

DENÍK

V průběhu hry (poté, co hru připravíte) budete procházet koloběhem dnů a nocí, který je rozdělený do sedmi fází popsaných v tomto Deníku.

Nemusíte znát všechna pravidla, abyste mohli začít hrát. Význam jednotlivých symbolů, balíčků, klíčových slov, polí, vlastností a dalších prvků hry vám bude vysvětlen, jak budete postupovat hrou.

To je vše. Pojďme na věc!

PŘÍPRAVA HRY

URČETE PRVNÍHO VŮDCE

Náhodně vyberte prvního hráče, který se jako první zhostí role vůdce.



VYTÁHNĚTE 3 KARTY POSTAV

Vezměte karty postav, zamíchejte je a pak vytáhněte a ponechte si:

- první taženou kartu postav s červeným orámováním.
- první dvě tažené karty postav s černým orámováním.

Umístěte tyto 3 karty lícem nahoru poblíž herního plánu. Označují vaše počáteční postavy při této partii This War of Mine. Zapište jejich jména do ukládací tabulky.

Ke každé z karet vašich počátečních postav umístěte žeton hladu na úrovni 2.

Vyhledejte figurky příslušející počátečním postavám a umístěte je na pole hlídky na herním plánu.

Zbývající karty postav umístěte lícem dolů na pole určené kartám postav na herním plánu.

VÍCE O DOVEDNOSTECH POSTAV - VIZ 101

ROZMÍSTĚTE KARTY NA HERNÍ PLÁN

Umístěte všechny balíčky lícem dolů na příslušná pole na herním plánu, jak ukazuje ilustrační obrázek.

Karty **VYBAVENÍ** se zeleně označeným rohem umístěte na pole vybavení. Zbývající karty **VYBAVENÍ** umístěte na pole nápadů.

Najděte v balíčcích **NOČNÍCH NÁJEZDŮ** a **OBYVATEL** všechny karty s červeně označeným rohem a odložte je stranou (do hry vstoupí až později).

Odkryjte vrchní 3 karty z balíčku **LOKACÍ** a umístěte je na 3 pole lokací.

UMÍSTĚTE VŠECHNY KARTY ÚKRYTU NA HERNÍ PLÁN

Ujistěte se, že všechny tyto karty jsou umístěné lícem nahoru (stranou NEOZNAČENOU modrým rohem) a nedívejte se na jejich rubovou stranu. Každá karta úkrytu musí být umístěna na pole s odpovídajícím názvem (např. karta haldy na pole haldy, karta zamčených dveří na pole zamčených dveří apod.).



PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

Umístěte karty událostí lícem dolů na pole událostí (aniž byste se na jejich líc dívali) v následujícím pořadí:

1. Zamíchejte 3 karty závěrečných událostí – z nich vytvořte spodek balíčku.
2. Na něj umístěte kartu Kapitola III.
3. Na ni umístěte 4 náhodně tažené karty událostí.
4. Na ně umístěte kartu Kapitola II.
5. Na ni umístěte 3 náhodně tažené karty událostí.
6. Na ně umístěte kartu Kapitola I.

Zbývající karty událostí nebudete v této partii This War of Mine potřebovat – umístěte je do odpadkového pytlíku.



SKLADIŠTĚ

Na pole vašeho skladiště umístěte následující žetony a zdroje:
šperhák, lopatu,
4 komponenty, 4 dřeva,
2 vody a 3 syrová jídla



BOJOVÉ
KOSTKY



ČERNÁ
KOSTKA



ŽETON
HLUKU

ROZTŘÍDTE ŽETONY A ZDROJE

Umístěte žetony a zdroje do příslušných přihrádek tak, jak je ukázáno na obrázku níže.



ŽETONY STAVŮ

V průběhu hry utrhá postavy zranění, dostanou hlad, unaví se apod. Kdykoli vám nějaký efekt říká „zvyšte úroveň / snižte úroveň“ únavy / zranění / zoufalství / hladu / nemoci „o 1“, umístěte ke kartě postavy odpovídající žeton stavu příslušné úrovně (1 – 2 – 3 – 4) nebo otočte žeton již položený (žetony jsou oboustranné), abyste tento efekt vyjádřili.

