obtížnost testu **Přejdi** je rovna přítomnosti Přerostlého houští, tedy jedna, takže Sára se dvěma úsilími úspěš!



7 Nakonec Sára vyhodnotí každý efekt výzvy odpovídající symbolu hory (▲) na kartě výzvy, kterou si vybrala.

Přerostlé houští již bylo odklizeno, takže jediná karta s efektem výzvy se symbolem hory je Lanice.

Slídivý vlčák má rys predátor, a protože je v „připravené“ poloze, je považován za „aktivního“. Sára ho vyčerpá a přidá na Lanici počet žetonů újmy odpovídající jeho přítomnosti (dva). To způsobí, že je Lanice také odklizena a odložena.



Vaši strážci za jeden den zvládnou jen omezené množství práce, než budou příliš unaveni, aby pokračovali. Váš balíček představuje výdrž vašeho strážce, a pokud v něm dojdou karty, den skončí (viz Zakončení dne na straně 21). Pohyb po Údolí může být náročný a bez ohledu na to, jak moc jsou strážci sladění s přírodou, stále mohou narazit na namáhavé výzvy. Tuto námahu představuje únava.

Když váš strážce utrpí únavu, odeberte svrchu svého balíčku strážce počet karet odpovídající utrpěné únavě a umístěte je, aniž byste se na ně dívali, lícem dolů poblíž své odkládací hromádky strážce, čímž vytvoříte balíček únavy.



Balíček strážce

Odkládací hromádka strážce

Balíček únavy

Pokud kdykoli dostanete pokyn utrpět únavu, ale již vám v balíčku strážce nezbývá dostatek karet, abyste tuto únavu utrpěli, musíte zakončit den.

„UNAVÍ TĚ“

Každá karta v balíčku stezky má v pravém horním rohu uvedenou hodnotu přítomnosti. Některé herní efekty způsobí, že vás karty unaví. Když k tomu dojde, **utrpíte únavu odpovídající přítomnosti** dané karty, pokud je tato karta připravená. Pokud je vyčerpaná, daná karta vás neunaví.

ZMÍRŇOVÁNÍ ÚNAVY

Některé herní efekty vám umožňují zmírnit si únavu. Když k tomu dojde, doberte si uvedené množství karet svrchu svého balíčku únavy a vezměte si je do ruky.

ÚNAVA Z INTERAKCE

Když interagujete s prostředím, mohou prvky mezi vámi a prvkem, se kterým interagujete, způsobit, že utrpíte únavu. Může se jednat o zuřící vydročku, která vás obtěžuje, zatímco se snažíte splnit úkol, nebo o obtížný terén, který vás zpomaluje.

Než provedete test, unaví vás každá **připravená** karta mezi vámi a kartou, se kterou interagujete. To, které připravené karty jsou mezi vámi a kartou, s níž interagujete, záleží na oblasti, kde se dotyčná karta nachází:

- **Karta je na dosah:** mezi vámi nic není.
- **Karta je na dosah jiného strážce:** mezi vámi jsou všechny karty na váš dosah.
- **Karta je podél cesty:** mezi vámi jsou všechny karty na váš dosah.
- **Karta je v okolí:** mezi vámi jsou všechny karty na váš dosah a podél cesty.

Některé karty strážců a herní efekty působí na karty a různě s nimi manipulují, aniž by se jednalo o test. Tyto efekty nejsou považovány za interakce, takže karty mezi vámi a ovlivněnou kartou vás neunaví.

Pokud test na kartě ve vaší oblasti hráče nebo kartě zahrané z ruky interaguje s více kartami, vyhodnoťte tento krok pouze jednou, a to za kartu, se kterou interagujete a která je od vás nejdále.

Když bude tento strážce interagovat s lokací, utrpí celkem tři únavy (dvě z karty Slidivý vlčák na dosah jednu z karty Skryš strážců podél cesty).

ZAKONČENÍ DNE

Den může skončit několika způsoby:

- **Rozhodnete se utábořit:** Po úspěšném cestování se jako skupina můžete rozhodnout na noc utábořit.
- **Strážce je příliš unavený:** Pokud si má strážce dobrat kartu nebo utrpět únavu, ale nemůže, den ihned skončí.
- **Strážce je příliš zraněný:** Pokud strážce utrpí třetí zranění, na konci aktuálního tahu den skončí. Tento strážce si do svého balíčku musí přidat jednu kartu „Vleklé zranění“ (viz Zranění na straně 23).
- **Spojenec v ohrožení:** Mezi vaše povinnosti patří chránit obyvatele Údolí. U většiny lidských bytostí platí, že pokud újma způsobí jejich odklizení, průvodce kampaní vám dá pokyn zakončit den.
- **Splnění mise:** Může se stát, že po dokončení závěrečné etapy mise dosáhnete důležitého bodu, po kterém je třeba zakončit den. V takovém případě vám k tomu dá pokyn průvodce kampaní.

Když den skončí, aktuální partie je u konce a uplyne jeden den kampaně. Odškrtněte následující den v listu kampaně. Zaznamenejte si svou aktuální lokaci tak, že ji buďto uložíte v krabici spolu s balíčkem strážce, nebo ji zapíšete do listu kampaně spolu s typem terénu, po kterém jste cestovali. Ostatní herní materiál můžete sklidit a vrátit na obvyklá místa v krabici.

SHRNUTÍ

Tato pravidla vás seznámí s tím, jak hra probíhá, ale nezabývají se podrobnostmi o tom, čeho se budete snažit dosáhnout. Vzhledem k povaze otevřeného světa hry *Strážci Nové Země* může být váš cíl pro daný den v každé partii jiný v závislosti na aktuální misi nebo jiném úkolu, nápadu, který jste získali na základě vyslechnutého náznaku, nebo obecné touze prozkoumávat.

V jedné partii se můžete pokoušet cestovat do vzdálené lokace, takže vaším cílem bude používat test **Přejdi** a přidávat postup na lokaci, abyste co nejvícekrát cestovali, než jednomu z vás dojdou karty v balíčku. K tomu se budete potřebovat zbavit karet mezi vámi a lokací. Můžete pomoci testu **Spoj se** navázat kontakt s přátelským tvorem, skrze **Vyhni se** vyčerpát nebezpečné zvíře, díky **Přejdi** odklidit jiná místa v cestě nebo použít jiné akce specifické pro karty, které přijdou do hry.

V další partii se místo toho můžete pokoušet najít konkrétní postavu. K tomu budete muset zůstat v určité lokaci, používat karty se schopností **prozkoumej** k hledání karet a snažit se udržet v herním prostoru co nejméně hrozeb, než kýženou postavu najdete.

V následující partii se můžete pokoušet splnit kartu mise se specifickým cílem – takovým, který vám umožní interagovat s kartami nečekaným způsobem.

Strážci Nové Země konec konců nejsou jako mnoho dalších karetních her, v nichž se snažíte každou partii dosáhnout podobného cíle. Spíše se totiž podobají hrám na hrdiny – souboru pravidel a mechanismů simulujících všemožné činnosti v otevřeném světě. Je jen na vás, abyste objevili všechny možné způsoby, jak tyto mechanismy využít!



DALŠÍ HERNÍ POJMY

AKTIVNÍ

Aktivní karty jsou všechny připravené karty v okolí, podél cesty, na dosah a ve vaší oblasti hráče. Karty na dosah jiných strážců aktivní nejsou. Pokud ovšem interagujete s kartou, která je na dosah jiného strážce, jako aktivní se pro tento tah počítají i připravené karty na dosah tohoto strážce.

ČASOVÁNÍ EFEKTŮ

Mnoho efektů na kartách se vyhodnocuje v určitý okamžik (například „když provádíš test“). Efekty, u kterých není uvedeno časování, jsou buďto trvalé efekty, které platí vždy, nebo efekty, které se můžete rozhodnout použít během tahu libovolného strážce.

Efekty, u nichž je uvedeno časování, se vztahují k určitému kroku pravidel (nebo k jinému hernímu efektu) a jsou uvedeny následovně:

- **Předtím než nebo před:** Tento efekt se vyhodnotí ihned před zahájením uvedeného kroku.
- **Když nebo při:** Tento efekt se vyhodnotí během uvedeného kroku. Obvykle nějak upravuje celý krok nebo se spustí v určitém okamžiku v rámci uvedeného kroku. Upřesnění naleznete v pravidlech tohoto kroku.
- **Poté co nebo po:** Tento efekt se vyhodnotí ihned poté, co vyhodnotíte všechny efekty uvedeného kroku.

Pokud se ve stejný okamžik má vyhodnotit více efektů, můžete si vybrat pořadí, ve kterém se vyhodnotí.

ČASOVÁNÍ SPOUŠTĚNÝCH EFEKTŮ

Efekty spouštěné vámi (například schopnosti vyčerpání na kartách strážců), u kterých není uvedeno časování, lze použít pouze na začátku nebo konci vašeho tahu nebo tahu jiného strážce. Nelze je tedy použít během provádění testu nebo v průběhu vyhodnocování jiné karty.

ODLOŽENÍ

Odložené karty umísťujete na odpovídající odkládací hromádku a odložené žetony vracejte do zásoby. Efekty spouštěné při odklizení karty se nespustí, když je karta odložena.

PROZKOUMÁNÍ

Když dostanete pokyn „prozkoumat“ balíček, podívejte se na uvedený počet karet navrchu příslušného balíčku (například „prozkoumej 3 karty stezky“), poté libovolný počet těchto karet vraťte navrch a/nebo dospodu stejného balíčku v libovolném pořadí.

PRŮVODCE KAMPANÍ

Pokud se v rámečku s názvem karty nachází záznam v průvodci kampaní, přečtěte záznam s odpovídajícím číslem, jakmile karta vstoupí do hry.

Když se v textu karty nachází symbol záznamu, za kterým následuje číslo, přečtěte záznam odpovídající tomuto číslu, když je tento text spuštěn. Pokud za symbolem záznamu číslo nenásleduje, přečtěte záznam odpovídající číslu v horní části karty.

Více informací najdete v části Průvodce kampaní na straně 28.

PŘESUNUTÍ

Karta se vždy přesouvá do jiné oblasti, než ve které se právě nachází. Pokud konkrétní oblast není uvedena, můžete se rozhodnout, zda kartu přesunete buďto podél cesty, nebo na dosah strážce dle své volby.

PŘIPOJENÍ

Některé karty dávají pokyn připojit je k jiným kartám. Umísťte připojenou kartu pod kartu, ke které je připojena, tak, aby částečně vyčnívala a vy jste nezapomněli, že tam tato připojená karta je.

Připojené karty otočené lícem vzhůru jsou „ve hře“, zatímco připojené karty otočené lícem dolů nikoli.

Když je karta připojena lícem dolů, odložte z ní veškeré žetony. Když karta opustí hru, veškeré k ní připojené karty jsou odloženy.

Některé karty se mohou připojit k vaší roli. S takovými kartami můžete stále interagovat. Jejich efekty výzvy vyhodnocujte, jako by byly na dosah. Když interagujete s jinými kartami ve hře, karty připojené k vaší roli jsou vždy mezi vámi a kartou, s níž interagujete.



