

V OBLEŽENÍ O ROZŠÍŘENÍ

ÚVOD

„Přikládáme-li ušlechtilým činům příliš mnoho důležitosti, vzdáváme tím koneckonců nepřímou a velkou počtu zlu. Potom se totiž zdá, že krásné skutky mají takovou cenu jen proto, že jsou vzácné a že daleko častějšími pohnutkami lidských činů jsou zloba a lhostejnost.“

– Albert Camus, Mor

Jako by se tohle strašlivé obléhání stalo přirozenou součástí našich životů. Nikdo zvenčí nepřišel Pogorenu na pomoc. Naší hlavní starostí je, jak přežít další den. V neutuchajícím zápasu o vlastní existenci ale často zapomínáme, že jsou tu ještě zranitelnější vězni války. Zapomínáme na děti, které přišly o své matky a otce a kterým teď musíme dát šanci na budoucnost.

Jakoukoli budoucnost. Otázka zní: co nás to bude stát?

Jak běží čas, vyplouvají na povrch staré zášti a křivdy mezi obyvateli města. A existují lidé, kteří jsou připraveni tuhle nenávisť, která se vidí jen mezi dlouholetými sousedy, využít pro svou věc. Gražnavijských vojáků je tu poslední dobou čím dál víc. Zároveň ale dennodenně slýcháme zvěsti o vyšeňských bojovnících za svobodu pronikajících do nitra města. Zásoby v Pogorenu jsou už teď vražedně tenké. Nevíme, jestli další výbuch násilností přejijeme.

Rozšíření deskové hry This War of Mine **V obležení** se skládá z několika herních modulů, které okoření zážitek ze hry. Zároveň také nabízí epickou válečnou kampaň s vlastními pravidly.

Každý ze zmíněných modulů představuje nezávislý prvek, který lze použít buďto samostatně, nebo spolu s libovolnými dalšími moduly tohoto či jiných rozšíření. Stačí jejich herní součásti přidat ke komponentám základní hry. Je na vás, kolik modulů si vyberete, doporučujeme vám však v jedné partii či kampani použít pouze jeden či

dva z nich. Pokud se rozhodnete kterýkoli z nich přidat do hry, učiňte tak nejlépe až poté, co jste si osvojili základní hru. Různé moduly totiž hře v různé míře přidávají na složitosti. V tomto sešitu naleznete podrobný popis všech modulů tohoto rozšíření a nových komponent, které přinášejí.

Válečná kampaň s názvem **Zoufalá naděje** oproti tomu nabízí jedinečný příběh o třech dějstvích se zcela novými pravidly, které také popisujeme v tomto sešitu. Ve spojení s pravidly základní hry tak tvoří samostatný herní zážitek. Kampaň **Zoufalá naděje** obsahuje velké množství vlastních herních komponent. Pravidla, jež se k nim vztahují, jsou buďto popsána v kapitole věnované kampani, nebo se s nimi hráči seznámí při vlastním hraní. V kampani **Zoufalá naděje** nelze použít žádný herní modul, pokud vám to výslovně nedovolí pravidla kampaně. Výjimku představuje Emira, třináctá postava z rozšíření **Příběhy města sutin**.

Kromě komponent modulů a kampaně přináší toto rozšíření také 13 nových karet lokací. Tyto karty můžete přidat do balíčku lokací při hraní základní kampaně či libovolného scénáře.

Poznámka: Pokud se rozhodnete v některé kampani použít herní modul, nezapomeňte poté oddělit jeho komponenty od základní hry. Komponenty každého z modulů jsou buďto jedinečné (například karty se zvláštní rubovou stranou, jež nelze použít jinde), nebo označené pruhem s názvem modulu, k němuž daná komponenta patří (to platí především pro karty zamíchané do základních balíčků).

Veškeré komponenty Zoufalé naděje, včetně hrací desky s mapou Pogorenu, jsou určeny výhradně pro tuto kampaň. Po jejím dohrání je nezapomeňte oddělit od komponent základní hry.

Důležité: Mnohé scény herních modulů a kampaně **Zoufalá naděje** v tomto rozšíření nejsou, na rozdíl od scén základní hry, barevně odlišené. Je tudíž možné, že při hře narazíte na popisy drastických scén. Myslete na to prosím zvláště v partiích, kterých se účastní citlivější jedinci nebo mladší hráči.

HERNÍ SOUČÁSTI



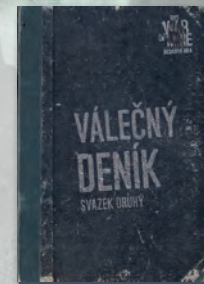
2 figurky sirotků,
3 karty sirotků a 1 žeton štěstí



figurka a karta psa



4 figurky vojáků



Válečný deník,
svazek II



6 karet dětského
vybavení



6 karet akcí dětí



19 karet lokací
(včetně zvláštních lokací)



5 karet příběhových
postav



7 karet válečného osudu



6 oboustranných karet kampaně Zoufalá
naděje: 1 přehledová karta a 5 karet
dějství s příslušnými kartami a žetony



mapa



6 barevných základen ve 3 barvách



57 různých žetonů

HERNÍ MODULY

SIROTCI

Každá válka si vybírá největší daň na těch nejmenších. Někteří z nich zahynou, jiní navzdory všem protivenstvím přežijí. Často pro to musí dělat věci, jež by se bál vykonat dospělý muž. Tak jako tak je zkušenost války navždy změň.

Nyní je na nás ubránit jejich nevinnost a doufat, že až tenhle chaos všude kolem skončí, vybudují pro nás všechny lepší budoucnost. Snad si z našich chyb odnesou poučení, na které nezapomenou.

Tento modul obsahuje 2 figurky sirotků, 3 karty sirotků (Kluk, Děvče, Děti), 6 karet dětského vybavení, 6 karet akcí dětí, 1 žeton štěstí a zvláštní kapitola s názvem „Sirotci“ ve Válčném deníku, jež popisuje nové scény pro tento modul.