Žetony na úrovni 4 představují zásadní zásahy do průběhu hry a obsahují odkazy na Knihu příběhu.

OMEZENÍ NA 4 POSTAVY

Ve své skupině nikdy nemůžete mít najednou více jak 4 postavy. Pokud už máte ve své skupině 4 postavy, nesmíte do skupiny přibrat postavu další.



BAREVNÉ ZÁKLADNY FIGUREK

Abyste byli schopni snadno rozlišovat mezi figurkami jednotlivých postav, označte je barevnými základnami.

Poté umístěte žeton odpovídající barvy vedle příslušné karty postavy.

CO BYSTE MĚLI VĚDĚT?

Kdykoli vám dojde zásoba konkrétního zdroje nebo žetonů, znamená to, že tyto zdroje či žetony jsou dočasně nedostupné (nemůžete je nalézt, koupit apod.).

Odhodte žeton/zdroj znamená, že byste jej měli vrátit do společné zásoby (do krabice). **Odstraňte žeton/zdroj/kartu** znamená, že byste jej/ji měli umístit do odpadkového pytlíku.

SDÍLENÝ ZÁŽITEK

Jednotlivé postavy nejsou přiřazeny konkrétním hráčům. Hráči ovládají všechny postavy VŠICHNI DOHROMADY jako skupina.

HRÁČ, KTERÝ MÁ V DRŽENÍ DENÍK, JE NAZÝVÁN VŮDCE.

Kdykoli uvidíte v Deníku tento symbol: předejte Deník hráči po vaší levici.

DALŠÍ HRÁČ

Kdykoli vám hra nařizuje provést nějaké rozhodnutí (jako je výběr postav, žetonů, akcí apod.), je toto rozhodnutí UČINĚNO VŮDCEM, ale jedině poté, CO VŮDCE VYSLECHNE NÁZORY SVÝCH SPOLUHRÁČŮ. Hráči mohou diskutovat, pronášet návrhy nebo se dokonce přit, **ale v konečném důsledku vždy rozhoduje aktuální vůdce.** POUZE VŮDCE SE SMÍ DOTÝKAT HERNÍHO MATERIÁLU (pohybovat figurkami, kartami, žetony apod.).

VÍCE O FÁZI RÁNA - VIZ 200

Nový den začíná...

RÁNO

UDÁLOST

Otočte a vyhodnoťte svrchní kartu z balíčku událostí.
Nezapomeňte podle pokynů na kartě přidat daný počet žetonů mrazu na pole mrazu.

DALŠÍ HRÁČ

Pokračujte fází denních akcí.

ČÍSLA SCÉN

Většina karet na sobě nese čísla scén označená barevnými kruhy. Většinu času můžete tato čísla ignorovat, pozornost jim věnujte teprve ve chvíli, kdy vám hra výslovně přikáže se jimi zabývat.

POHYB V ÚKRYTU:

Figurky postav můžete umístit na jakékoli pole úkrytu a karty úkrytu/vybavení, ke kterým máte volný přístup z pole hlídky. Postavy se mohou po úkrytu pohybovat svobodně v horizontálním směru. Lze se pohybovat i ve vertikálním směru, ale pouze s využitím žebříků umístěných mezi poschodími. Překážky, jako jsou **mříže**, **zamčené dveře**, **suť**, **zbytky sutí** a **díry**, jsou však neprůchozí a karty a pole za nimi jsou považovány za nedosažitelné (dokud není překážka odstraněna).

Další den je tu... Tam venku, kde zuří válka, na nás nečeká nic než kulka odstřelovače. Nemůžeme opustit bezpečí našeho úkrytu, tak jej budeme muset vylepšit. Je načase zkusit to tu proměnit v domov – postavit postele, zbastlit kamna, možná dokonce rádio... Ale nejdříve se musíme zbavit sutí. Kdo ví, když budeme mít dost štěstí, třeba v ní najdeme něco užitečného...