Záznam
v průvodci
kampaní



Univerzální
baterie připojená
ke Kamuflážnímu plášti

S (ZA KAŽDÉHO STRÁŽCE)

Symbol **S** představuje počet aktuálně hrajících strážců (neboli hráčů). Pokud se tento symbol nachází vedle jiné hodnoty, vynásobte počet strážců touto hodnotou (například ve hře dvou hráčů by „3 **S**“ znamenalo šest).

VE HŘE

Všechny karty a žetony, které jsou v okolí, podél cesty, na dosah strážce, v oblasti hráče nebo na herní součásti v jedné z těchto oblastí, jsou **ve hře**. Karty na odkládacích hromádkách, v rukách hráčů nebo v balíčcích ve hře nejsou.

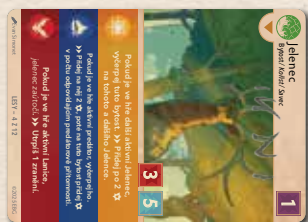
VYČERPÁNÍ/PŘIPRAVENÍ

Kartu vyčerpáte tak, že ji otočíte o devadesát stupňů. Kartu připravíte tak, že ji opět narovnáte.

- Vyčerpané karty vás neunavují.
- Vyčerpané karty nejsou aktivní, takže se nevyhodnocují jejich efekty výzvy.
- S vyčerpanými kartami můžete interagovat.
- Pokud je před efektem uvedeno „vyčerpej [tuto kartu]“, musíte být schopni příslušnou kartu vyčerpat, abyste mohli efekt spustit.
- Nemůžete vyčerpat již vyčerpanou kartu.



Připravená



Vyčerpaná

Poznámka: Schopnosti, které začínají na „**Vyčerpej:**“ lze použít pouze v určitých chvílích (viz Časování spouštěných efektů na straně 22).

VYHLEDÁNÍ

Když dostanete pokyn „vyhledat“ kartu, vezměte uvedené balíčky nebo hromádky karet, najděte všechny karty odpovídající zadaným kritériím a jednu z nich si vyberte (například „vyhledej kartu výstroje“). Pokud jste vyhledali kartu stezky, vyložte ji do hry. Pokud jste vyhledali kartu strážce, vezměte si ji do ruky. Poté vraťte všechny nevybrané karty zpátky, odkud jste je vzali, a zamíchejte všechny dotčené balíčky.

Některé efekty vyhledání vám mohou dávat pokyn vyhledat „první“ kartu splňující určité kritérium. V takovém případě projděte postupně příslušný balíček počínaje vrchní kartou a vyberte první kartu, která toto kritérium splňuje. Pokud v tomto případě máte prohledat dvě místa (například „vyhledej v balíčku stezky a odkládací hromádky“), prohledejte tato místa v uvedeném pořadí. Pokud kýženou kartu nenajdete na prvním místě, přejděte na druhé.

Pokud máte vyhledat kartu v sadě karet, najděte tuto sadu ve své sbírce karet a prohledejte ji, jak bylo popsáno výše. Pokud se tato sada právě používá, projděte balíček a odkládací hromádku, v nichž se tato sada používá.

VYHNUTÍ SE

Některé herní efekty vám umožňují vyhnout se kartám, když provádíte test. Když se vyhnete kartám, tyto karty se nepočítají, jako by byly mezi vámi a kartou, s níž interagujete. Karty, kterým se takto vyhnete, vás neunaví, a pokud mají klíčové slovo překážka, nebrání vám v interakci s kartami, které jsou za nimi. Tyto karty jsou stále považovány za aktivní, takže se spustí jejich efekty výzvy.

ZRANĚNÍ

Zranění představují pro strážce značné nebezpečí. Pokud váš strážce během jednoho dne získá příliš mnoho zranění, budete se muset na noc utábořit.

Pokud herní efekt vašeho strážce zraní, umístěte na svoji kartu role žeton újmy a **odložte všechny karty ze svého balíčku únavy**.

Ve fázi obnovy utrpíte jednu únavu za každé zranění, které jste utrpěli.

Když dostanete pokyn vyléčit zranění, odeberte ze své role jednu újmu.

Jakmile váš strážce utrpí třetí zranění, musíte na konci aktuálního tahu zakončit den. Zároveň musíte do svého balíčku strážce přidat jednu kartu „Vleklé zranění“ ze sbírky karet (pokud je k dispozici).

POPIS KARET

- Symbol sady:** Tento symbol označuje, do které sady karta patří, abyste snadno rozpoznali sady, když jsou karty uloženy v krabici.
- Název:** Pojmenování karty.
- Typ karty a rysy:** Označení, na která se mohou odkazovat schopnosti karet.
- Označení oblasti:** Udává, zda karta vstoupí do hry na dosah, nebo podél cesty.
- Záznam v průvodci kampaní:** Označuje záznam v průvodci kampaní, který se má přečíst, když karta vstoupí do hry.
- Přítomnost:** Význam karty v rámci jejího prostředí. Tato hodnota udává, kolik únavy může karta způsobit, a škálují se podle ní další efekty.
- Žetony:** Udává název speciálního typu žetonů, který tato karta používá, a kolik těchto žetonů se má na kartu umístit, když vstoupí do hry. Pro tento účel používejte obecné žetony.
- Hranice újmy:** Měřítka stavu karty. Když je na kartě stejný nebo vyšší počet žetonů újmy, je odklizená.
- Hranice postupu:** Měřítka času, který strážci strávili s bytostí, místem nebo lokací, které karta představuje. Po dosažení této hodnoty na bytosti nebo místě je příslušná karta odklizená. Po dosažení této hodnoty na lokaci se strážci mohou rozhodnout cestovat.
- Schopnosti a testy:** Hlavní schopnosti karty. Můžou obsahovat testy, které mohou strážci provádět, zvláštní pravidla karty nebo efekty, které se vyhodnotí při odklizení karty.
- Cíl mise:** Tato podmínka musí být splněna, abyste v misi postoupili dále.
- Efekty výzvy:** Tyto efekty se vyhodnocují na konci testů podle toho, který ze tří symbolů výzvy se nachází na kartě výzvy.
- Označení sady:** Název sady, do níž karta patří, a pořadí karty v rámci této sady.



POPIS KARET STRÁŽCŮ

- Náklady v energii:** Kolik žetonů energie musíte utratit za zahrání karty.
- Název:** Pojmenování karty.
- Typ karty a rysy:** Označení, na která se mohou odkazovat schopnosti karet.
- Hodnota vybavení:** Množství místa, které karta po vybavení zabírá. Pokud máte ve své oblasti hráče více než pět vyplněných čtverečků hodnoty vybavení, musíte odložit výstroj, dokud nebudete mít nejvýše pět čtverečků.
- Přítomnost:** Význam karty v rámci jejího prostředí. Nachází se pouze na kartách strážců typu bytost nebo místo.
- Žetony:** Udává název speciálního typu žetonů, který tato karta používá, a kolik těchto žetonů se má na kartu umístit, když vstoupí do hry. Pro tento účel používejte obecné žetony.
- Hranice újmy:** Měřítka stavu karty. Když je na kartě stejný nebo vyšší počet žetonů újmy, je odklizená.
- Symbole přístupu:** Symbole, které lze vynaložit do testů odložením této karty. Karta přidá jedno úsilí za každý symbol přístupu odpovídající symbolu na testu.
- Schopnosti a testy:** Hlavní schopnosti karty. Můžou obsahovat testy, které mohou strážci provádět, zvláštní pravidla karty nebo efekty, které se vyhodnotí při odklizení karty.
- Požadavek aspektu:** Abyste mohli tuto kartu zařadit do svého balíčku, musíte mít alespoň takovouto hodnotu odpovídajícího aspektu.
- Označení sady:** Název sady, do níž karta patří, a pořadí karty v rámci této sady.



KLÍČOVÁ SLOVA

Klíčová slova nahrazují delší pravidlové pokyny, které by se jinak často objevovaly na kartách.

JEDINEČNÁ

Strážce nemůže mít současně ve hře dvě jedinečné karty ze svého balíčku se stejným názvem. Pokud do hry vstoupí druhá kopie stejné jedinečné karty z vašeho balíčku, musíte tu první ihned odložit.

MANIFESTACE

K zahrání karty s klíčovým slovem manifestace musíte použít (odložit) žeton ze své vybavené karty s klíčovým slovem přivaděč.

NESPOJITELNÁ

Na tuto kartu nelze přidávat postup pomocí obvyklého testu **Spoj se**.

PŘÁTELSKÁ

Když je karta s klíčovým slovem přátelská mezi vámi a kartou, se kterou interagujete, neunaví vás.

Kartu s klíčovým slovem přátelská nelze ovlivnit pomocí karty s rysem zbraň.

PŘEKÁŽKA

Nemůžete interagovat s kartou, pokud mezi vámi a touto kartou je připravená karta s klíčovým slovem překážka.

Například překážka na dosah vám brání v interakci s kartami podél cesty nebo v okolí. Překážka podél cesty vám brání v interakci s kartami v okolí.

Nemůžete cestovat, pokud jsou ve hře nějaké připravené karty s klíčovým slovem překážka.



PŘEPADENÍ

Když karta s klíčovým slovem přepadení vstoupí do hry na dosah nebo se přesune na dosah strážce, unaví tohoto strážce.

Poznámka: Unaví vás pouze připravené karty. Pokud je karta vyčerpaná, únavu z přepadení neutrpíte.

PŘETRVÁVAJÍCÍ

Přetrvávající karty (připravené nebo vyčerpané) a všechny k nim připojené karty zůstávají ve hře, když cestujete.

PŘÍPRAVA

Na začátku dne, po kroku 1 přípravy hry, můžete ve svém balíčku vyhledat jednu kartu s klíčovým slovem příprava a vyložit ji do hry.

PŘIVADĚČ

Když máte vybavenou kartu s klíčovým slovem přivaděč, můžete hrát karty manifestací použitím (odložením) žetonu z tohoto přivaděče.

UNAVUJÍCÍ

Pokud je tato karta připravená a ve vaší oblasti hráče, na dosah nebo podél cesty, když odpočíváte, utrpíte únavu odpovídající její přítomnosti. Pokud za tímto klíčovým slovem následuje číslo, utrpíte místo toho únavu odpovídající tomuto číslu.



HRANÍ KAMPANĚ

Příběh hry **Strážci Nové Země** se odvíjí během kampaně v několika partiích, přičemž každá partie představuje jeden den. Co budete v každém dni dělat, záleží jen na vás. Můžete plnit mise a postupovat v příběhu, nebo se můžete vydat na průzkum a objevovat nové okamžiky a cíle ukryté po celém světě. Za plnění různých úkolů získáte nové karty, kterými si trvale upravíte balíček, a vaše volby mohou mít dlouhodobý vliv na Údolí.