Tento modul hráčům přináší zcela odlišný zážitek, který se do jisté míry podobá Scénářům. Kromě toho, abyste přežili do příchodu příměří, musíte zajistit bezpečí a spokojenost dítěte (či dvojice dětí), o které se staráte. Děti vám zároveň mohou – do jisté míry – pomoci v každodenním snažení. Nová vlastnost „štěstí“, kterou najdete pouze na kartách dětí, ukazuje jejich fyzický stav a zdraví, ale také emoční stav.

Pokud si přejete tento modul v partii použít, vytáhněte si při její přípravě 1 ze 3 karet sirotků (Kluk, Děvče, Děti) a přislušnou figurku/figurky poté umístěte na libovolné pole herního plánu vašeho úkrytu.

Poté umístěte na označené pole stupnice štěstí na kartě vybraného sirotka žeton štěstí.

Následně vezměte kartu dětského vybavení „Dětský pokoj“ a umístěte ji dle pokynu na její rubové straně. Zbylé karty dětského vybavení tohoto modulu zamíchejte do balíčku vybavení.

Nakonec zamíchejte balíček akcí dětí a položte ho vedle herního plánu. Karty akcí dětí můžete získat a využít poté, co vyrobíte některé z dětského vybavení.



DALŠÍ HERNÍ KOMPONENTY

13 nových karet lokací jednoduše zamíchejte do balíčku lokací ze základní hry. Vnásěj do hry další zpestření ve formě nových míst, jež můžete ve zničeném Pogorenu objevit. Tyto karty nemusíte na začátku nové partie či běžné kampaně ze hry odebrat, jelikož se staly nedílnou součástí balíčku lokací.

Důležité: Přítomnost těchto nových lokací může ovlivnit obtížnost scénářů ze základní hry či ostatních rozšíření hry *This War of Mine*. Je na vás, zda se je rozhodnete před započítím některého ze scénářů odstranit ze hry.



PES

Válka ve zničeném městě uvěznila nejen lidi, ale také mnohá zvířata. Ještě před nedávnem se domácí mazlíčci těšili lásce a péči, dnes se už o ně ale nikdo nestará. Nezbývá jim tak nic jiného, než se konfliktem, kterému nerozumí, nějak protlouci. Vedou svou vlastní zoufalou válku o přežití...

V tomto modulu naleznete také 1 figurku psa a 1 kartu, jež ho zastupuje ve hře. Jsou připravené pro případ, že narazíte v jedné ze scén na psa a rozhodnete se poskytnout mu domov ve svém úkrytu.

V režimu běžné kampaně si můžete psa přidat do úkrytu od samého počátku hry. Pokud tak učiníte, nepřidávejte během přípravy hry do skladiště 2 syrová jídla.



ZOUFALÁ NADĚJE

VÁLEČNÁ KAMPAŇ

ÚVOD

„Konflikt už trvá celé měsíce. Několik prvních týdnů se zdálo, že všechno zase rychle skončí. Prání se ale bohužel plní jen málokdy. Každý den někdo z naší ulice zmizel. Někteří se přidali ke graznavijským vojákům, jiní zas uprchli z Pogorenu za partyzánskými skupinami vyseňského osvobozenec-kého povstání. Jedna z rodin odešla na samém počátku konfliktu, když noviny otiskly články o prvních střetech. Prý si koupili letenky a stihli opustit zemi ještě před tím, než letiště zavřeli.“

Když do města vstoupili graznavijští, někteří naši sousedé je šli vítat s květinami. Házeli je pod pásy jejich tanků. Rychle ale pochopili, že řád v podání křířících poručíků v uniformách nebyl to, na co týdnů v nejistotě a strachu čekali.

Zanedlouho přišly prohlídky, zadržení a popravy, ... Znovu začali mizet lidé. Povstalci město jednou, dvakrát za den ostřelovali z děl skrytých v okolních kopcích. Několik domů v sousedství vyhořelo, jiné se kompletně zřítily. Pak tohle všechno najednou ustalo. Posledních několik týdnů tu vládne klid. Graznavijští vojáci se v Pogorenu zabydlili. Nevěříme ale, že se věci konečně obrací k lepšímu. Na to trvá tahle válka už moc dlouho.

Zoufalá naděje je válečná příběhová kampaň o třech dějstvích pro deskovou hru **This War of Mine**. Používá nové herní mechanismy a komponenty určené pouze pro tuto kampaň. Děj příběhu se může v závislosti na vašich rozhodnutích a činech vyvíjet odlišnými směry. Proto hra využívá různé varianty karet dějství.

V dalším textu vás seznámíme s novými pravidly pro tuto kampaň, ale také s celkovou přípravou hry, kterou byste měli provést na začátku první partie. Kampaň většinu času probíhá jako série oddělených scénářů s vlastními pravidly a prvky, které však propojuje hlavní dějová linka reagující na rozhodnutí hráčů. Pokaždé tedy začnete odehráním prvního dějství: „Domov“, po němž budete pokračovat podle pokynů ve scénách.

Kampaň je navržena pro odehrání v rámci několika partií. Jednotlivá dějství by však mělo být možné odehrát během jednoho sezení, na jehož konci se hra dle pokynů ve Válečném deníku uloží. Celou kampaň můžete díky rozmanitým rozhodnutím s různými důsledky hrát opakovaně. Budete tak moci objevovat stále nové příběhy a možnosti, jak změnit osud válkou zmítaného Pogorenu.

Důležité: Pokud některá komponenta či pravidlo nestanoví výjimku, budete při hře používat obvyklá pravidla uvedená v Deníku a Knize příběhu základní hry.

PRAVIDLA KAMPAŇE

Tato část popisuje obecná pravidla platná výhradně v kampani Zoufalá naděje. Zvláštní pravidla svázaná s jednotlivými dějstvími jsou uvedena na kartách příslušného dějství. V případě jakéhokoliv konfliktu mezi těmito obecnými pravidly a pravidly dějství mají vždy přednost pravidla dějství.