DENNÍ AKCE

VÍCE O FÁZI DENNÍCH AKCÍ - VIZ 300

TŘI AKCE

Každá postava může vykonat až 3 akce.

Počet akcí k dispozici se snižuje v případě, že postava obdrží žeton stavu s černými značkami. Černé značky na žetonu stavu určují, **JAKÉ** ze tří akcí **NEJSOU K DISPOZICI**.



– třetí



– druhá a třetí



– všechny tři

Na každou kartu vybavení/úkrytu a na každé pole akcí úkrytu může být umístěna pouze 1 postava zároveň (karty sutí a akce „Porozhlédněte se“ jsou jedinými výjimkami z tohoto pravidla).

Na začátku každého kola akcí (první akce, druhé akce a třetí akce) přiřadte všechny postavy, které jsou k dispozici, vybraným akcím a poté najednou vyhodnotte efekty těchto akcí (tzv. v rámci jednoho kola akcí nemůžete využít zdroje získané jednou akcí k vykonání akce jiné).

Po skončení každého kola akcí: **DALŠÍ HRÁČ**

Dostupné akce (🔴):

AKCE NA POLÍCH ÚKRYTU / KARTÁCH VYBAVENÍ

Umístěte postavu na vybrané pole/kartu a odhodte požadované zdroje / žetony z vašeho skladiště (je-li to vyžadováno). Pokud jako výsledek akce získáte nějaké **žetony**, přidejte je do vašeho skladiště.

AKCE NA KARTÁCH ÚKRYTU

Umístěte postavu na vybranou kartu úkrytu. Efektem vykonané akce na kartě úkrytu je otočení příslušné karty úkrytu a případně vyřešení zadní strany této karty. Některé karty úkrytu (suť, mříž či zamčené dveře) vyžadují, abyste na ně spolu s figurkou postavy umístili též konkrétní žeton z vašeho skladiště (lopatu, pilu nebo šperhák). Žetony lopaty a pily po vyhodnocení akce vracíte zpět do vašeho skladiště. V případě sutí a zbytků sutí můžete namísto použití lopaty použít pro stejný efekt dvě postavy.

Vyháčkování zámku na kartě zamčených dveří vyžaduje hod popsany níže:

VYHÁČKUJTE ZÁMEK – Musíte mít šperhák

Hodte černou kostkou a podle výsledku hodu:

1–3 = bez efektu.

4–10 = šperhák odhodte do krabice a vyhodnotte zadní stranu příslušné karty zamčených dveří.

UMÍSTĚNÍ NOVÉ KARTY VYBAVENÍ

Postavit můžete LIBOVOLNÉ vybavení, ale pouze z balíčku na poli vybavení. Doporučujeme se důkladně seznámit s oběma stranami karet vybavení. Umístěte kartu vybavení na prázdné pole ve svém úkrytu (tedy pole, které neobsahuje kartu ani akcí, včetně akcí „hlídka“ a „spěte na podlaže“), poté na tuto kartu umístěte figurku postavy, která vybavení postaví, a odhodte z vašeho skladiště požadované zdroje/suroviny. Poté otočte kartu vybavení lícem nahoru. Zpřesněné požadavky můžete najít na rubu každé z karet vybavení.

Pokračujte fází soumraku...

VÍCE O FÁZI SOUMRAKU - VIZ 400

Slunce zmizelo za obzorem, temnota zahalila město a vlády se zmocnily stíny. Vyjít ven nyní není tak nebezpečné, ale než vyrazíme ven z úkrytu, musíme se posilnit...

SOUMRAK

VODA

Každá postava by měla vypít 1 vodu  (odhodte ji z vašeho skladiště).

Za každou postavu, která nepila vodu, hodte černou kostkou a podle výsledku hodu:

1-5 - zvýšte její úroveň hladu o 1.

6-10 - zvýšte její úroveň zoufalství o 1.

HLAD

Každá postava by měla sníst 1 nebo více jídel (odhodte je z vašeho skladiště). Za každý odhozený žeton:



- snižte její úroveň hladu o 2.