Chcete-li zahájit novou kampaň, přečtěte si část **Začínáme** na straně 9. Pokaždé když se vrátíte ke hře, připravte nový den podle pokynů přípravy hry na straně 10. Hra se škáluje dle počtu strážců, nemusíte tedy každou partii odehrát se stejnou skupinou. Strážci mohou v případě potřeby kampaň opustit nebo vynechat den.

PRŮVODCE KAMPANÍ

Průvodce kampaní obsahuje číselně seřazené záznamy, které budete v průběhu hry číst. Obsahují příběhové texty určené ke čtení celé skupině a pravidlové pokyny vysvětlující, jak proběhlé události mění hru.

Když se v textu karty nachází symbol , za kterým následuje číslo, přečtěte záznam odpovídající tomuto číslu, když text vyhodnocujete. Některé záznamy mají různé varianty podle toho, za kterých podmínek je přečtete. Přejděte na záznam odpovídající podmínce, kvůli které jste záznam začali číst (například „Při vstupu do hry“, když karta stezky vstoupí do hry).

Záznam také může kontrolovat splnění různých podmínek. Tyto věty s „pokud“ čtete v uvedeném pořadí. Řiďte se pokyny první splněné podmínky.

47. HY PIMPOT, ŠÉFKUČAŘ

PŘI VSTUPU DO HRY	JDĚTE NA 47.1
ODKLIZENÍ 	POKUD JE K HYHOVI PIMPOTOVI PŘIPOJENÁ POMOCNÁ RUKA, JDĚTE NA 47.2 JINAK JDĚTE NA 47.3
ODKLIZENÍ 	JDĚTE NA 47.6

Někdy budete muset v rámci záznamu učinit rozhodnutí. Skupina by se měla rozhodovat společně, ale pokud se nedokáže dohodnout, rozhoduje vedoucí strážce. Doporučujeme rozhodovat se pouze na základě informací v **červeně** zvýrazněné části textu a následky si přečíst až poté, co rozhodnutí učiníte.

Možnosti a jejich následky jsou odsazené. Po vyhodnocení zvolené možnosti zkontrolujte, zda je v záznamu uveden pokyn „**»» Pokračujte ve čtení**“, jelikož záznam může pokračovat.

ŽIVOUcí ÚDOLÍ

Živoucí údolí je online zdroj určený pro hráče **Strážců Nové Země**. Kromě rejstříku pravidel a často kladených otázek obsahuje nezkrácenou verzi průvodce kampaní **Vábení Údolí**. Online verze průvodce kampaní obsahuje hypertextové odkazy na záznamy a funkci vyhledávání pro snadnou navigaci. Živoucí údolí najdete na internetových stránkách (thelivingvalley.earthbornegames.com).

ULOŽENÍ SBÍRKY

Veškeré karty, které aktuálně nepoužíváte ve hře nebo nejsou součástí balíčků strážců, se nazývají **sbírka**. Krabice se hrou obsahuje několik oddělovačů, díky kterým můžete mít sbírku uspořádanou podle jednotlivých sad karet a bude snadnější sestavovat balíčky stezky při cestování nebo vyhledat konkrétní karty, když k tomu dostanete pokyn. Doporučujeme karty ukládat levou stranou nahoru, abyste se vždy mohli rychle podívat na šedé rámečky s označením sady na kartách strážců nebo symboly sady na kartách stezky.

ULOŽENÍ BALÍČKŮ STRÁŽCŮ

V průběhu kampaně budou odměny, zranění a různá rozhodnutí upravovat váš balíček strážce, který se vyvíjí a mění podle toho, jak v roli strážce rostete. Pokud s touto krabicí hrajete v jednu chvíli pouze jednu kampaň, nejjednodušší způsob, jak si udržet přehled o všech změnách v balíčcích strážců, je ukládat je tak, jak jsou, pomocí přiložených oddělovačů.

Pokud však nemůžete balíčky strážců ukládat vcelku nebo pokud s jednou sadou karet hrajete více kampaní zároveň, můžete si na rexhry.cz stáhnout list postavy ve formátu PDF. V těchto listech si můžete zaznamenávat všechny karty v balíčcích strážců, abyste je mohli později znovu sestavit.

STRÁŽCI SE ROZHODNOU:

A) Doprovodit Nal na Kobovo tržiště. Odložte všechny  a připojte k Médiu Nal misi **POMOCNÁ RUKA**.

B) Někdy jindy. Odložte Médium Nal. Každý strážce si zmírní únavu o 2.

LIST KAMPANĚ

Na poslední straně průvodce kampaní je list kampaně, pomocí kterého můžete sledovat průběh kampaně. Na stránkách **rexhry.cz** si také tento list můžete stáhnout k tisku ve formátu PDF. Do tohoto listu budete zapisovat veškeré informace, ke kterým se v průběhu kampaně budete potřebovat vracet:

AKTUÁLNÍ POZICE

Na konci každého dne sem zapište svou aktuální lokaci a typ terénu (ideálně tužkou, aby se pozice dala vygumovat). Když připravujete další den, použijte tuto lokaci a typ terénu.

POČÍTADLO DNÍ

Díky počítadlu dní na listu kampaně můžete sledovat, kolik během vaší kampaně již uběhlo dní. Na konci každého dne jej na počítadle dní odškrtněte. Pod každým dnem je uvedena „doporučená karta počasí“, kterou máte použít během přípravy hry (viz Karty počasí na straně 30).

Mnoho výsledků různých misí se mění v závislosti na tom, kolik dní vám je trvalo dokončit, a další prvky příběhu se mohou měnit podle toho, kolik času uběhlo.

Během kroku 6 přípravy hry přečtěte případné záznamy uvedené nad aktuálním dnem. Průvodce kampaní vám může na základě vašich činů v Údolí dát pokyn zapsat záznamy nad určité dny.

MISE

Když vám průvodce kampaní dá novou misi, запиšte její název do části „Mise“ listu kampaně a do políčka nalevo запиšte aktuální den. Poté umístěte odpovídající kartu mise do okolí. U některých misí se váš postup sleduje pomocí políček vpravo od mise, a když misi dokončíte, vyškrtnete ji ze seznamu (více informací najdete na kartách misí na straně 30).

ODMĚNY

Když vás průvodce kampaní odmění novou kartou, napište její název do části „Odměny“. Najděte všechny kopie této karty ve sbírce a odložte je stranou. Od této chvíle jsou dostupné pro celou skupinu a můžete je použít k úpravě balíčků (viz Upravování balíčku na str. 31). Pokud byste měli získat stejnou odměnu podruhé, ignorujte takový efekt.

VÝZNAMNÉ UDÁLOSTI

Když budete činit rozhodnutí nebo dosáhnete milníků v příběhu, průvodce kampaní vám dá pokyn zaznamenat důsledky významných událostí, abyste je mohli později zkontrolovat. Jednoduše запиšte uvedenou frázi do části „Významné události“.

 1
 94.1
 1.04

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Dokonalý den

Liják

Dokonalý den

Liják

Kvilící vitr

Liják

Kvilící vitr

Dokonalý den

Liják

Kvilící vitr

Dokonalý den

STRÁŽCI

NOVÉ ZEMĚ

- LIST KAMPANĚ -

STRÁŽCI

Aktuální pozice

Lokace

Terén stezky

MISE

Den	Název	Postup	Den	Název	Postup
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇
☐		◇ ◇ ◇	☐		◇ ◇ ◇

ODMĚNY

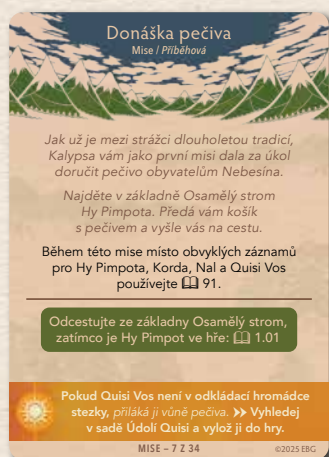
VÝZNAMNÉ UDÁLOSTI

KARTY MISÍ

Karty misí představují cíle, které musíte splnit, aby příběh pokročil dále.

Nové mise získáte, když k tomu dostanete pokyn v průvodci kampaní. V takovém případě zapište název mise do listu kampaně a do políčka nalevo zapište aktuální den. Najděte odpovídající kartu mise a vyložte ji do hry do okolí. Na listu kampaně jsou napravo od každého řádku pro misi tři políčka, která slouží ke sledování postupu některých misí.

Během přípravy hry vyložte do hry do oblasti pro mise v okolí kartu každé mise, kterou máte zapsanou v listu kampaně a dosud není dokončena.



Mise fungují podobně jako karty stezky, obvykle však nemají hranice postupu ani újmy. Pokud by jiný herní efekt měl kartu mise odklidit nebo odložit, vraťte ji místo toho do okolí. Mise lze ze hry odstranit pouze jejich dokončením (nebo jinými zvláštními pokyny přímo na misi). Po dokončení mise ji vyškrtněte z listu kampaně a její kartu vraťte do sbírky.

Na většině misí je v zeleném rámečku uveden **cíl**. Jakmile je tato podmínka splněna, přečtete následující záznam v příběhu mise.

PŘEDMĚTY MISÍ

Některé mise mají v názvu v závorkách uvedeny **předměty** – například „Stopování (Quisi Vos)“. Tyto předměty jsou buďto karta lokace, nebo karta stezky a mise je určitým způsobem využívá. Když je mise uvedena spolu s předmětem, najděte kartu předmětu ve sbírce a připojte ji lícem dolů k misi. Mise bude obsahovat pokyny, jak se tento předmět používá.

KARTY POČASÍ

Karty počasí představují počasí nebo jiné podivné atmosférické jevy, které na vás mohou mít při cestách vliv. Podobně jako karty misí se karty počasí umísťují do okolí a fungují jako karty stezky kromě toho, že obvykle nemají hranice postupu ani újmy. Pokud by jiný herní efekt měl kartu počasí odklidit nebo odložit, vraťte ji místo toho do okolí.



Karty počasí jsou oboustranné a často je budete otáčet na druhou stranu. Když se tak stane, veškeré žetony na kartě zůstávají.

PŘÍZPŮSOBNÍ OBTÍŽNOSTI POMOCÍ POČASÍ

Když připravujete nový den, v listu kampaně najdete doporučení, kterou kartu počasí použít. Pokud si však vaše skupina chce upravit náročnost hry, můžete se rozhodnout během přípravy hry použít jinou kartu počasí podle kýžené obtížnosti:

- **Snadná** – Dokonalý den
- **Standardní** – Liják
- **Těžká** – Kvílicí vítr
- **Pro experty** – Elektrická mlha

Poznámka: Elektrická mlha není uvedena mezi „doporučenými kartami počasí“ v listu kampaně a měly by ji používat pouze skupiny, které hledají opravdovou výzvu.

UPRAVOVÁNÍ BALÍČKU

V průběhu kampaně se bude váš balíček strážce měnit s tím, jak budete odemykat nové karty a nahrazovat karty, se kterými jste kampaně začínali. Toto upravování balíčků představuje, jak se váš strážce učí ze zkušeností a získává přístup ke stále lepší výstroji.