MAPA

Tato kampaň používá přídatný herní plán zobrazující Pogoren. V těchto pravidlech jej budeme nazývat mapou. Obsahuje následující součásti:

- 1. Obvodů:** Mapa je rozdělena na 10 obvodů. Každý obvod má své ČÍSLO OBVODU, jež využívají některé náhodné efekty, CENU ZA VSTUP, jež podává informaci o tom, kolik karet průzkumu je třeba vrátit, jakmile skupina při prohledávání do obvodu vkročí, VÝCHOZÍ ÚROVEŇ HLUKU pro případ, že se v obvodu rozhodnete prozkoumat lokaci, název LOKACE Mapy používaný při tažení nové lokace mapy a BARVU OBVODU, jež v kombinaci s kartami barev přináší zvláštní efekty.



- Mosty:** Přes řeku se lze dostat po 2 mostech. Při pohybu figurek vojáků či skupin účastníků se prohledávání po mapě se mosty nepočítají (to jest při jejich přechodu se nevracejí žádné karty průzkumu).
- Šipky:** Černé a bílé šipky se používají ve spojení s kartami VÁLEČNÉHO OSUDU k vyhodnocení pohybu vojáků po mapě.
- Stupnice času:** Sem se umísťují karty událostí a úkolů. Při umísťování nové karty na stupnici času posuňte ostatní karty na stupnici o 1 pole níž a novou kartu položte na nejvrchnější pole. Pokud je při tom některá z karet vytlačena ze stupnice, vyhodnotte případné zvláštní efekty, jež jsou na ní popsány, a poté ji odstraňte ze hry.
- Hromádka nálezů 2:** Pokud se při prohledávání rozhodnete utvořit 2 skupiny, použijte toto pole pro uchovávání žetonů druhé skupiny. Jeho použití je shodné s hromádkou nálezů na herním plánu.
- Pole pro lokace mapy:** V levém horním rohu mapy je vyhrazeno zvláštní pole pro Vyřabované Staré město, jež v této kampani vždy představuje výchozí lokaci. Pod ním se nachází dlouhé pole vyhrazené pro lokace mapy, na něž lze umístit libovolný počet lokací mapy.
- Přehled pravidel:** Stručný přehled vyhodnocování fáze prohledávání v této kampani.

ŽETONY SCÉNY A PŘÍBĚHU

Tato kampaň využívá žetony scény ze základní hry označené písmeny A až I sloužící k zaznamenání určitých trvalých efektů (souvisejících s událostmi či úkoly přítomnými na stupnici času) na mapě Pogorenu.



Kdykoli vás některá z karet vyzve, abyste jeden z nich použili, jednoduše vezměte žeton vyobrazený na kartě a položte ho do obvodu uvedeného v textu karty. Pokud je ze stupnice času odstraněna některá karta, odstraňte z herního plánu také všechny žetony, jež s ní souvisejí.

Tato kampaň zavádí také žetony příběhu. Poznáte je podle čísla na rubové straně a obrázku na lici. Tyto žetony představují jedinečné předměty, lidi či události, jež mohou být důležité pro postup v kampani. Jejich význam a způsob použití jsou popsány ve scéně, jež je vyvolala. Jakmile je získáte, položte je na vyhrazené místo na aktuální kartě dějství.

PŘÍBĚHOVÉ POSTAVY

Tyto karty představují zvláště významné postavy, na které můžete v kampani narazit. Jejich karty jsou oboustranné. Na lici mají delší část stupnice úsluh se dvěma poli. Když vás některá scéna vyzve, abyste do hry přidali příběhovou postavu, obvykle její kartu položte vedle obvodu, kde postava žije a na první pole stupnice umístíte žeton úsluh.

S příběhovými postavami můžete různými způsoby interagovat díky akcím prohledávání. Obvykle vám umožní vykonat nějakou službu, která posune jejich osobní příběh, nebo provést nějakou jedinečnou akci související s danou příběhovou postavou (více o těchto kartách viz dále v pravidlech).



URČENÍ OBVODU A POŘADÍ VYHODNOCOVÁNÍ OBVODŮ

Kdykoli vás hra vyzve, abyste „určili obvod“, hodte černou kostkou a podívejte se na mapu. Každý obvod má své číslo (od 1 do 10). Efekt, jenž vás vyzval k hodu kostkou, bude působit právě v obvodu s vrženým číslem (umístíte do něj například žeton scény nebo figurku vojáka).

Pokud musíte vyhodnotit několik podobných efektů, například máte přesunout vojáka nebo vyhodnotit prohledávání jedné ze skupin, začněte vždy v obvodu s nižším číslem.

Důležité: Pokud nějaké akce první skupiny účastníci se prohledávání přidají do hry nové komponenty nebo nějak ovlivní obvod s druhou skupinou, přistupujte k těmto akcím tak, jako by byly „odložené“ až na konec aktuální fáze prohledávání – druhá skupina nemůže s takovými herními komponentami interagovat či využít efekty z prvního prohledávání (obě skupiny konají současně).



STUPNICE ČASU ODSTRANĚTE KARTU, ODSTRANĚTE Z MAPY I VŠECHNY ŽETONY, JEŽ S NÍ SOUVISEJÍ

SCÉNY KAMPANĚ

Jelikož tato kampaň sleduje příběhovou linii, mohou některé scény v rámci příběhu přesunout vaši prohledávající skupinu na jiné místo na mapě či vás donutit ukončit aktuální prohledávání, a odepřít vám tak určité aktivity. Myslete na to při plánování průzkumných výprav.

Přijde-li do hry prázdný žeton, je také dobré poznamenat si na něj počet karet průzkumu, jež je nutné vrátit při vyhodnocení scény, která se k danému prázdnému žetonu pojí.