- ponechte její úroveň hladu beze změny.



- snižte její úroveň hladu o 1.

POKUD POSTAVA V TÉTO FÁZI NEJÍ -
zvýšte její úroveň hladu o 1.

DALŠÍ HRÁČ 

Pokračujte fází večera...

VEČER

Než padne noc, musíme rozhodnout, kdo zůstane v úkrytu, aby nabral síly či strážil dveře, a kdo vyrazí do trosk rozbořeného města. Můžeme jenom doufat, že ukořistíme nějaké jídlo, léky nebo cokoli jiného, co by mohlo být užitečné.

Přiřadte každé postavě 1 ze 4 možných aktivit:

SPÁNEK V POSTELI:

Na každou kartu POSTELE můžete umístit maximálně 1 postavu.
Snižte úroveň ÚNAVY postav spících v posteli na 0.

SPÁNEK NA PODLAZE:

Umístěte libovolný počet postav na pole akce „SPĚTE NA PODLAZE“.
Snižte úroveň ÚNAVY postav spících na podlaze o 2.

HLÍDKA:

Umístěte libovolný počet postav na pole akce „HLÍDKA“, aby zde bránily úkryt před útoky přicházejícími ve fázi nočních nájezdů.
Čím vyšší mají postavy účastníci se hlídky zdatnost, tím lépe.
Na hlídku musíte přiřadit alespoň 1 postavu. Pokud tak neučiníte nebo nemůžete učinit – viz 333 v Knize příběhů.
Zvyšte úroveň ÚNAVY postav na hlídce o 1.

PROHLEDÁVÁNÍ:

Umístěte 0 až 3 postavy na pole HROMÁDKY NÁLEZŮ, abyste je vyslali do rozbořeného města ve fázi prohledávání.
Čím vyšší budou mít tyto postavy zdatnost a nosnost, tím lépe by se jim mělo během fáze prohledávání vést.
Zvyšte úroveň ÚNAVY postav přiřazených na prohledávání o 1.

DALŠÍ HRÁČ 

Pokračujte fázi prohledávání...



VÍCE O PROHLEDÁVÁNÍ - VIZ 600

V noci je pohyb po městě o trochu bezpečnější. Výstřely zazní jen občas. Pevně si utáhneme popruhy batohů, zhluboka se nadechneme a opatrně opustíme úkryt. Cestu skrze zbořené obchody a domy, které lemují rozbombardované ulice, volíme rozvážně, protože nebezpečí může číhat na každém kroku.

PROHLEDÁVÁNÍ

VYBERTE SI LOKACI

Vyberte 1 ze 3 odhalených karet lokací a přesuňte na ni figurky všech postav účastnících se prohledávání.

Věnujte pozornost speciálnímu pravidlu dané lokace (je-li nějaké) v rudém poli na její kartě.

ZVOLTE SI SVOU VÝBAVU

Pokud máte ve vašem skladišti nějaké zbraně (jako je sekera, nůž, pistole apod.) nebo vybavení (jako je šperhák, pila nebo lopata), můžete je přiřadit skupině účastnících se prohledávání (umístěte je na pole hromádky nálezů). Můžete vzít i libovolné další žetony ze svého skladiště pro případné obchodování.

PŘIPRAVTE ŽETON HLUKU (●)

Umístěte žeton hluku na pole „1“ na stupnici hluku.

Kdykoli vám dá hra pokyn, abyste **zvýšili** či **snížili úroveň hluku**, posuňte žeton na stupnici (nahoru nebo dolů o odpovídající počet polí).

Kdykoli vám dá hra pokyn, abyste **ověřili úroveň hluku**, hodte černou kostkou.

Pokud se výsledek hodu **rovná** nebo je **nížší** než současná úroveň hluku, dochází okamžitě k setkání:

– přesuňte žeton hluku na pole „1“,

– **vytáhněte a vyhodnotte svrchní kartu z balíčku obyvatel.**

Po vyhodnocení karty obyvatel pokračujte v prohledávání (stále můžete potkat někoho dalšího!).


Pokračujte na další stránku...