Balíček můžete v průběhu kampaně upravovat třemi způsoby:

TRVALÉ ÚPRAVY

Některé efekty mohou v průběhu hry váš balíček trvale změnit. Tyto efekty vám obvykle umožňují vyměnit jednu kartu z vašeho balíčku za jinou kartu ze startovní zásoby karet strážců. Prostřednictvím těchto změn nikdy nemůžete mít více než dvě kopie stejné karty. Tyto úpravy balíčku jsou trvalé a nelze je zvrátit jinak než podobnými efekty, které se objeví v průběhu hry.

Karty s rysem Expert nemůžete do svého balíčku přidávat žádným způsobem, včetně trvalých změn, pokud nepocházejí z vámi zvoleného zázemí nebo zaměření.

PŘIDÁVÁNÍ A ODEBÍRÁNÍ ODMĚN

Když zakončíte den tábořením (viz Cestování na straně 14), můžete se na chvíli zastavit, poupravit si výstroj a přemýšlet o svých zážitcích.

Pokud jste den zakončili tábořením, můžete si před začátkem dalšího dne vybrat až dvě kopie libovolné odemčené karty odměny, jejíž požadavek aspektu splňujete, a přidat je do svého balíčku. Za každou kartu odměny, kterou si do balíčku přidáte, musíte vybrat jinou kartu kromě neduhu, kterou ze svého balíčku odeberete.

Pokud odeberete jinou odměnu, vraťte ji do sbírky. Pokud odeberete startovní kartu strážce, dejte ji stranou. Tyto **vyřazené** karty si můžete kdykoli při táboření vrátit zpátky do balíčku a vyměnit za jiné karty stejně jako odměny a nejsou součástí sbírky.

NEDUHY

Neduhy představují dlouhodobé negativní účinky zkoušek, jimiž si váš strážce prošel. Hlavním neduhem, který se může přidat do vašeho balíčku, je Vleklé zranění, jež si přidáte do balíčku, pokud musíte zakončit den po utrpení tří zranění.

Neduhy jsou vždy navíc ke třiceti kartám, které běžně tvoří balíček strážce, a nelze za ně vyměnit karty odměn, směnit je s obchodníky nebo je z balíčku vyřadit jiným způsobem, než jaký je popsán přímo na kartě neduhu.



Po zakončení dne v kampani tábořením si strážce do balíčku přidá dvě kopie nově odemčené karty odměny Dotek Verdessy. Pro karty musí uvolnit místo, takže odebere jednu kopii Orlího zraku a jednu kopii Rovnovážnosti.

VYTVOŘENÍ STRÁŽCE

Před zahájením kampaně hry *Strážci Nové Země* si musíte vytvořit vlastní postavu strážce. Všechny potřebné karty dáte dohromady způsobem vyprávějícím příběh o tom, kdo je váš strážce, jak strávil či strávila formativní léta, jakým zaměřeným výcvikem prošel či prošla před složením zkoušek, obřadů a ceremonií, po kterých vstoupil či vstoupila do služeb strážců.

Pokud kampaň začínáte prologem (viz stranu 9), vytvoříte si postavu v rámci něj. Pokud se ovšem rovnou vrháte do hry, můžete při tvorbě strážce postupovat dle následujících kroků.

KARTY STRÁŽCŮ

Karty strážců jsou rozděleny do pěti kategorií: osobnosti, zázemí, zaměření, neduhy a odměny. Všechny karty odměn a neduhů můžete zatím dát stranou. Obdržíte je v průběhu kampaně, při tvorbě strážce se nepoužívají. Jak zázemí, tak zaměření jsou rozdělena do různých sad, které si budete vybírat během tvorby postavy. Pro usnadnění tvorby strážce doporučujeme rozdělit tyto sady na samostatné hromádky, aby se vám nepomíchaly.

Jakmile se seznámíte s procesem tvorby balíčku, můžete si jej sestavit v libovolném pořadí, ale při prvním vytváření balíčku doporučujeme provést následující kroky v uvedeném pořadí:

VYBERTE SI ASPEKTY

Postřeh (POS): Pozorovací schopnosti vašeho strážce. Postřeh je měřítkem toho, jak dobře vnímá svět kolem sebe.

Zdatnost (ZDA): Síla, obratnost a vytrvalost vašeho strážce. Zdatnost je měřítkem toho, jak dobře zvládá fyzickou zátěž.



Sebeuvědomění (SEB): Vnitřní síla a vnímání sebe sama vašeho strážce. Sebeuvědomění je měřítkem toho, jak dobře zná sám sebe.

Soustředění (SOU): Schopnost vybavit si znalosti a koncentrace vašeho strážce. Soustředění je měřítkem toho, jak dobře se dokáže věnovat svému úkolu bez rozptýlení.

URČETE SVOU OSOBNOST

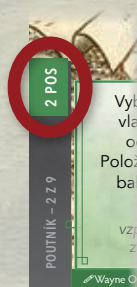
Karty osobnosti představují, jakým typem člověka je váš strážce, a to, jak jedná s okolním světem a zapadá do něj.

Zvolte si čtyři různé karty ze sady osobnosti: vyberte si jednu kartu osobnosti pro každý ze čtyř aspektů (postřeh, zdatnost, sebeuvědomění a soustředění) a přidejte do svého balíčku strážce dvě kopie od každé vybrané karty.

Aspekty jsou čtyři hodnoty představující vaše silné stránky. Všechny jsou uvedeny na jedné kartě. Na výběr máte dvanáct různých karet aspektů, na každé z nich jsou jinak rozloženy hodnoty čtyř aspektů od 3 do 1. Na každé kartě aspektů je jedna vysoká (3) a jedna nízká hodnota (1). Vyberte pro svého strážce jednu z těchto karet.

Váš vysoký a nízký aspekt určí testy, v nichž bude váš strážce vynikat. Také ale ovlivní to, které karty si budete moci přidat do balíčku strážce.

Na levé straně každé karty strážce je uveden požadavek aspektu. Pokud nemáte u odpovídajícího aspektu alespoň uvedenou hodnotu, nesmíte si takovou kartu přidat do balíčku.



VYBERTE SI ZÁZEMÍ

Zázemí vašeho strážce představuje zkušenosti získané v dětství a mladé dospělosti. Obsahuje dovednosti a vybavení, které si s sebou nesete mezi strážce. Vyberte si jednu ze čtyř sad zázemí:

- **Řemeslník:** Viz stranu 34.
- **Sběrač:** Viz stranu 35.
- **Pastevec:** Viz stranu 36.
- **Poutník:** Viz stranu 37.

Každá sada zázemí obsahuje devět různých karet. Vyberte si pět karet ze zvoleného zázemí a přidejte do svého balíčku strážce dvě kopie od každé vybrané karty.

VYBERTE SI ZAMĚŘENÍ

Zaměření vašeho strážce představuje výcvik a zkušenosti získané v dospělosti a specializovaný výcvik, který přináší mezi strážce. Vyberte si jednu ze čtyř sad zaměření:

- **Umělec:** Viz stranu 38.
- **Smírce:** Viz stranu 40.
- **Průzkumník:** Viz stranu 42.
- **Tvůrce:** Viz stranu 44.

Každá sada zaměření obsahuje čtrnáct různých karet. Vyberte si pět karet ze zvoleného zaměření a přidejte do svého balíčku strážce dvě kopie od každé vybrané karty.

Kromě toho každé zaměření obsahuje dvě karty rolí. Tyto role se nepřidávají do balíčku, ale v každé partii začínají ve hře a nabízí vám zvláštní opakovatelnou schopnost, kterou můžete používat a spolehnout se na ni. Vyberte si pro svého strážce jednu z těchto dvou rolí.

ROLE

Vaše role představuje, na co se zaměřujete a jakou ve skupině strážců máte úlohu. Vaše role vám dává kartu, která každou partii začíná ve hře a poskytuje vám stále stejnou opakovatelnou schopnost.

VYBERTE SI VNĚJŠÍ ZÁJEM

Posledním krokem tvorby strážce je výběr vnějšího zájmu – karty představující vaše koníčky a zájmy mimo každodenní pracovní život. Jedná se o jednu kartu vybranou z libovolné sady zaměření nebo zázemí. Tato vybraná karta nesmí být role ani mít rys expert. Přidejte do svého balíčku strážce dvě kopie této karty.

Při prvním vytváření strážce může být tato volba náročná, protože máte na výběr téměř ze všech karet ve hře. Pokud si raději chcete vybrat z kratšího, předpřipraveného seznamu, podívejte se na návrhy níže:

- Ferinodex – *zaměření umělec*
- Hraniční senzor – *zaměření průzkumník*
- Překladač záměrů – *zaměření smírce*
- Boty z ocelové vlny – *zázemí poutník*
- Oblíbené náčiní – *zázemí řemeslník*
- Vábnička proti predátorům – *zázemí pastevec*
- Známá půda – *zázemí sběrač*
- Nálevová polní láhev – *zaměření umělec*

Jakmile dokončíte tento krok, budete mít v balíčku celkem třicet karet (patnáct různých karet po dvou kopiích) plus kartu role a kartu aspektů. Nyní jste se svým strážcem připraveni vydat se na dobrodružství!



ZÁZEMÍ: ŘEMESLNÍK

V mládí jste se v jedné vesnici v Údolí věnovali specializovanému řemeslu. Umíte skvěle používat nástroje a víte, jak pracovat rukama. Karty řemeslníka pracují s vaší vybavenou výstrojí i výstrojí ostatních strážců a podporují ji.

ŽIVOT ŘEMESLNÍKŮ

Řemeslníci z Údolí zodpovídají za výrobu nástrojů a zdokonalování jejich konstrukce. Ručně vyrábějí předměty pro své komunity a vyučují v tom ostatní. Učení u řemeslnického mistra může někdy trvat až dvacet let.

Z řemeslníků se často stávají umělci, když začnou experimentovat s novými technologiemi, ale mnozí se věnují i jiným zájmům, při nichž vyrábějí nástroje pro svůj podnik, jež si s ničím nezadají.



1 POS

Správný nástroj

Okamžik / Moudrost

1 POS

Vyber strážce. Vybraný strážce může odložit jednu svou vybavenou výstroj a vyhledat ve svém balíčku strážce výstroj, kterou se vybaví bez placení nákladů v energii.

1 ZDA

Potřeba vynalézání

Okamžik / Moudrost

0 ZDA

Vyber doplněk v odkládací hromádce libovolného strážce. Tento strážce může vybraný doplněk ihned zahrát, jako by ho měl v ruce.

2 POS

Opasek s kapsami

Výstroj / Oděv

1 POS

Sniž hodnotu vybavení své výstroje o 1 (do minima 1).

POS + ▲ (použij 1 kapsu):
Otevři pouzdro na opasku, sáhni dovnitř a vyhledej ve svém balíčku strážce jednu výstroj a přidej si ji do ruky.

1 ZDA

Chvilě zoufalství

Okamžik / Zkušenost / Zbraň

1 ZDA

Odlož jednu svou vybavenou výstroj a přidej na jednu bytost počet odpovídající počtu žetonů na odložené výstroji.