ZDATNOST SKUPINY

Kdykoli vás hra vyzve, abyste využili „zdatnost skupiny“, můžete sečíst zdatnost všech přítomných postav (obvykle ve skupině, jež právě vyhodnocuje prohledávání) a opakovaně házet kostkami dle obvyklých pravidel.

KARTY LOKACÍ

Kdykoli vás hra vyzve, abyste přidali novou kartu lokace, lokace mapy nebo zvláštní lokace, nezapomeňte na ni položit 1 žeton průzkumu, který vám připomene, že se v daném místě dají nalézt nějaké zásoby.

Důležité: Žetony průzkumu použijte pouze, když chcete vyhodnotit průzkum dané lokace – nemají vliv na žádnou z akcí prohledávání (viz následující stranu).

Táhnete-li lokaci mapy, umístěte ji na vyznačené místo u levého okraje mapy, pod ostatní lokace mapy. Název této lokace mapy se zároveň objevuje i v některém z obvodů. Ukazuje tak, kde se daná lokace mapy ve skutečnosti nachází. Pokud to není výslovně uvedeno, nelze lokace mapy odhodit či odstranit ze hry. Často také nabízejí určité zvláštní schopnosti, jež můžete při prohledávání jejich obvodu využít.



Táhnete-li běžnou lokaci, položte ji na libovolné volné pole pro lokace na herním plánu a pomocí dvojice žetonů lokace vyznačte její umístění na mapě (více viz přehled žetonů na zadní straně pravidel). Jsou-li na herním plánu všechna pole pro lokace zaplněná, odeberte z některého z nich dosavadní lokaci a vyměňte ji za novou. Původní lokaci odstraňte ze hry.

Zvláštní lokace se do hry dostanou při výjimečných příležitostech. Některé z nich nabízejí zvláštní schopnosti, na jiné se nepokládají žetony průzkumu a využívají se jen za specifickým účelem, jenž je popsán ve scéně, která je do hry uvedla.

Důležité: Vzhledem k tomu, že mají zvláštní lokace svou úlohu v příběhu hry, doporučujeme je udržet ve hře. V případě, že chcete nahra-

dit některou z lokací na poli herního plánu, doporučujeme vybrat jednu z běžných lokací. Pokud však některou ze zvláštních lokací z jakéhokoli důvodu odstraníte ze hry, nezapomeňte s ní také odebrat všechny související herní komponenty (například karty příběhových postav, žetony příběhu, prázdné žetony).

KARTY VÁLEČNÉHO OSUDU A POHYB VOJÁKŮ

V této kampani budete namísto běžných karet osudu používat karty válečného osudu. Jejich použití je stejné jako u běžných karet osudu s následující výjimkou: V této kampani probíhá pohyb a prohledávání jiným způsobem. Nové karty tudíž neobsahují část, jež popisuje výměnu dostupných lokací na polích pro lokace. Místo toho dávají pokyny ohledně pohybu vojáků po mapě na základě barvy jejich základny.

Když vás karta válečného osudu vyzve k přesunutí každého BÍLÉHO vojáka, podívejte se na odpovídající bílé šipky na mapě vycházející z obvodů, ve kterých se tito vojáci právě nacházejí. Poté je přesuňte o počet obvodů uvedený na kartě.

Odeberte z mapy všechny žetony konfliktu. Přesuňte každého BÍLÉHO vojáka o 3 obvody. Přesuňte každého ČERNÉHO vojáka o 1 obvod.

Ukázka pohybu vojáků na kartě válečného osudu (více viz příklad dále v pravidlech)

Jakmile jste přesunuli všechny BÍLÉ vojáky, zopakujte tento postup se všemi ČERNÝMI vojáky, přičemž tentokrát budete figurky přesunovat podle černých šipek.

V jednom obvodu smí stát pouze 1 voják od každé barvy:

- Pokud by se měl voják přesunout do obvodu, ve kterém se nachází voják stejné barvy, zastaví se a do takového obvodu nevstoupí.
- Pokud se voják přesune do obvodu, ve kterém se nachází voják libovolné jiné barvy, položte do daného obvodu žeton konfliktu a odstraňte obě figurky vojáků z mapy. (Pravidla pro žetony konfliktu najdete na zadní straně těchto pravidel, na přehledové kartě této kampaně a na kartách dějství, jež s těmito žetony pracují).

Důležité: Protože se vojáci přesouvají v pořadí určeném čísly jejich obvodů, může se stát, že se někteří z nich nepřesunou vůbec.

Pokud se některý z vojáků přesune do obvodu, ve kterém se nachází prohledávající skupina, nemá to žádný okamžitý efekt. Pokud se však rozhodnete prozkoumávat lokaci v daném obvodu, bude pravděpodobnost střetu s vojáky daleko vyšší.

Pokud by figurka vojáka měla být umístěna do obvodu, ve kterém se již nachází voják stejné barvy, umístěte ji místo toho do nejbližšího obvodu s následujícím nižším číslem. Jde-li o vojáky různých barev, můžete je do stejného obvodu umístit. Pouze přidejte žeton konfliktu tak, jako by se nový voják do daného obvodu právě přesunul, a poté obě figurky vojáků odstraňte z mapy.

FÁZE PROHLEDÁVÁNÍ

Fáze prohledávání probíhá v této kampani poněkud odlišně než v základní hře. Přesto mnoho částí zůstává velice podobných. V následujícím textu naleznete její podrobný popis. Pokud se prohledávání účastní 2 různé skupiny, nezapomeňte, že se nejprve vyhodnocuje prohledávání skupiny nacházející se v obvodě s nižším číslem. Skupinu, jejíž prohledávání se právě vyhodnocuje, budeme označovat jako **AKTIVNÍ SKUPINU**.