PŘIPRAVTE BALÍČEK NEZNÁMA A VYDEJTE SE NA PRŮZKUM

Vytáhněte tolik karet průzkumu, kolik ukazuje pole lokace, kterou jste se rozhodli prozkoumat (10, 12 nebo 14).
Umístěte tyto karty **lícem dolů** na **pole neznáma** (aniž byste se na jejich líce dívali).

Nyní vyhodnoťte tyto karty jednu po druhé.

Odhodte vyhodnocené karty lícem nahoru na pole vyhrazené pro **odhozené** karty na herním plánu.

Po každé vyhodnocené kartě: **DALŠÍ HRÁČ** 

Kdykoli vám hra udělí pokyn, abyste **vrátili** karty průzkumu, vraťte je lícem dolů (bez dívání na jejich líce) do **balíčku průzkumu** (nikoli neznáma!).

Všechny předměty (žetony a zdroje) získané během prohledávání umístějte na pole **HROMÁDKY NÁLEZŮ** (na konci fáze prohledávání pak rozhodnete, co si vezmete do úkrytu a co necháte ležet ladem).


Pokud už v balíčku neznáma nezůstává ani 1 karta, průzkum je automaticky u konce a můžete přejít k výběru nálezů.


VYBERTE SI NÁLEZY

Jakmile skončíte s průzkumem, zamíchejte všechny karty průzkumu a obyvatel zpět do příslušných balíčků.

V tuto chvíli můžete na pole hromádky nálezů přidat libovolné množství zdrojů (dřeva, komponent a vody).

Zpět do úkrytu si můžete vzít žetony / zdroje (včetně vybavení a zbraní, které jste si přinesli z úkrytu) o maximální souhrnné hmotnosti rovné součtu **nosnosti** všech postav účastnících se prohledávání.

Hmotnost příslušného předmětu ukazuje tento symbol .

Pokud na sobě žeton nemá tento symbol , aniž byste se na jejich líce dívali, je jeho hmotnost 0.
Každý 1 zdroj (voda / dřevo / komponenta) má hmotnost 1.
Cokoli, co nemůžete vzít s sebou a zanecháte na místě, je odhozeno.

Postavy (s tím, co nalezly) se vrátí zpět do úkrytu ve fázi úsvitu.
Ještě předtím však nastane noční nájezd.

DALŠÍ HRÁČ 

Pokračujte fází nočních nájezdů...



Mezitím někdo slídí nocí okolo našeho úkrytu a chystá se ukrást to, co nám patří.

NOČNÍ NÁJEZDY

VYBERTE ZBRANĚ POSTAVÁM NA HLÍDCE

Pokud máte ve vašem skladišti nějaké žetony zbraní, můžete je přidělit postavám na hlídce (tím, že tyto žetony umístíte na pole hlídky). Každá postava může mít pouze 1 zbraň.

NOČNÍ NÁJEZD

Vytahněte a vyhodnoťte svrchní kartu z balíčku nočních nájezdů.

ŠKODY – určují množství ukradených žetonů/zdrojů, které musíte odhodit z vašeho skladiště (zbraně, které mají postavy na hlídce, nemohou být ukradeny).
ZRANĚNÍ – množství utržených zranění, která musí být rozdělena mezi postavy účastníci se hlídky.

Níže si přečtěte, jak můžete škody a zranění minimalizovat.

POSTAVY NA HLÍDCE A ZBRANĚ

Hodte některou z bojových kostek (odpovídající použité zbraně) za každou postavu na poli hlídky:

Šedá bojová kostka – boj beze zbraně

Žlutá bojová kostka – boj chladnou zbraní (sekera, nůž)

Červená bojová kostka – boj střelnou zbraní

Počet symbolů (☉, ☼, ☀) nebo ☠, které hodíte na kostce, určuje, kolik odečtete buď z utržených škod, nebo utržených zranění.

POUŽÍVÁNÍ ZBRANÍ BĚHEM NOČNÍHO NÁJEZDU:

PISTOLE – musíte odhodit žeton kulky.