1 SOU

Univerzální baterie

Doplněk / Modifikace / Technologie

1 SOU

Připoj k vybavené výstroji libovolného strážce.

Když zahraješ tento doplněk, přidej na připojenou výstroj 3 žetony.

Reakce: Když je tato karta odpojena, odlož z připojené výstroje 3 žetony.

2 ZDA

Mistrovské dílo

Doplněk / Modifikace / Expert

2 ZDA

Připoj k vybavené výstroji libovolného strážce.

Reakce: Když strážce provádí test z připojené výstroje, vynalož 1 úsilí.

2 SOU

Funkční replika

Výstroj / Nástroj / Technologie

2 SOU

Vyčerpej (použij 1 náboj):
 Vyber vybavenou výstroj libovolného strážce. Vyhodnoť efekt vybrané výstroje, jako kdyby z ní byl použit žeton a/nebo byla vyčerpána.

1 SEB

Oblíbené náčiní

Doplněk / Modifikace

1 SEB

Připoj k jedné své vybavené výstroji.

Reakce: Poté co použiješ žeton z připojené výstroje, zmírní si únavu o 1.

2 SEB

Turistické energochrániče

Výstroj / Technologie / Pomoc

2 SEB

Použij X tlumičů: Když provádíš test, z každé karty mezi tebou a kartou, s níž interaguješ, utrpíš o X únavy méně.

ZÁZEMÍ: SBĚRAČ

V mládí jste získali ohromné znalosti o rostlinách v Údolí. Umíte poznávat flóru rostoucí v divočině – víte, které rostliny jsou léčivé, které jedlé a které nebezpečné. Karty sběrače pracují s kartami s rysem flóra a umožňují vám používat je jako zdroje způsoby, jež karty z jiných zázemí nemají.

ŽIVOT SBĚRAČŮ

Sběrači jsou v Údolí zodpovědní za sběr potravin pro své komunity, ke kterým se vrací se sklizní ovoce, zeleniny, hub, bylinek, koření a všemožných dalších lahodných rostlin.

Sběrači jsou od přírody zvědaví a z mnohých se stávají průzkumníci, kteří proslapávají nové stezky divočinou. Jiní se vydávají do neprobádané divočiny jiného druhu a odvážně se pouštějí do zcela nových odvětví.

1 POS

Zahradničení

Doplňk / Dovednost / Expert

1 POS

Vyhledej v balíčku stezky a odkládací hromádce libovolnou flóru, vylož ji do hry a připoj k ní tuto dovednost.

Zvyš hranici ✨ připojené flóry o 2.

1 ZDA

Známa půda

Okamžik / Zkušenost

1 ZDA

Přidej na jednu flóru 1 ✨ a přidej 3 🍄 na jednu cestu.

1 POS

Pastvina

Okamžik / Zkušenost / Příroda

1 POS

Reakce: Když strážce provádí test, může na jednu flóru přidat 1 ✨ a vyhnout se každé bytosti ve stejné oblasti, jako je ona flóra.

2 ZDA

Lopatka z kovaného uhlíku

Výstroj / Nástroj / Zbraň

2 ZDA

SEB + 🍄: Pečuj o místní rostliny a na jednu flóru přidej nebo z ní odlož ✨ v počtu odpovídajícím tvému úsilí.

ZDA + 🍄: Udeř [2] svým zahradnickým náčiním a přidej na jednu bytost 1 ✨ za každá 2 úsilí. Pokud selžeš, utrpíš 1 zranění.

2 POS

Spory vatolezu

Doplňk / Příroda

2 POS

Připoj k vybavené výstroji libovolného strážce.

Reakce: Poté co pomocí připojené výstroje na bytost přidáš ✨, vyčerpej onu bytost a připoj k ní tuto kartu.

Připojená bytost získá rys flóra.

1 SOU

Skrytá zahrada

Doplňk / Příroda

1 SOU

Připoj k místu.

Připojené místo získá rys flóra.

1 SEB

Hojnost přírody

Okamžik / Zkušenost / Příroda

1 SEB

Každý strážce může přidat 1 ✨ na libovolnou flóru, zmírnit si únavu o 1 a získat 1 energii libovolného typu. Když je tímto způsobem na flóru přidáván ✨, nesmí převýšit její hranici ✨.

2 SOU

Souprava na sypaný čaj

Výstroj / Jídlo

2 SOU

Reakce: Poté co na flóru přidáš 1 nebo více ✨, můžeš na tuto výstroj přidat 1 bylinku.

Vyčerpej (použij 1 bylinku): Vyber strážce. Vybraný strážce získá 1 energii libovolného typu.

2 SEB

Elektrický česač

Výstroj / Nástroj / Jídlo

2 SEB

Reakce: Poté co na flóru přidáš 1 nebo více ✨, můžeš na tuto výstroj přidat 1 svačinku.

Vyčerpej (použij 1 svačinku): Vyber strážce. Vybraný strážce si zmírní únavu o 2.

ZÁZEMÍ: PASTEVEC

V mládí jste se na zvlněných loukách na jihozápadě Údolí starali o stádo ovcí ocelovlnných. Máte přirozenou náklonnost ke zvířatům, jak zcroceným, tak i divokým. Karty pastevece obvykle ovlivňují bytosti a pomáhají vám nenásilným způsobem interagovat s predátory a uklidňovat je.

ŽIVOT PASTEVCŮ

Pastevci z Údolí se starají o stáda ovcí ocelovlnných, které se potulují po travnatých kopcích poblíž vesnice Lučina. Pastevecká tradice obyvatel Údolí je dlouhá a opředaná příběhy. O ovce ocelovlnné se starali dlouho před tím, než bylo Údolí osídleno.

Roky strávené o samotě člověku poskytují dostatek času na rozjímání o podstatě bytí. Pastevci tak bez ohledu na zvolenou cestu zvažovali veškeré možnosti, a proto se zvolenému odvětví vždy věnují naplno.



1 POS

Jedno oko otevřené

Okamžik / Moudrost

0 POS

Reakce: Když odpočíváš, vyčerpěj až jednu bytost za každou **POS** ve své zásobě energie.

1 SEB

Uklidňující přítomnost

Doplněk / Dovednost

1 SEB

Připoj k predátorovi.
Připojená karta ztratí rys predátor.

Reakce: Předtím než by se měl vyhodnotit efekt výzvy na připojené kartě, můžeš z ní odložit 2 **▲** a zrušit onen efekt.

2 POS

Krahujec Riri

Bytost / Společník / Pták

2 POS

Přátelská. Přetrvávající. Jedinečná.

Vyčerpěj: Přidej 1 **★** na jednu bytost ve stejné oblasti, jako je tento společník.

POS + ▲: Prohlédni cestu před sebou a prozkoumej počet karet stezky odpovídající tvému úsilí, poté si dober 1 kartu stezky.

2 SEB

Ovčák Oru

Bytost / Společník / Savec / Expert

2 SEB

Přátelská. Přetrvávající. Jedinečná.

Vyčerpěj: Přesuň jednu bytost a přidej na ni 2 **▲**.

ZDA + ♥: Pohlad svého psiho společníka a připrav tuto bytost a zmírní si únavu o 1.

1 ZDA

Jemné postrčení

Okamžik / Zkušenost

1 ZDA

Každý strážce může odložit 1 **▲** z jedné bytosti na svůj dosah a tuto bytost přesunout.

1 SOU

Vábnička na predátory

Výstroj / Nástroj / Pomoc

1 SOU

Vyčerpěj (použij 1 písknutí): Když by měl strážce utrpět zranění nebo by na bytost měl být predátorem přidán **★**, zruš příslušný efekt.

2 ZDA

Stesk po domově

Okamžik / Zkušenost

2 ZDA

Přesuň všechny **▲** z jedné bytosti na jedno místo.

2 SOU

Hlubší porozumění

Okamžik / Moudrost

2 SOU

Vyber bytost.
Přesuň z vybrané bytosti **▲** na každou další kartu stezky a lokaci ve hře, nejvýše 1 **▲** na kartu.

ZÁZEMÍ: POUTNÍK

Mláďi jste strávili na stezkách v Údolí, procházeli se od vesnice k vesnici, a občas se dokonce vydali mimo prošlapané cesty. Proto se doma nejvíce cítíte právě na cestách. Karty poutníka se točí především kolem využívání karet okamžiků.

ŽIVOT POUTNÍKŮ

Poutníci v Údolí jsou obvykle zodpovědní za přepravování zboží a materiálů mezi vesnicemi nebo předávání důležitých informací těm, koho potkají. Většina obyvatel Údolí nikdy necestuje daleko mimo domovskou vesnici, takže jsou to právě poutníci, kdo pomáhá širší komunitě zůstat ve spojení.

Vzhledem k jejich časté společenské povaze někteří poutníci tíhnou k životu smírce. Z mnohých dalších se stávají průzkumníci, či dokonce tvůrci, kteří putují po nových cestách vnímání a zkušeností.

1 POS

Orlí zrak

Okamžik / Dovednost

1 POS



Prozkoumej 3 karty stezky, poté si dober 1 kartu stezky.

2 POS

Stezky, po kterých jsme již přešli

Okamžik / Zkušenost

2 POS



Vyber celkem až 4 okamžiky nebo vlastnosti z libovolného množství odkládacích hromádek strážců. Polož vybrané karty lícem dolů navrch balíčku únavy příslušných strážců.

1 ZDA

Chodec

Vlastnost / Vrozená

1 ZDA



Tuto vlastnost můžeš vynaložit pouze při interakci s cestou.

2 ZDA

Cestovní směs

Výstroj / Jídlo / Pomoc

2 ZDA



Vyčerpej (použij 1 sousto):
Vyber strážce. Vybraný strážce si zmírní únavu o počet odpovídající **ZDA** ve své zásobě energie.

1 SOU

Prívěsek ozvěn

Výstroj / Technologie / Expert

1 SOU



Když se vybavíš touto výstrojí, připoj k ní okamžik ze své ruky.

Vyčerpej (použij 1 dozvuk):
Zahraj připojený okamžik, jako by byl ve tvé ruce. Místo toho, aby byl odložen, zůstává připojený k této výstroji.

1 SOU

Dokonalá vzpomínka

Okamžik / Dovednost

X SOU



Zahraj okamžik ze své odkládací hromádky bez placení jeho nákladů v energii (X odpovídá nákladům vybraného okamžiku).

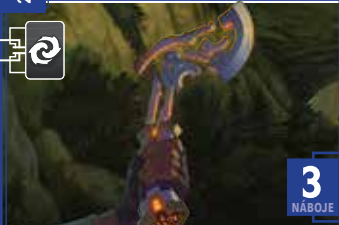
Tuto kartu lze zahrát ve chvíli uvedené na vybraném okamžiku.

2 SOU

Přizpůsobivý multifunkční nástroj

Výstroj / Nástroj / Technologie

2 SOU



Vyčerpej (použij 1 náboj):
Utrať 1 energii a získáš 1 energii libovolného typu.