A) VYBERTE PRO KAŽDOU SKUPINU OBVOD, V NĚMŽ BUDE PROHLEDÁVAT, A UMÍSTĚTE DO NĚJ JEJICH FIGURKY

Každý den můžete vytvořit až 2 skupiny účastníci se prohledávání dle běžných pravidel. Všechny postavy dané skupiny umístěte do obvodu, do nějž je chcete přesunout (zatím v něm ještě nejsou). Do stejného obvodu není povoleno vyslat více skupin.

B) ZVOLTE VÝBAVU PRO KAŽDOU SKUPINU

Tento krok provedte podle obvyklých pravidel. Vysíláte-li na průzkum pouze jednu skupinu, použijte hromádku nálezů na herním plánu. V opačném případě využijte také hromádku nálezů 2 na mapě.

C) VYHODNOŤTE PROHLEDÁVÁNÍ – ZAČNĚTE OBVODEM S NIŽŠÍM ČÍSLEM:

Pro každou skupinu účastníci se prohledávání zopakujte následující kroky.

1) Připravte balíček neznáma

Vytáhněte **16 karet průzkumu** a utvořte z nich balíček neznáma jako v základní hře.

2) Vyhodnoťte pohyb aktivní skupiny po mapě

Rozhodněte se, kudy se bude aktivní skupina pohybovat. Vyjděte z obvodu, v němž se nachází žeton úkrytu, a pokračujte po nepřerušené trase do obvodu s figurkami postav této skupiny. Můžete zvolit libovolnou možnou trasu, nemusí nutně jít o tu nejkratší. Vraťte tolik karet průzkumu, kolik činí součet cen za vstup všech navštívených obvodů, včetně obvodu s žetonem úkrytu (v prvním dějství 1 karta). Pokud cestou narazíte na figurky vojáků nebo žetony, podívejte se na aktuální kartu dějství, zda se budou vyhodnocovat nějaké zvláštní efekty.

Důležité: Při pohybu skupin po mapě nehleďte na vyznačené šipky, jež se využívají pouze k pohybu vojáků. Můžete se přesunout do libovolného obvodu, včetně toho, v němž se nenachází žádná lokace. Z tematických důvodů nejsou některá místa vždy přístupná (tj. ve hře je nezastupuje žádná karta). Postavy však mohou navštívit libovolnou část Pogorenu.

3) Připravte žeton hluku podle hodnoty uvedené u obvodu, v němž se aktivní skupina nachází.

Výchozí úroveň hluku se liší podle toho, jak je daný obvod rušný nebo nebezpečný. Nesčítejte úroveň hluku všech navštívených obvodů, skrz něž aktivní skupina prošla – úroveň hluku určuje pouze cílový obvod.

4) Vyhodnoťte akce prohledávání aktivní skupiny

Nyní se aktivní skupina považuje za přítomnou ve vybraném obvodě. Pokud chcete, můžete po vrácení požadovaného počtu karet průzkumu vyhodnotit kteroukoli z následujících **AKCÍ PROHLEDÁVÁNÍ**. Všechny akce se musí vztahovat k lokacím v daném obvodě.

- **POROZHLÉDNĚTE SE (2 karty):** Vyberte si v daném obvodě 1 lokaci a vyhodnoťte scénu uvedenou za textem: „abyste se mohli porozhlédnout“.
- **OBJEVTE NOVOU LOKACI (6 karet):** Táhněte novou kartu z balíčku lokací a umístěte ji na libovolné pole lokací na herním plánu podle pravidel umisťování nových lokací. Do obvodu s aktivní skupinou položte jeden z dvojice žetonů lokace, jenž bude označovat její umístění na mapě (nezapomeňte na kartu položit 1 žeton průzkumu). Tímto způsobem lze objevit pouze běžné lokace.
- **SEŽEŇTE X ZDROJŮ (X karet):** Na hromádku nálezů přidejte X zdrojů (dřevo, komponenty, voda). Tuto akci použijte pouze, pokud v tomto obvodě neplánujete prozkoumávat žádnou lokaci.
- **VYUŽIJTE ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST LOKACE (různá cena):** Vyberte si v daném obvodě 1 lokaci a vyhodnoťte její zvláštní efekt (popsaný v oranžovém proužku).
- **VYHODNOŤTE ZVLÁŠTNÍ EFEKT ŽETONU/KARTY (různá cena):** Vyhodnoťte efekty žetonu či karty vztahující se k danému obvodu (například žetonu scény odpovídající kartě události či úkolu, efekt karty příběhové postavy atd.).

5) Prozkoumejte 1 lokaci v daném obvodě

Můžete vyhodnotit běžný průzkum v libovolné lokaci daného obvodu (běžné lokaci, lokaci mapy či zvláštní lokaci), jestliže na kartě této lokace leží alespoň 1 žeton průzkumu. Pokud tak učiníte, odhodte ze zvolené lokace 1 žeton průzkumu. Poté se na kartu lokace podívejte a v závislosti na její velikosti do balíčku neznáma přidejte odpovídající počet karet průzkumu (MALÁ: 1 karta, STŘEDNÍ: 2 karty, ROZSÁHLÁ: 3 karty).

6) Zamíchejte všechny karty průzkumu a obyvatel zpět do jejich balíčků.

Tento krok probíhá obvyklým způsobem.

7) Vyberte si nálezy

Tento krok provedte podle obvyklých pravidel. Můžete také přidat libovolné množství zdrojů (vody, dřeva, komponent), ale jen pokud jste prozkoumali některou z lokací (to jest odhodili z ní 1 žeton průzkumu).

PROHLEDÁVAJÍ-LI 2 SKUPINY, VYHODNOŤTE KROKY 1–7 PRO DRUHOU SKUPINU ÚČASTNÍCI SE PROHLEDÁVÁNÍ. V OPAČNÉM PŘÍPADĚ POKRAČUJTE FÁZÍ NOČNÍCH NÁJEZDŮ. VŠECHNY SKUPINY ÚČASTNÍCI SE PROHLEDÁVÁNÍ SE DO ÚKRYTU VRÁTÍ NA ZAČÁTKU FÁZE ÚSVITU, TAK JAKO OBVYKLE.