SAMOPAL – musíte odhodit žeton kulky. Můžete odhodit 2 žetony kulky, abyste mohli se samopalem vystřelit dvakrát namísto jednou.

BROKOVNICE – musíte odhodit žeton kulky.

Pokud je výsledkem hodu při použití brokovnice tento symbol ☠, ignorujte efekty aktuální karty nočních nájezdů.

SEKERA – pokud je výsledkem hodu při použití sekery tento symbol ☠, ignorujte efekty aktuální karty nočních nájezdů.

Symboly ☠ a ☠ jsou považovány za minutí (prázdnou stranu kostky), pokud padnou při použití jiných zbraní, než je brokovnice, resp. sekera.

VYUŽITÍ ZDATNOSTI BĚHEM NOČNÍHO NÁJEZDU:

ZDATNOST postavy určuje množství opakovaných hodů kostkou, které může postava během fáze nočních nájezdů vykonat ve snaze dosáhnout lepšího výsledku. Postava nemusí vyplývat všechny možnosti opakovat hod, ale poslední hod je vždy považován za rozhodující.

ŽETONY ZABEDNĚNÍ:

Každý postavený žeton ZABEDNĚNÍ snižuje o 1 buď škody, nebo zranění.

Pokračujte na další stranu...



S každou uplynulou nocí jako by se situace jenom zhoršovala.

VLNA ZLOČINU

Během přípravy hry jste dali karty nočních nájezdů a obyvatel označené červeným rohem stranou. Pokud ještě nějaké z těchto stranou odložených karet zbývají:

Zamíchejte libovolnou kombinaci 2 karet (nočních nájezdů a/nebo obyvatel) do příslušných balíčků (bez toho, abyste se dívali na jejich líce).

DALŠÍ HRÁČ

Pokračujte fází úsvitu...



VÍCE O FÁZI ÚSVITU - VIZ 800

*Před námi je další den živoření.
My ale musíme vytrvat...*

ÚSVIT

SKUPINA SE VRACÍ Z PROHLEDÁVÁNÍ

Přesuňte všechny postavy, které se účastnily prohledávání, zpět do úkrytu a umístěte všechny žetony / zdroje, které přinesly, do vašeho skladiště.

PŘIŘAĎTE POSTAVÁM LÉKY A OBVAZY

Máte-li ve svém skladišti nějaké léky / bylinné léky / obvazy, můžete je přiřadit nemocným / zraněným postavám tak, že příslušné žetony položíte na karty dotyčných postav. Tyto žetony nechte na kartách postav ležet do té doby, dokud vám karta osudu nedá pokyn, abyste je odhodili.

VYTÁHNĚTE KARTU OSUDU

Vytáhněte a vyhodnoťte 1 kartu osudu (ignorujte spodní část označenou kostkou).

Pokud vám dá karta osudu pokyn, abyste **vyměnili nějakou kartu lokace**, odstraňte jmenovanou kartu ze hry a poté zbylé karty lokací posuňte dolů tak, aby pole „Velmi vzdálená“ bylo prázdné. Nakonec vytáhněte novou kartu lokace z balíčku lokací a umístěte ji na pole „Velmi vzdálená“.

DALŠÍ HRÁČ 

KARTA POSLEDNÍ ZÁCHRANY

Vytáhněte 2 karty poslední záchrany, přečtěte je, **vyberte z nich jednu, kterou si ponecháte**, a druhou zamíchejte zpět do balíčku karet poslední záchrany.

DALŠÍ HRÁČ 

ALKOHOL


může být použit před nebo po vyhodnocení karty osudu (odhozením příslušného žetonu ze skladiště):

PÁLENKA – zvyšte 1 vybrané postavě úroveň únavy o 2 a zároveň jí snižte úroveň zoufalství o 1.

ČISTÝ LIH – zvyšte 1 vybrané postavě úroveň únavy o 1 a zároveň jí snižte úroveň zoufalství o 1.