1 SEB

Boty z ocelové vlny

Výstroj / Oděv

1 SEB



Jedinečná.

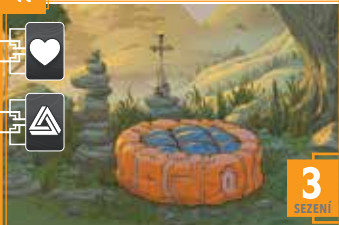
Reakce: Poté co zahraješ okamžik, zmírní si únavu o 1.

2 SEB

Meditační polštář

Výstroj / Pomoc

2 SEB



SOU + ♥ (použij 1 sezení):
Medituj na své cestě a zamíchej do svého balíčku strážce počet karet z balíčku únavy odpovídající tvému úsilí.

ZAMĚŘENÍ: UMĚLEC

Zčásti inženýři a zčásti vizionáři, umělci jsou mistři řemesel, kteří veškeré své úsilí věnují poznání. Studují technologie minulosti a zároveň jako inovátoři razí cestu experimentálními technologiemi nové doby. Z tohoto důvodu jsou karty umělce převážně výstroje a doplňky a jako takové jsou o třídu lepší než ty z jiných sad.

ŽIVOT UMĚLCŮ

Umělci z Údolí zodpovídají za vynalézání a sestrojování nových technologií, které poté zpřístupňují komunitě. Také pracují na zlepšení infrastruktury, jako jsou generátory a vodovody.

Aby se člověk mohl stát umělcem, musí se nejprve dát do učení. Všichni největší umělci z Údolí byli učni stařešiny Mory Orlin z Věžína. Od ní se naučili, jak ovládat uhlíkové kovárny a stvořit cokoli od prostých nástrojů přes stavební materiály až po složitá zařízení, která posouvají hranice představivosti.

Přestože umělci tráví mnoho času v dílnách, stejné množství jej tráví v divočině, kde testují svá díla. Například umělec Ben Amon, jenž navrhl a sestavil mechanizovaný kluzák známý jako Rorýs, tráví mnoho dní létáním v tomto pozoruhodném stroji a křižováním Údolí. Každým přeletem získává více informací o tom, jak by mohl zlepšit výkon a dolet Rorýse, a jak s oblibou říká: „Je to ohromná zábava.“

Umělci v řadách strážců mají přístup do skvěle vybavených dílen základny Osamělý strom. A navíc mají větší sklony než ostatní vydávat se hluboko do každé ruiny, na kterou během hlídky narazí. V ruinách se nezřídka skrývají starobylé, po staletí zachovalé kusy estijské technologie.



Dovedný inženýr

Role

Vyčerpej: Připrav jednu technologii.

Výjimečná kutilka

Role

Vyčerpej: Utrať 1 energii a přidej 1 žeton na technologii.

1 POS

Ferinodex

Výstroj / Kniha / Technologie

1 POS

4
PROFILY

Vyčerpej (použij 1 profil):
Když strážce provádí test **Vyhni se**, vynalož 1 úsilí.

1 SOU

Nálevová polní láhev

Výstroj / Nástroj / Technologie

1 SOU

3
DOUŠKY

Když se vybavíš touto výstrojí, vyber si aspekt (pro připomenutí můžeš na tuto kartu umístit žeton energie z obecné zásoby).

Vyčerpej (použij 1 doušek):
Získej 1 energii odpovídající vybranému aspektu.

2 POS

Lano z kovaného uhlíku

Doplňek / Nástroj / Technologie

2 POS

3
KUSY

Připoj k predátorovi.

Použij 1 kus: Když by se měl připojený predátor připravit, zůstane vyčerpaný.

ZDA + : Odved' zvíře a přesuň připojeného predátora.

2 SOU

Skicák na vzpomínky

Výstroj / Kniha / Technologie

2 SOU

0
TUŠORYT

Reakce: Poté co je odklizená karta stezky, přidej na tuto výstroj 1 tušoryt.

Použij 1 tušoryt: Když strážce interaguje s místem, vynalož 1 úsilí.

3 POS

Houkač

Výstroj / Technologie

1 POS

1
NÁBOJE

Odlož tuto výstroj ze hry a vyčerpej počet bytostí odpovídající počtu nábojů na této výstroji.

Reakce: Poté co uspěješ v testu **Vyhni se**, přidej na tuto výstroj 1 náboj.

3 SOU

Memlevitační trekové hole

Výstroj / Nástroj / Technologie

2 SOU

3
NÁBOJE

Vyčerpej (použij 1 náboj):
Když provádíš test **Přejdi**, použij **SOU** namísto **ZDA**.

1 ZDA

Turistické značení

Doplňek / Nástroj

1 ZDA

Připoj k lokaci nebo k místu.

Připojená karta získá rys cesta.

Reakce: Když je na připojenou cestu přidáván 1 nebo více **A**, zvyš počet přidávaných **A** o 1.

1 SEB

Kámen v řece

Okamžik / Moudrost

1 SEB

Reakce: Poté co uspěješ v testu **Vyhni se**, vyčerpej 1 další bytost.

2 ZDA

Pavoučí rukavice

Výstroj / Oděv / Technologie

2 ZDA

2
NÁBOJE

Ve svém tahu můžeš s překážkami zacházet, jako by neměly klíčové slovo překážka.

ZDA + (použij 1 náboj): Přelez s hbitostí pavouka přes překážející terén a přesuň svůj **♦** na překážku.

2 SEB

Kamuflážní plášť

Výstroj / Oděv / Technologie

2 SEB

3
NÁBOJE

Použij 1 náboj: Když ti má karta stezky způsobit 1 nebo více únavy, sniž utrpěnou únavu na 0.

3 ZDA

Zápěstní kuše

Výstroj / Technologie / Zbraň

2 ZDA

3
ŠIPKY

SOU + (použij 1 šipku):
Vystřel lehounkou šipku a přidej na jednu bytost **♦** v počtu odpovídajícím tvému úsilí. Bez ohledu na úspěch nebo selhání se vyhni všem kartám mezi tebou a onou bytostí.

3 SEB

Důkladná příprava

Okamžik / Zkušenost

1 SEB

Reakce: Když by měl strážce utrpět 1 nebo více únavy, místo toho si o stejné množství únavy zmírní.

ZAMĚŘENÍ: SMÍRCE

Ještě před tím, než jste se přidali do řad strážců, jste pomáhali komunitám v Údolí a podávali pomocnou ruku všem potřebným ve velkých i malých záležitostech. Coby smírce jste přirozeným prostředníkem a ochráncem. Jste hluboce spojeni s ostatními obyvateli Údolí, v jejichž společnosti jste strávili dlouhá léta. Karty smírce se zaměřují na spojování s vesničany, jejich ochranu před predátory a pohyb v obydlených částech Údolí.

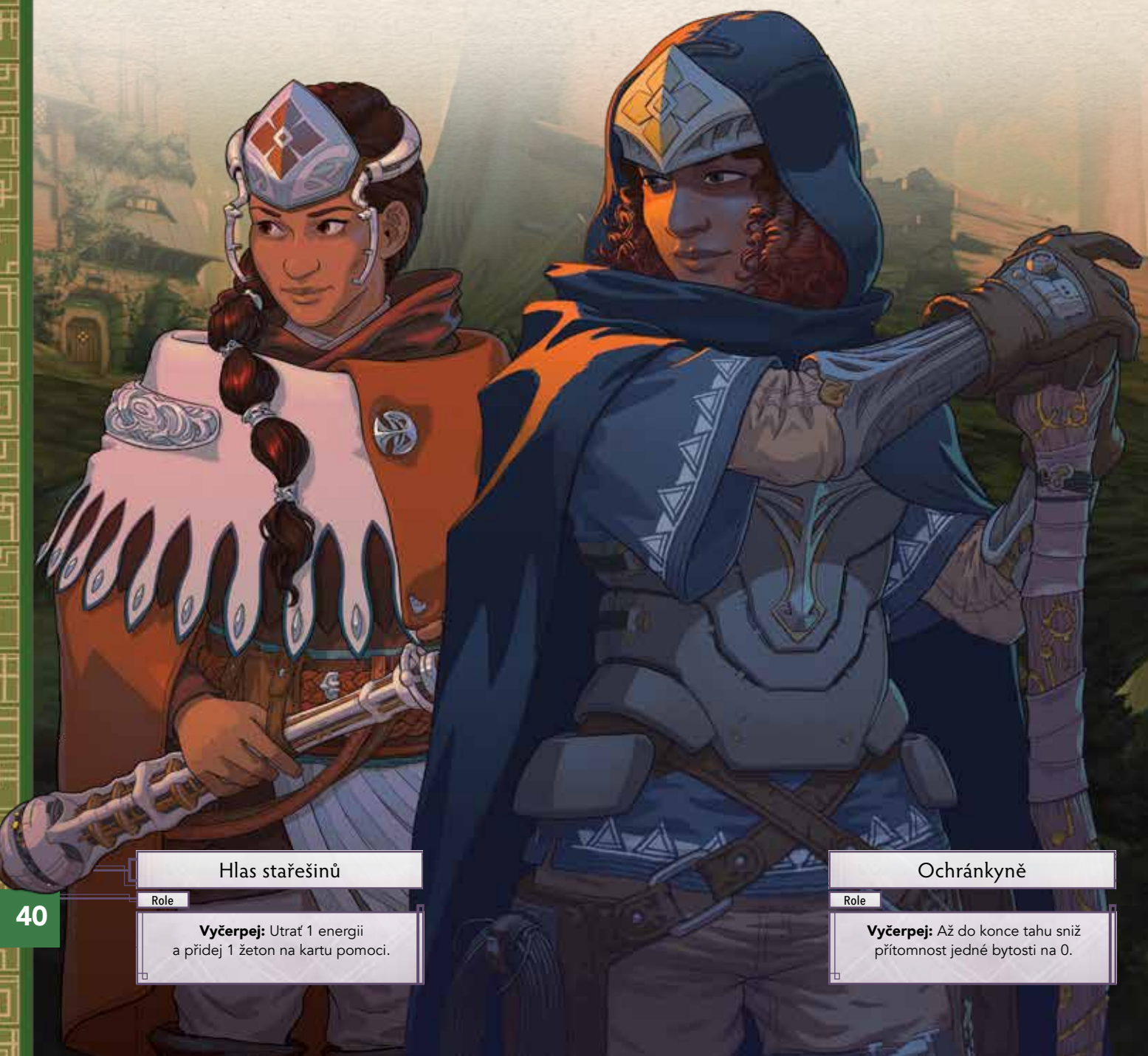
ŽIVOT SMÍRCŮ

I v tak idylickém místě, jako je Údolí, se někdy objeví spory. A tyto spory někdy nelze vyřešit bez pomoci nestranného mediátora neboli smírce. Smírci z Údolí mají na starosti udržování míru v komunitách a usnadňování komunikace mezi jejich obyvateli.