PŘÍPRAVA KAMPAŇE

Před první partií této kampaně proveďte následující kroky.

PŘIPRAVTE BALÍČKY:

Následující balíčky se v této kampani nepoužijí: **UDÁLOSTÍ, ÚKOLŮ, OSUDU**. Odstraňte je ze hry.

Z balíčku **POSLEDNÍ ZÁCHRANY** odstraňte kartu **POVINNOSTI**.

Z následujících balíčků odstraňte všechny karty **DOPADU NA SKUTEČNOST: PRŮZKUMU, NÁLEZŮ, NOČNÍCH NÁJEZDŮ, OBYVATEL, NÁVŠTĚVNÍKŮ**. Poté do **BALÍČKU PRŮZKUMU** zamíchejte kartu **VOJENSKÁ HLÍDKA**.

Z balíčku **LOKACÍ** odstraňte karty **HLAVNÍ NÁMĚSTÍ, STARÉ MĚSTO a ODSTŘELOVAČSKÝ RAJÓN**. K lokacím základní hry přidejte nové lokace z tohoto rozšíření.

Z balíčku **OBYVATEL** odstraňte karty **VOJÁCI a REBELOVÉ**.

Vedle mapy položte balíček **PŘÍBĚHOVÝCH POSTAV** stranou s dvoubodovou stupnicí nahoru (1).

Na pole osudu herního plánu položte balíček **VÁLEČNÉHO OSUDU**.

Z balíčku **ÚKRYTU** odstraňte karty **ZAMČENÉ DVEŘE**. Balíček poté odložte stranou (zatím na herní plán neumísťujte žádné karty úkrytu).

Všechny karty **VYBAVENÍ** (se zeleným i oranžovým rohem) položte jako jeden balíček na pole vybavení. V této kampani se pole nápadů a akce „Nový nápad“ nepoužívají.

DALŠÍ HRÁČ

PŘIPRAVTE MAPU A ŽETONY:

Vedle herního plánu základní hry položte desku s **MAPOU** Pogorenu.

Do obvodu 10 na mapě umístěte žeton **ÚKRYTU**. Zde se aktuálně nachází váš úkryt (2).

Umístěte žetony **LOKACÍ** (2 od každé barvy) následovně: Větší z dvojice položte vedle pole lokace na herním plánu tak, aby zakrýval číslo, jež je zde vytištěné (tato čísla se v této kampani nevyužívají). Menší z dvojice pak položte na dané pole lokace.

Ze všech následujících žetonů utvořte zásobu: **PRŮZKUMU, SCÉNY, SPLNĚNÍ, ÚSLUH a HUMANITÁRNÍ POMOCI** (3). Význam všech žetonů je podrobně vysvětlen na zadní straně těchto pravidel.

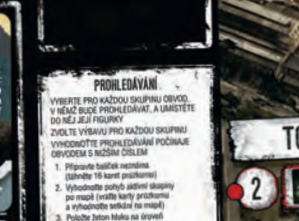
Vedle mapy umístěte lícem dolů (očíslovanou stranou nahoru) všechny žetony **PŘÍBĚHU** (4).

DALŠÍ HRÁČ

PŘIPRAVTE LOKACE:

Najděte kartu **VÝCHOZÍ LOKACE** (Vyrabované Staré město) a položte ji lícem nahoru na vyznačené pole na mapě (5).

Vyhledejte všech **9 KARET LOKACÍ** s názvy obvodů mapy – budeme je dále označovat jako **LOKACE MAPY** (Letiště, Kostel, Továrna, Nemocnice, Hlavní nádraží, Nákupní středisko, Vojenská základna, Přístav, Stadión). Utvořte z nich balíček **LOKACÍ MAPY**, zamíchejte jej a položte vedle mapy nad kartu Vyrabované Staré město (6).



Poté z tohoto balíčku táhněte 2 karty a položte je lícem nahoru na vyznačené pole u okraje mapy, pod kartu Vyrabované Staré město. Na každou z těchto karet položte 1 žeton průzkumu (7).

Vezměte balíček **ZVLÁŠTNÍCH LOKACÍ** a položte ho lícem dolů vedle mapy (8).

Zbylé karty **LOKACÍ** zamíchejte a utvořte z nich balíček lokací. Položte jej lícem dolů na vyhrazené pole na herním plánu. Táhněte z něj 1 kartu a položte ji lícem nahoru na libovolné pole lokace. Žeton lokace, jenž na poli ležel, si vezměte. Poté určete jeden z obvodů (hodte černou kostkou – padne-li 10, házejte znovu). Do tohoto obvodu na mapě položte žeton lokace, jenž máte v ruce. Nakonec ještě na novou kartu lokace položte 1 žeton průzkumu (9).

DALŠÍ HRÁČ

PŘIPRAVTE KARTY ÚKRYTU:

Karty úkrytu rozdělte podle jejich přední strany na **MŘÍŽE**, **NÁBYTEK**, **HALDY** a **SUŤ**. Nyní budete některé karty z jednotlivých hromádek pokládat lícem nahoru (stranou NEOZNAČENOU modrým rohem) na herní plán, s akci „Porozhlédněte se“ nebo níže). Nedívejte se na jejich rubové strany!

- Položte kartu **MŘÍŽE** na její vyznačené pole.
- Táhněte náhodně **2 karty NÁBYTKU** a položte je na jejich vyznačená pole. Poté odstraňte všechny zbylé karty nábytku ze hry.
- Táhněte náhodně **1 kartu HALDY** a položte ji na její vyznačené pole. Poté odstraňte všechny zbylé karty hald ze hry.
- Vezměte **2 SUTI** a položte je na jejich vyznačená pole. Poté odstraňte všechny zbylé karty suti ze hry (10).