SMRT VE SKUPINĚ

Na konci fáze úsvitu ověřte, jestli během uplynulého dne a noci některá z postav nezemřela nebo neopustila skupinu. Je-li odpověď na tuto otázku ano, hodte černou kostkou a porovnejte výsledek hodů s empatií každé z postav. Je-li výsledek hodů rovný nebo nižší než empatie postavy – **zvyšte její úroveň zoufalství o 2.**



*Ohlédněme se za uplynulým dnem.
Jak jsme si vedli?
Co potřebujeme udělat příště?
Co musíme najít či směnit?
Co bychom měli postavit?
... a uvidíme, co nám zítřek přinese.*

Začněte nový den (viz fázi rána)...

ULOŽENÍ HRY

V tuto chvíli si můžete uložit aktuální stav hry na ukládací tabulku a hru sbalit zpět do krabice. Ke hře se poté můžete vrátit, kdykoli si budete přát – stačí ji podle ukládací tabulky připravit a můžete navázat, kde jste skončili. **Viz 10 v Knize příběhů.**

BOJ

Žetony **A**, **B** a **C**, které jste vytáhli během vyhodnocování karty obyvatel, představují vaše nepřátele. Tyto žetony určují, jaké mají vaši nepřátelé zbraně (popsané na příslušné kartě obyvatel) a jaká je jejich zdatnost (určená číslem na žetonu).

Umístěte žetony nepřátel do prvního sloupce bojové tabulky na herním plánu na základě toho, jakou zbraní daný nepřítel útočí.

NEOZBROJENÝ
CHLADNÁ ZBRAŇ
STŘELNÁ ZBRAŇ



3 ZRANĚNÍ = MRTVÝ
(ODHOĎTE ŽETON NEPŘÍTELE)

Každé postavě můžete přiřadit 1 zbraň z hromádky nálezů (nebo vašeho skladiště, pokud bojujete ve svém úkrytu).

Boj probíhá na kola.

V každém kole budete házet bojovou kostkou (odpovídající použité zbraní) pro každou postavu a každého nepřítele účastnících se boje.



– beze zbraně



Počet symbolů (●, ● nebo ●) hozených na kostce určuje počet udělených zranění. Zranění utržená díky útokům nepřátel libovolně rozdělíte mezi postavy účastnící se boje.

Zranění udělená útoky postav libovolně rozdělíte mezi nepřátele.

Obě strany v každém kole bojují (a navzájem se zraňují) současně.

Tzn. nepřítel bude na postavy útočit ještě v tom kole, ve kterém jej postavy zabily.

(Výjimka platí v případech použití střelných zbraní, viz dále.)

ZRANĚNÍ NEPŘÍTELE zaznamenávejte posunem jejich žetonů v bojové tabulce doprava.

ZRANĚNÍ POSTAV zaznamenávejte pomocí zvyšování úrovně zranění (žetony stavu).

ZDATNOST V BOJI

Zdatnost postavy určuje množství opakovaných hodů kostkou, které může postava v každém kole boje vykonat ve snaze dosáhnout lepšího výsledku. Postava nemusí vyplývat všechny možnosti opakovat hod, ale poslední hod je vždy považován za rozhodující.

Nepřátelé používají svoji zdatnost automaticky – kostkou vždy hází znovu v případě, že výsledkem hodu je 0 zranění, a to buď do té doby, než je výsledkem hodu udělení zranění postavám, anebo dokud nevyplývají všechny možnosti opakovaných hodů.

ÚPRK Z BOJE

Před každým kolem boje (včetně prvního kola) se můžete rozhodnout, že postavy namísto pokračování v boji z boje uprchnou. V takovém případě nepřátelé provedou **útok ze zálohy**. Po vyhodnocení útoku ze zálohy postavy lokaci opustí – přejděte ke kroku „VYBERTE SI NÁLEZY“ (viz Prohlédávání – Vyberte si nálezy).

ÚTOK ZE ZÁLOHY

Na rozdíl od běžného boje během útoku ze zálohy útočí pouze jedna z bojujících stran (buď pouze postavy, nebo pouze nepřátelé) a druhá nemůže útok oplátit. Hod (hody) kostkou útočící strany vyhodnotte jako v případě běžného boje.