Smírci pracují po boku stařešinů, dbají na jejich moudrost a v případě potřeby ji uplatňují. Smírci se obvykle každý týden setkávají se stařešiny, aby spolu probrali veškeré významné události v komunitě a vymysleli, jak vylepšit blahobyt nebo pomoci vesničanům v nesnázích.

Smírci také slouží jako ochránci. Pokud je poblíž vesnice spatřen predátor, smírce se mu vydá vstříc – aby jej buďto mírumilovně pobídl k vyhledání nového loviště, nebo mu dal pořádnou ránu tloukem. Ovoce přinášejí oba způsoby.

Smírci z řad strážců jsou dobře připraveni, jelikož mají dlouholeté zkušenosti s pomáháním lidem v nouzi.



Hlas stařešinů

Role

Vyčerpej: Utrat 1 energii a přidej 1 žeton na kartu pomoci.

Ochránkyňe

Role

Vyčerpej: Až do konce tahu sniž přítomnost jedné bytosti na 0.

1 POS

Strážená půda

Doplňěk / Zkušenost / Pomoc

1 POS



1 UKAZATEL

Připoj k místu.

Sniž přítomnost připojeného místa o 1 za každý ukazatel na tomto doplňku.

1 SOU

Překladač záměrů

Výstroj / Technologie / Pomoc

1 SOU



3 NÁBOJE

Vyčerpej (použij 1 náboj): Když strážce provádí test **Spoj se**, vynalož 1 úsilí.

2 POS

Klidová past

Doplňěk / Pomoc

2 POS



1 PAST

Připoj k bytosti.

Sniž přítomnost připojené bytosti o 1 za každou past na tomto doplňku.

2 SOU

Záchrana

Okamžik / Zkušenost

0 SOU



Reakce: Když by měl strážce utrpět zranění nebo by na bytost měl být přidán ✱, zruš příslušný efekt. Utrpíš 1 zranění.

3 POS

Soulad s přírodou

Okamžik / Moudrost

3 POS



Až do konce příštího tahu sniž přítomnost každé karty ve hře na 0.

3 SOU

Nidocytský detektor

Doplňěk / Technologie / Pomoc

3 SOU



2 POPLACHY

Připoj k bytosti.

Použij 1 poplach: Předtím než by se měl vyhodnotit efekt výzvy na připojené bytosti, zruš příslušný efekt.

1 ZDA

Jít ve stopách

Okamžik / Dovednost

1 ZDA



Reakce: Poté co uspěješ v testu **Spoj se**, přidej na jedno místo ▲ v počtu odpovídajícím tvému úsilí. Toto proved' navíc k běžnému efektu testu.

1 SEB

Učení předků

Okamžik / Moudrost

1 SEB



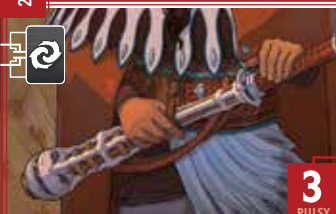
Vyčerpej jednu bytost. Poté na stejnou bytost přidej počet ▲ odpovídající počtu vyčerpaných bytostí na dosah.

2 ZDA

Orlinin tlouk

Výstroj / Technologie / Zbraň

1 ZDA



3 PULSY

ZDA + (použij 1 puls): **Udeř [2] pulsem kinetické energie** a přidej na jednu bytost 1 ✱ a vyčerpej ji. Pokud selžeš, odlož z oné bytosti 1 ▲; pokud nemůžeš, místo toho tě unaví.

2 SEB

Fretka Pokodo

Bytost / Společník / Savec

2 SEB



Prátelská. Přetrvávající. Jedinčná.

Vyčerpej: Odlož z této bytosti 1 ▲ a přidej 1 žeton na kartu pomoci a 2 ▲ na jinou bytost.

3 ZDA

Stopování

Doplňěk / Dovednost / Pomoc

3 ZDA



3 STOPY

Připoj k bytosti.

Reakce: Poté co se vyhodnotí efekt výzvy na připojené bytosti, přidej na tuto kartu 1 stopu.

Použij 1 stopu: Když strážce provádí test, vynalož 1 úsilí.

3 SEB

Věrné přátelství

Doplňěk / Zkušenost / Expert

1 SEB



Vyhledej v balíčku stezky a odkládací hromádce libovolného člověka, vylož jej do hry a připoj k němu tuto kartu.

Reakce: Poté co je připojený člověk odklizen, přesuň z něj ▲ na libovolný počet jiných bytostí. Žetony můžeš rozdělit dle své volby.

ZAMĚŘENÍ: PRŮZKUMNÍK

Lidé z Údolí jsou od přírody průzkumníci, ale vy máte pro průzkum vlohy a nadání, díky kterým jste se stali skutečnými znalci divočiny. Údolí před vámi svá tajemství dlouho neudrží. Strávili jste celé roky putováním po nezmapované divočině a hledáním přírodních i jiných zdrojů pro obyvatele Údolí. Umíte si vytyčit novou cestu a překonat jakékoli překážky. Karty průzkumníka se soustředí na rychlé umisťování postupu na místa a lokace, prozkoumávání balíčku stezky a efektivní pohyb po stezkách na mapě Údolí.

ŽIVOT PRŮZKUMNÍKŮ

Průzkumníci z Údolí jsou zodpovědní za všechny úkoly vyžadující, aby se někdo vydal do divočiny. Vzdálit se příliš daleko od vesnice není pro průměrného obyvatele Údolí vždy bezpečné ani vhodné, ale někdy

je třeba to udělat. Údolí samotné by bez průzkumníků nebylo objeveno a byli to právě průzkumníci, kdo zakreslil první mapy Údolí, jež v následujících letech vedly k založení Větvínova, Nebesína, Lučiny a Strmého Pádu.

Průzkumníci vytyčili nejfrekventovanější stezky v Údolí a neustále hledají efektivnější trasy, které jen čekají na objevení.

Průzkumníci v řadách strážců mohou s chutí pokračovat v tom, co je baví. Čím více toho totiž strážci vědí o tom, co čeká za hranicí civilizace, tím snáze mohou zajistit blaho těch, jež přísahali chránit.

Nezdočná pátračka

Role

Vyčerpej: Když provádíš test, vyhni se 1 kartě.

Nedostižná stopačka

Role

Vyčerpej: Přesuň svůj ♦ na libovolné místo. Toto místo tě unaví.

1 POS 	List ve vánku 	Okamžik / Dovednost 1 POS Reakce: Když provádíš test Přejdi, vyhni se až 3 kartám.
---	--	--

1 SOU
Výstroj / Oděv / Technologie
1
SOU

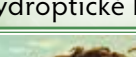
Fonoskopická souprava



Vyčerpej: Když strážce prozkoumává, zvýš počet prozkoumaných karet o 1.

2 POS

Hydroptické brýle



3 KAPKY

Výstroj / Oděv / Technologie

2 POS

POS +  (použij 1 kapku):
Projasní si výhled na okolní prostředí a prozkoumej počet karet stezky odpovídající tvému úsilí, poté si dober 1 kartu stezky.

Terénní deník



0 ZÁZNAMY

Výstroj / Kniha

Reakce: Když odpočíváš, přidej na tuto kartu počet záznamů odpovídající počtu **SOU** ve tvé zásobě energie.

Použij 1 záznam: Když strážce interaguje s místem, vynaloží 1 úsilí.

3 POS	Sdílení tajemství Údolí	Okamžik / Moudrost	3 POS
 		Vyčerpej každou překážku. Utrpiš únavu odpovídající počtu takto vyčerpaných překážek.	

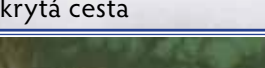
3

SOU

Místo / Cesta

3

SOU



Reakce: Při cestování, pokud je tato cesta připojená k lokaci, cestujte do lokace vzdálené až o dvě stezky. Při sestavování balíčku stezky použijte terén druhé stezky.

Odklizení :
Připoj tuto cestu k lokaci.

1 ZDA
Výstroj / Technologie
1 ZDA



Vyčerpej (použij 1 senzor):

Když strážce provádí test **Přejdi**, vynaloží 1 úsilí.

4

SENZORY

1 SEB	Okamžik / Zkušenost	1 SEB
Pojď se mnou 	Reakce: Poté co uspěješ v testu Přejdi, přidej na jednu bytost 🐾 v počtu odpovídajícím tvému úsilí. Toto proved' navíc k běžnému efektu testu.	

2 ZDA

Orlinina vycházková hůl

Výstroj / Nástroj / Technologie / Zbraň



Vyčerpej (použij 1 krok):
Přidej na jednu cestu 1 .

ZDA + : Udeř [2] svou pomůckou pro chůzi a přidej na jednu bytost 1  za každá 2 úsilí. Pokud selžeš, utrpíš 1 zranění.

3 KROKY

Opřít se do toho



Reakce: Když provádíš test,
odlož libovolný počet karet ze svého
balíčku únavy a vynalož do testu
1 úsilí za každé 2 takto
odložené karty.

3 ZDA

Výpomoc přírody

Okamžik / Zkušenost / Zbraň

3 ZDA

Odlož z jedné cesty libovolný počet  a přidej na jednu bytost stejné množství .

3 SEB
V kolébce Země
Okamžik / Moudrost
3 SEB

Vyber cestu.
Zmírní únavu odpovídající počtu
na vybrané cestě. Tuto zmíněnou
únavu můžeš libovolně rozdělit
mezi všechny strážce.

ZAMĚŘENÍ: TVŮRCE

Před mnoha lety jste kráčeli po nebezpečných schodech ke klášteře na vrcholu Slepého pahorku, kde jste se během desetiletí studia a cvičení ve Vznášející se věži naučili soustředit své úmysly a měnit realitu za pomoci přivaděče, zázraku moderní technologie, který mohou ovládat jen ti nejdisciplinovanější a nejsebeuvědomělejší. Karty tvůrce vyžadují, abyste ve svém balíčku měli zvláštní kus výstroje zvaný **přivaděč**. S jeho pomocí mohou tvůrci využívat mocné schopnosti umožňující manipulaci s částmi herního systému, jež jsou pro ostatní obvykle nedostupné.

ŽIVOT TVŮRCŮ

Tvůrci mají ve společnosti zvláštní postavení. Všichni tvůrci studovali v klášteře na vrcholu Slepého pahorku, ale jen málokterí jej opustí. Z těch se pak často stanou poustevníci žijící v poměrném odloučení na odlehlých, někdy

i nehostinných místech, hloubají nad velkými záhadami vesmíru a vědomě utvářejí okolnosti svých životů.

Těch pár, kteří se navrátí do společnosti, se těší velké úctě, jelikož každý tvůrce musí prokázat ohromnou disciplínu a moudrost, aby mu byla svěřena moc pozměňovat samotné tkanivo reality. Proto také často slouží jako rádci smírců i stařešinů, kterým poskytují jedinečný vhled.

Čas od času z klášteře sestoupí skupiny tvůrců, aby vykonaly skutečné divy, jejichž dokončení trvá celé roky – jako vytvarování žalostromů ve vesnici Větvínov nebo vytržení kamenů ze země a vytvoření mostu Kamenosnovačů.