DALŠÍ HRÁČ



PŘIPRAVTE ZÁVĚREČNÝ ÚKOL DĚJSTVÍ, VOJÁKY A KARTU DĚJSTVÍ:

Vezměte kartu **ZÁVĚREČNÉHO ÚKOLU DĚJSTVÍ** a položte ji lícem nahoru na pole úkolů na herním plánu. Tato karta se používá v každém dějství a určuje hlavní podmínky vítězství této kampaně.

Vezměte **3 figurky VOJÁKŮ** a připevněte ke každé z nich **BÍLOU** základnu. Všechny vojáky poté umístěte poblíž mapy – na začátku kampaně budou představovat granzavijské jednotky okupující Pogoren.

Vezměte kartu „První dějství: Domov“ a položte ji vedle herního plánu. Poté přečtěte úvod do příběhu a proveďte přípravu prvního dějství dle pokynů na zadní straně karty. Ostatní karty dějství a všechny nepotřebné herní komponenty odložte stranou. Využijete je v dalších dějstvích kampaně.





PŘÍKLAD PROHLEDÁVÁNÍ

Skupinu účastníci se prohledávání tvoří 2 postavy (Emilia a Marin). Jejich figurky se umístí do obvodu 8, jejich cíle aktuálního prohledávání.

Na hromádku nálezů není umístěna žádná výbava.

Příprava balíčku neznáma: Hráči táhnou 16 karet průzkumu.

Vyhodnocení pohybu po mapě: Hráči vrátí 5 karet průzkumu, protože postavy sledovaly trasu přes obvod 10 (1 karta), obvod 7 (2 karty) a obvod 8 (2 karty) (1).

Protože cestou potkali 1 BÍLÉHO vojáka, podívají se hráči do aktuální karty dějství, co toto setkání na mapě způsobí. V prvním dějství to například znamená hod šedou bojovou kostkou. Zdatnost této skupiny má hodnotu 2 (1 za Emilii a 1 za Marina), mohou tedy házet až třikrát. Konečný výsledek házení je (2), hráči se tedy musí rozhodnout, co udělají. Mohli by vojáky uplatit (žetony z hromádky nálezů), ale nic si z úkrytu nevzali. Musí tedy mezi postavy aktivní skupiny rozdělit 1 únavu (rozhodnou se efekt uplatnit na Marinovi).

Nastavení hluku: Hráči položí žeton hluku na pole „3“ stupnice hluku, tak jak je stanoveno pro obvod 8.

Vyhodnocení akcí prohledávání: Postavám zbývá 11 karet průzkumu. Začnou objevením nové lokace ve svém aktuálním obvodu (3). Hráči vrátí 6 karet průzkumu, táhnou z balíčku kartu lokace a položí ji na libovolné pole lokace na herním plánu. V tomto případě ji položili vedle zeleného žetonu lokace, umístí tedy do obvodu 8 druhý z dvojice zelených žetonů. Na novou kartu lokace navíc položí 1 žeton průzkumu na znamení toho, že ji lze prozkoumat.

Zbývá ještě 5 karet průzkumu. Aktivní skupina by nyní mohla skončit s akcemi prohledávání a pokusit se novou lokaci prozkoumat. Usoudí však, že bude lepší udělat to příště, až budou mít více karet. Místo toho vrátí 5 karet průzkumu, aby sehnali 5 zdrojů (2 komponenty, 2 vody, 1 dřevo) (4).

Jelikož balíček neznáma neobsahuje žádné další karty, je toto prohledávání v zásadě u konce. Žádné karty průzkumu či obyvatel nebyly taženy, takže není nutné jejich balíčky promíchat. Aktivní skupina se rozhodne vzít všech 5 nalezených zdrojů zpět do úkrytu.

Pokud by se na mapě nacházela další skupina účastníci se prohledávání (buď v obvodě 9 nebo 10, protože prohledávání vždy začíná u skupiny s nižším číslem obvodu), vyhodnotili by hráči nyní druhé prohledávání. Protože tomu tak však není, přejdou k fázi nočních nájezdů.

PŘÍKLAD POHYBU VOJÁKŮ A KONFLIKTY

Probíhá fáze úsvitu ve třetím dějství a na mapě se nacházejí BÍLÍ i ČERNÍ vojáci. Je tažena karta válečného osudu.

Odeberte z mapy všechny žetony konfliktu.
Přesuňte každého BÍLÉHO vojáka o 1 obvod.
Přesuňte každého ČERNÉHO vojáka o 1 obvod.

Podle pokynů na ní mají hráči přesunout všechny BÍLÉ vojáky o 1 obvod (po bílých šipkách). Hráči to provedou počínaje obvodem s nižším číslem (zde obvod 1). První BÍLÝ voják se přesune normálně (1). Druhý (z obvodu 3) vstoupí do obvodu s ČERNÝM vojákem. Podle zvláštních pravidel třetího dějství se obě tyto figurky vojáků odstraní z mapy a do obvodu 4 se položí žeton konfliktu (2).

Nyní přichází čas přesunout ČERNÉ vojáky. Protože jeden z ČERNÝCH vojáků byl odstraněn (byl v obvodu 4 nahrazen žetonek konfliktu), zůstává na mapě pouze jeden (v obvodu 9), který se přesune o 1 obvod (po černé šipce) (3).



KARTY PŘÍBĚHOVÉ POSTAVY

- Lokace:** Udává, kde daná příběhová postava bydlí. Pokud je tato lokace odstraněna ze hry, je odstraněna i příslušná příběhová postava.
- Dostupné akce:** Popisují, jak mohou hráči po vrácení karet průzkumu s danou příběhovou postavou v jejím obvodu interagovat.
- Stupnice úsluh:** Když vstoupí příběhová postava do hry, umístěte žeton úsluh na pole 1. Pokud si chcete danou postavu naklonit a posunout kupředu její příběh, můžete vyhodnotit scénu příslušející danému poli stupnice.
- Pruhy se scénami a žetony:** Jednotlivé pruhy uvádějí čísla scén a určité žetony, jež s danou službou souvisejí. Pokud se například rozhodnete vyhodnotit službu č. 2 na Karlově kartě, nejprve přečtete scénu h63, kde jsou popsány požadavky pro splnění dané služby. Vyobrazený žeton scény a samostatný pruh pod ním vám pak připomínají, jak tyto požadavky splnit.