V případě útoku ze zálohy za využití karty skryše (viz karta „Skrýš“ v balíčku průzkumu) začíná po jeho vyhodnocení (pokud některý z nepřátel přežil) běžný boj.

ZBRANĚ:

Využívání zbraní v boji:

STŘELNÉ ZBRANĚ (PISTOLE, SAMOPAL, BROKOVNICE) – střelci vždy hází kostkou jako první. Pokud se jim podaří zabít protivníka, který nemá střelnou zbraň, zabitý protivník již nemá možnost zaútočit. Aby mohla postava vystřelit, musíte zahodit žeton kulky. Pokud vám žetony kulek dojdou, musí postava použít jinou zbraň nebo bojovat beze zbraně (pokud není žádná jiná zbraň k dispozici). Nepřátelé žetony kulek nepoužívají. Namísto toho jejich žeton v případě, že jim na kostce padne symbol prázdného zásobníku (●), posuňte na jiný řádek v bojové tabulce (má-li k dispozici chladnou zbraň, posuňte jej na řádek chladné zbraně, nemá-li ji k dispozici, posuňte jej na řádek boje beze zbraně).

SAMOPAL – Můžete odhodit 2 žetony kulky, abyste mohli se samopalem vystřelit dvakrát namísto jednou. Nepřátelé se samopalem vždy střílí dvakrát.

BROKOVNICE – je-li výsledkem hodu červenou bojovou kostkou symbol (●) v případě, že útočník používá brokovnici, cíl útoku okamžitě umírá.

SEKERA – je-li výsledkem hodu žlutou bojovou kostkou symbol (●) v případě, že útočník používá sekeru, cíl útoku okamžitě umírá.

Symboly (●) a (●) jsou považovány za minuty (prázdnou stranu kostky), pokud padnou při použití jiných zbraní, než je brokovnice, resp. sekera.

SCÉNY BOJE

Padne-li na bojové kostce symbol „S“ (jedno, zda-li šlo o hod postavy nebo nepřítelé), musíte si vybrat, jestli jej budete považovat za minutu (prázdnou stranu kostky), nebo se vydáte všanc osudu. Pokud se rozhodnete pokoušet osud, vytáhněte kartu osudu a ověřte, jakou kostku znázorňuje obrázek ve spodní části karty. Pokud znázorňuje stejnou kostku, která byla právě hozena, vyhodnotte text napsaný pod obrázkem kostky na kartě osudu. Pokud obrázek znázorňuje jinou kostku, je výsledkem hodu minutu.

SMRT NEPŘÁTEL – pokud postavy někoho zabily (vyjma násilníků), hodte černou kostkou a porovnejte výsledek hodu s empatií každé z přítomných postav. Je-li výsledek hodu rovný nebo menší než jejich empatie, zvyšte jejich úroveň zoufalství o 1.

SMRT POSTAVY BĚHEM PRŮZKUMU – viz 266 v Knize příběhů.

VÍCE O OBCHODU – VIZ 901

OBCHOD

1 5 3 10

Obchod je akce, kterou umožňují vykonat některé karty lokací, návštěvníků a obyvatel a některé scény v Knize příběhů. Díky obchodu můžete vyměnit své žetony (v případě fáze prohledávání umístěné v hromádce nálezu, v případě příchodu návštěvníka umístěné ve vašem skladišti) za jiné žetony – libovolné, které jsou k dispozici v nabídce dané karty či scény.

Než budete moci obchodovat, musíte zaplatit **PROVIZI**, tj. odhodit žetony v souhrnné tržní hodnotě určené příslušnou kartou nebo scénou (tyto odhozené žetony představují obchodníkům zisk z obchodu s postavami).

Poté můžete přistoupit k výměně – odhodte žetony v souhrnné tržní hodnotě rovné nebo vyšší, než je souhrnná tržní hodnota žetonů, které chcete koupit. Tržní hodnota každého žetonu je vyznačena žlutým symbolem s číslem (●).

Voda, dřevo a komponenty nemohou být koupeny ani prodány a nikdy nemohou být předmětem obchodu.