Tvůrci se ke strážcům přidávají jen zřídkakdy, v takovém případě ale patří k nejschopnějším jedincům z celého Údolí.



Prorok z Vznášející se věže

Role

Vyčerpěj: Vyber si manifestaci ze své odkládací hromádky a přidej si ji do ruky.

Stoupenec Prvního ideálu

Role

Vyčerpěj: Prozkoumej 1 kartu výzvy.

1 POS

Kořenové osidlo

Doplňek / Manifestace / Příroda

1 POS



Manifestace.

Připoj k místu, poté na něj přidej 2 **A**.

Reakce: Když strážce provádí test, může z připojeného místa odložit 1 nebo více **A** a vyhnout se stejnému počtu karet ve stejné oblasti.

1 SEB

Harmonizace

Doplňek / Manifestace

1 SEB



Manifestace.

Připoj k bytosti na dosah libovolného strážce.

Reakce: Poté co se vyhodnotí efekt výzvy na připojené bytosti, strážce, který zahrál tuto kartu, získá 1 energii libovolného typu.

2 POS

Nebeský bič

Okamžik / Manifestace / Zbraň

0 POS



Manifestace. (K zahrání manifestace musíš použít 1 žeton z přivaděče.)

POS + : Udeř vírem tvořeným větrem a vodou a přidej na jednu bytost **☆** v počtu odpovídajícím tvému úsilí. Poté onu bytost vyčerpej.

2 SEB

Opakovaný návrat

Okamžik / Manifestace

2 SEB



Manifestace. (K zahrání manifestace musíš použít 1 žeton z přivaděče.)

Vyber jednu bytost ve hře a zamíchej ji do balíčku stezky. Poté v balíčku stezky nebo odkládací hromádce vyhledej jednu bytost a vylož ji do hry.

3 POS

Sluneční hůl

Výstroj / Přivaděč / Expert

3 POS



Přivaděč. Příprava.

Reakce: Poté co se zamíchá balíček výzvy, přidej na tento přivaděč 1 odlesk.

Vyčerpej (použij X odlesků): Prozkoumej X karet stezky.

1 ODLESKY

3 SEB

Žezlo harmonie

Výstroj / Přivaděč / Expert

3 SEB



Přivaděč. Příprava.

Reakce: Poté co provedeš test, ve kterém se nevyhodnotí žádný efekt výzvy, přidej na tento přivaděč 1 píseň.

Vyčerpej (použij X písní): Přidej na jednu bytost X **A**.

1 PÍSEŇ

1 ZDA

Co nemělo nikdy nastat

Okamžik / Manifestace

1 ZDA



Manifestace.

Reakce: Když si během testu dobíráš karty výzvy, dobírej si a odkládej karty výzvy, dokud si nedobereš takovou, která má pro používaný aspekt hodnotu +1. Pro test použij takovouto kartu výzvy a utrpíš únavu odpovídající počtu takto odložených karet.

1 SOU

Příval života

Okamžik / Manifestace

1 SOU



Manifestace. (K zahrání manifestace musíš použít 1 žeton z přivaděče.)

Reakce: Když si strážce během testu dobere kartu výzvy, vyber, který modifikátor z dobrané karty se použije. Poté vyber jeden symbol výzvy navíc, který se v tomto testu vyhodnotí.

2 ZDA

Přetváření Země

Okamžik / Manifestace

2 ZDA



Manifestace. (K zahrání manifestace musíš použít 1 žeton z přivaděče.)

Přidej 1 **A** na každé místo a lokaci. Poté mezi nimi můžeš přerozdělit libovolný počet **A**.

2 SOU

Dalekohled nováčků

Výstroj / Technologie

2 SOU



Reakce: Poté co provedeš test s vynaložením 1 nebo více manifestací, získáš 1 **SOU**.

Reakce: Když odpočíváš, pokud máš ve své zásobě energie 1 nebo více **SOU**, prozkoumej 1 kartu výzvy.

3 ZDA

Berla tuláků

Výstroj / Přivaděč / Expert

3 ZDA



Přivaděč. Příprava.

Reakce: Poté co uspěješ v testu **Předjdi**, přidej na tento přivaděč 1 krok.

Vyčerpej (použij X kroků): Přidej na jednu cestu X **A**.

1 KROKY

3 SOU

Pрут oblaků

Výstroj / Přivaděč / Expert

3 SOU



Přivaděč. Příprava.

Reakce: Předtím než si dobereš kartu výzvy, urči symbol výzvy. Pokud se na dobrané kartě nachází určený symbol, přidej na tento přivaděč 1 vizi.

Vyčerpej (použij X vizi): Prozkoumej X karet strážce.

1 VIZE

OSOBNOST

Osobnost strážce pomáhá určovat způsob, jakým jedná a interaguje se světem kolem sebe. Při hře si možná budete klást otázku: „Co by můj strážce v této situaci udělal?“ Odpověď se může lišit od toho, co byste ve stejné situaci udělali vy. Rozhodování na základě osobnosti vašeho strážce může být zábavné, pokud vás baví hraní rolí.

Každá karta v sadě osobnosti je vlastnost, což znamená, že ji lze pouze odložit pro symboly přístupu během testů. Karty osobností můžete použít k vyvážení kombinace

symbolů přístupu ve svém balíčku, ale stejně tak je můžete použít k tomu, abyste svého strážce ještě zlepšili v tom, v čem již je dobrý.

Pokud se chcete více ponořit do možnosti hraní rolí, které hra nabízí, můžete si karty osobnosti vybrat čistě tematicky. Je naprosto v pořádku vybrat si kartu pouze podle toho, že se vám líbí její název nebo doprovodný příběhový text.



REJSTŘÍK

A

aktivní 17, 22
aspekt 32

B

balíček stezky 15
balíček výzvy 17
bažina 15
bylost 12, 13

C

cestování 14
cíl 30

Č

časování 22

D

den 7, 29
 zakočení dne 21
doplnek 13
druhá šance (dobráni karet) 10

E

efekt výzvy 17
energie 13

H

hodnota vybavení 13
horský průsmyk 15
hranice 18
hranice postupu na lokaci 14

I

interakce 12

J

jedinečná 26

K

kampaň 28
karta stezky 12, 24
karta strážce 32
když / při 23
klíčové slovo 26
kolo 12

L

lesy 15
lícem dolů 22
lícem vzhůru 22
list kampaně 29

M

manifestace 26
mapa 14
mise 24, 30
místo 12, 13

N

na dosah 9, 12
neduh 31
nespojitelná 26

O

oblast hráče 9
obnova 15
obvyklý test 12
odklizení 18
odložení 22
odměna 31
odpočinek 13
okamžik 13
okolí 9
osobnost 32, 46

P

pastevec 33, 36
pobřeží 15
počasí 30
podél cesty 9, 12
popis karet strážců 25
postřeh 32
postup 18
poté co / po 23
poutník 33, 37
použití 13
prales 15
prozkoumání 23
průzkumník 33, 42
přátelská 26
předtím než / před 23
překážka 26
přepadení 27
přesunutí 22
přetrvávající 27
připojení 22
příprava 27
příprava hry 10
příprava při příchodu 15
připravení 23
přivaděč 27

R

reakce 13
rokle 15
role 33

Ř

řeka 14, 15
řemeslník 33, 34

S

sběrač 33, 35
sbírka 28

sebeuvědomění 32
selhání 17
smírce 33, 40
soustředění 32
stezka 14
stěžejní lokace 15
symbol přístupu 16

T

táboření 14
 zakočení dne 21
tah 12
terén 15
test 16
traviny 15
tvůrce 33, 44

U

újma 18
umělec 33, 38
únava 20
 zakočení dne 21
unaví tě 20
unavující 27
úsilí 16
úspěch 17

V

ve hře 23
vedoucí strážce 10
vlastnost 13
vnější zájem 33
vstup do hry 12, 15, 22, 28
vyčerpání 23
vyhledání 23
vyhnutí se 23
vynaložení 16
vyřazené karty 31
výstroj 13
významná událost 29

Z

zahrání karty 13
zaměření 33
zamíchání 17
zázemí 33
záznam
v průvodci kampaní 12, 15, 22, 28
zdatnost 32
zmírňování únavy 20
zranění 23
 zakočení dne 21

Ž

žeton 13
žeton strážce 18

STRUČNÝ PŘEHLED

SYMBOLY

ASPEKTY

strana 32

- POS** Postřeh
SOU Soustředění
ZDA Zdatnost
SEB Sebeuvědomění

PRAVIDLA

 Zamíchání
strana 17

S Za každého strážce
strana 23

 Záznam v průvodci
strana 28

 Podmíněné
strana 17

ŽETONY

strana 18

-  Postup
 Újma
 Žeton strážce

PŘIPOMENUTÍ

- Pokud je na kartě uvedeno „na dosah“, míní se tím na dosah strážce, který efekt vyhodnocuje, pokud není uvedeno jinak.
- Když utrpíte zranění, odložte všechny karty ve svém balíčku únavy.
- Během fáze obnovy utrpíte jednu únavu za každé své zranění.
- Pokud je v aktuálním kole více strážců, kteří dosud neodpočívali, musíte vyčerpat svou roli, pokud chcete odehrát dva tahy v řadě za sebou.
- Každý cizí žeton strážce (kromě vašeho) na kartě, se kterou interagujete, vynaloží do vašeho testu jedno úsilí navíc.
- Vyčerpané karty vás neunaví.
- Pokud část schopnosti nelze vyhodnotit, vyhodnoťte schopnost, jak nejvíce lze (pokud schopnost nenásleduje za symbolem ).

PRŮBĚH KOLA

strana 12

1. KARTY STEZKY

Každý strážce si dobere 1 kartu stezky.

2. TAHY STRÁŽCŮ

Strážci provádějí tahy, dokud si všichni neodpočinou. Ve svém tahu může strážce provést jednu možnost:

- Zahrání karty
- Provedení testu
- Odpočinek

3. CESTOVÁNÍ

Pokud je na lokaci alespoň tolik postupu, jako je její hranice, můžete cestovat. V takovém případě uklid'te herní prostor, vyberte si novou lokaci a sestavte balíček stezky pro novou lokaci.

4. OBNOVA

Utrpíte 1 únavu za každé zranění. Doberte si 1 kartu strážce a obnovte si veškerou energii. Připravte všechny karty.

TESTY

strana 16

1. VÝBĚR TESTU

Vyberte si test, který chcete provést. Unaví vás každá karta mezi vámi a cílem.

2. VYNALOŽENÍ ÚSILÍ

Vynaložte do testu energii, symboly přístupu a úsilí z jiných efektů.

3. MODIFIKÁTORY

Doberte si kartu výzvy. Uplatněte do úsilí její a případné další modifikátory.

4. URČENÍ VÝSLEDKU

Pokud je úsilí stejné jako obtížnost testu nebo vyšší, uspějete. Vyhodnoťte efekty testu.

5. VYHODNOCENÍ EFEKTŮ VÝZVY

Vyhodnoťte každý efekt výzvy odpovídající symbolu na dobrané kartě výzvy.