Líc

Rub

ŽETONY TÉTO KAMPAŇE

Níže uvedený přehled vysvětluje použití všech žetonů využívaných touto kampaní. Některé z nich se objevují ve všech dějstvích, jiné přijdou do hry později v závislosti na aktuálním dějství. Pokud karta aktuálního dějství daný žeton nezmiňuje, prostě jej ignorujte.



ŽETON ÚKRYTU a **ŽETON BEZPEČNÉ ZÓNY** označují obvody, ve kterých se nachází váš úkryt, a oblast, kde se mohou mísit obyvatelé Pogorenu s lidmi zvenčí (v případě úkrytu jde o Vyrabované Staré město v obvodu 10, v případě zóny v druhém dějství o obvod 6).



ŽETONY LOKACE se používají v páru a ukazují, kde na mapě se nacházejí běžné lokace přítomné na polích lokací. Větším z žetonů zakryjte číslo vedle pole lokace na herním plánu, jeho menšího dvojníka pak použijte k označení obvodu na mapě.



ŽETONY SPLNĚNÍ se používají k označení stavu úkolů dějství – zda byly úspěšně splněné (strana s „fajfkou“), či nikoli (strana s „X“). Mohou také sloužit k jiným účelům souvisejícím s příběhem.



ŽETONY PRŮZKUMU představují zásoby, které lze v určité lokaci najít. Kdykoli do hry vstoupí nová lokace (běžná, zvláštní lokace, lokace mapy), vždy na její kartu položte 1 žeton průzkumu.

Poté, co aktivní skupina účastníků se prohledávání vyhodnotí své akce prohledávání v daném obvodu, může se rozhodnout prozkoumat 1 lokaci v tomto obvodu. Prozkoumávat lze pouze lokace s alespoň 1 žetonem průzkumu. Ihned poté, co se tak stane, odhodte z dané lokace 1 žeton průzkumu.

Na kartě lokace může ležet libovolný počet žetonů průzkumu.



ŽETONY SCÉNY označují obvody zmíněné na kartách událostí, úkolů či příběhových postav.



ŽETONY PŘÍBĚHU obsahují jedinečné prvky (předměty, lidi), jež mohou hrát důležitou roli v této kampani.



ŽETON MEDIÁLNÍHO POKRYTÍ se posunuje nahoru a dolů na stupnici mediálního pokrytí, a naznačuje tak, jak situaci v Pogorenu vnímá mezinárodní komunita.



ŽETON ÚSLUH se pokládá na kartu příběhové postavy, kde označuje úroveň důvěrnosti mezi postavami a osobou na kartě. Když se ve hře objeví nová příběhová postava, umístíte žeton úsluh vždy na pole 1 na líci karty.



ŽETONY HUMANITÁRNÍ POMOCI mají na lícové straně vytištěná čísla scén. Když jeden z těchto žetonů otočíte, podívejte se na příslušnou scénu, abyste zjistili, co balík obsahuje.



ŽETONY ZUŘIVOSTI se posunuje nahoru a dolů na stupnici zuřivosti a ukazuje, jaké nebezpečí pro váš úkryt představují potulující se obyvatelé Pogorenu a co vám mohou způsobit.



ŽETON SEVERNÍHO MOSTU se umísťuje na mapu, kde překrývá horní most. Chtějí-li skupiny most při prohledávání přejít, musí vrátit uvedený počet karet průzkumu (2 či 1) a nemohou na něm svůj pohyb ukončit. Jelikož nejde o lokaci ani obvod, není zde možné vyhodnocovat žádné akce prohledávání či průzkum.

Vojáci při přesunu tento žeton ignorují a chovají se, jako by na mapě nebyl.



ŽETON POŽÁRU se pokládá do obvodu, ve kterém se rozpoutal požár. Dokud se v obvodu nachází žeton požáru, musí si prohledávající skupina při pohybu skrz nebo do tohoto obvodu zvolit jednu z možností:

- vrátit další 3 karty průzkumu, aby nalezla bezpečnou cestu, **NEBO**
- zvolit 1 přítomnou postavu, jež utrhá 1 zranění (postavu není možné tímto způsobem zabít).

V opačném případě nemůžete do obvodu s žetonem požáru vstoupit. Při prohledávání v obvodu s žetonem požáru může aktivní skupina vrátit 6 karet průzkumu, a žeton tak odstranit z mapy. Pokud daný obvod nesousedí s řekou, musí aktivní skupina navíc z hromádky náležu odhodit 3 vody.



ŽETON ROZVALIN umístěný v obvodu označuje těžce poničené místo. Pokud je na obvod umístěn žeton rozvalin, vyberte 1 lokaci nacházející se v tomto obvodu a odstraňte ji ze hry (odeberte ji z pole lokace na herním plánu) a odstraňte všechny žetony průzkumu z lokace mapy nacházející se v tomto obvodu.

Od této chvíle až do konce hry se výchozí úroveň hluku pro tento obvod sníží na 1. Akce prohledávání „Objevte novou lokaci“ navíc bude v takovém obvodě stát 9 karet průzkumu (namísto 6).



ŽETONY KONFLIKTU označují místo, kde probíhají zuřivé boje mezi vyseňskými rebely a graznavijskými vojáky. Kdykoli skončí figurky vojáků obou stran ve stejném obvodu (v důsledku přesunu vojáků nebo příchodu nových vojáků na mapu), položte do daného obvodu žeton konfliktu a odstraňte obě figurky vojáků v daném obvodu z mapy. Figurky vojáků nelze přesouvat či umísťovat do obvodů s žetonem konfliktu.