



PŘÍBĚHY MĚSTA SUTIN

O ROZŠÍŘENÍ

ÚVOD

Divili jsme se, kde se berou války, co je činí tak ukrutnými. Teď si uvědomujeme, že to víme..., válka přebývá uvnitř nás samotných.

– Albert Camus

Válka nezná konce. Její oběti se počítají v tisícovkách a naděje se tenčí každým dnem. Jídlo se stává vzácností a náš úkryt se rozpadá. Přesto dál bojujeme o přežití.

Ve městě se objevují nové tváře – přátelské na improvizovaném tržišti či v domech sousedů, nepřátelské v noci, spolu s oslepující září baterek, tyčemi a noži.

Hledáme nové cesty, jak překonávat trosky – třeba i v podzemí – jen abychom se vyhnuli odstřelovačům a našli cokoli, co má nějakou hodnotu. Nikdy toho není moc.

Přesto vytrváme. Jedinou další možností je smrt.

Příběhy města sutin jsou rozšířením pro deskovou hru **This War of Mine**. Skládají se z několika modulů, které můžete do hraní zapojit a obohatit tak svůj zážitek.

Každý modul je samostatný a může být implementován nezávisle na jakémkoli dalším modulu, zároveň Vám však nic nebrání využít více modulů zároveň. Stačí přidat herní komponenty příslušného modulu k těm, které naleznete v základní hře. Můžete zapojit tolik modulů, kolik jen budete chtít, silně však doporučujeme, abyste si pro jednu partii či kampaň vybrali jen jeden či dva (s výjimkou 13. postavy – Emiry – viz s. 3). Doporučujeme též moduly zapojit až ve chvíli, kdy se blíže seznámíte se základní hrou, neboť zvyšují úroveň komplexnosti (a komplikovanosti) celé hry.

V těchto pravidlech můžete najít podrobný popis jednotlivých modulů a všech komponent, které jsou jejich součástí. Seznam komponent tvořících toto rozšíření můžete nalézt na následující straně a příslušných kartách scénářů. V prvním svazku Válečného deníku také naleznete více jako 400 nových scén pro jednotlivé moduly – zejména Stoky, Farmáře a Mimořádné události.

Poznámka: Pokud používáte některý z modulů (kromě Emiry a nových karet do balíčků přítomných v základní hře) v rámci kampaně, nezapomeňte oddělovat komponenty modulu od těch ze základní hry. Všechny komponenty daného modulu jsou buď unikátní (jako například karty scénářů nebo karty se zvláštními ruby, které se nedají použít mimo modul), nebo označené proužkem nesoucím jméno modulu, jehož je daná komponenta součástí (to se týká zejména karet, které se míchají do balíčků ze základní hry).

Na rozdíl od scén ze základní hry mnoho scén z modulů tohoto rozšíření nemá barevné označení. Z toho plyne i skutečnost, že se můžete setkat s drastickými výjevy, před nimiž vás barva scény nevaruje, proto doporučujeme být opatrní při hře s mladšími nebo citlivými hráči.

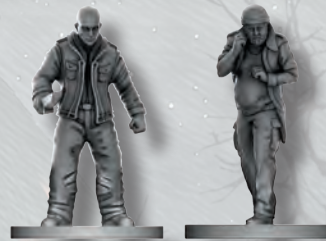
HERNÍ KOMPONENTY



Figurka a karta postavy (Emira)



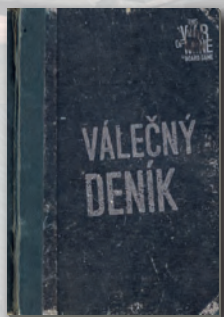
Figurka a karta kočky



5 figurek
(3 rváči a 2 farmáři)



7 karet zoufalých opatření



1. svazek Válečného deníku



22 karet stok
(12 chodeb a 10 místností)



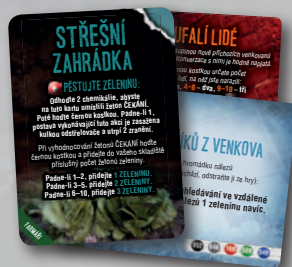
8 destiček stok a 1 žeton průzkumné výpravy



2 karty úkolů kapitoly a 1 karta poslední záchrany



5 oboustranných karet scénářů s příslušnými kartami, žetony a obálkami popsány na dané kartě



7 karet farmářů



15 karet zboží



1 karta tržiště a 1 žeton tolerance

MODULY ROZŠÍŘENÍ

EMIRA, TŘINÁCTÁ POSTAVA

Válka lidem vzala všechno. Domovy, rodiny, důstojnost. Já to však ztratila dávno předtím, než vypukla.

S některými z nás život zachází obzvlášť hrubě, nutí nás o všechno přicházet den co den, a to včetně toho nejdůležitějšího – naděje a síly bojovat dál. Aniž byste si toho všimli, stanete se stínem osoby, již jste bývali dříve, špinavým obrysem kdesi v pozadí. Před válkou byste kolem mě procházeli s odvráceným zrakem. Bylo nemožné proniknout tou neviditelnou bariérou, která oddělovala vaše úspěchané životy od existence nás, kteří jsme byli z nejrůznějších důvodů odstraněni stranou. Ale i my jsme lidské bytosti.

Když válka vypukla, trpěli všichni a propast mezi námi zmizela. Poprvé za dlouhou dobu ve mně vidíte člověka, který se od ostatních nijak neliší. Už nejsem bezdomovkyně a vyvrhel, jsem znovu Emira. Jsem zvyklá se skrývat, žít v chudobě a hrabat se v tom, co zbylo po ostatních. To, kvůli čemu se na mě lidé dívali skrz prsty, se nyní ukazuje být užitečnou dovedností. Vítejte do mého světa. Ale nemyšlete si, že mě to těší. Stejně jako všichni ostatní, i já vyhlížím konec těchto nočních mýr. Jednou přece musí skončit.

Tento modul se skládá z figurky a karty postavy představující bezdomovkyni Emiru. Můžete jej zapojit do základní hry zcela bez omezení, neboť Emiřin příběh je součástí původní knihy příběhů.

Než zahájíte novou kampaň, zamíchejte Emiřinu kartu postavy do balíčku postav a umístěte její figurku do krabice. K Emiře přistupujte jako ke kterékoli jiné postavě.

Emiru můžete také potkat při vyhodnocování jedné ze scén. Pokud se již nacházíte ve hře, zkrátka tuto scénu ignorujte. Pokud ne, použijte namísto improvizované karty a žetonu popsaných v dané scéně kartu a figurku Emiry.

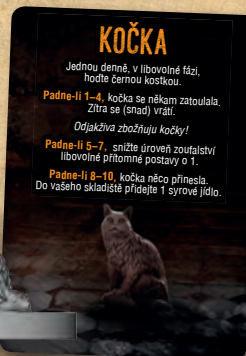


KOČKA

Nejenom lidi, ale i zvířata lapila válečná past uvnitř města. Mazlíčci bývali milováni a bylo o ně postaráno, ale teď už nikoho nezajímají a musí přežít na vlastní pěst uprostřed konfliktu, kterému nemohou rozumět. Přežít za každou cenu.

Tento modul se skládá z figurky a karty kočky. Tyto komponenty využijete, střetnete-li se s kočkou v rámci jedné ze scén a rozhodnete-li se jí poskytnout přístřeší ve vašem úkrytu.

V rámci kampaně se můžete rozhodnout zahájit hru s kočkou přítomnou v úkrytu. V takovém případě nepřidávejte do skladiště na začátku hry 3 syrová jídla.

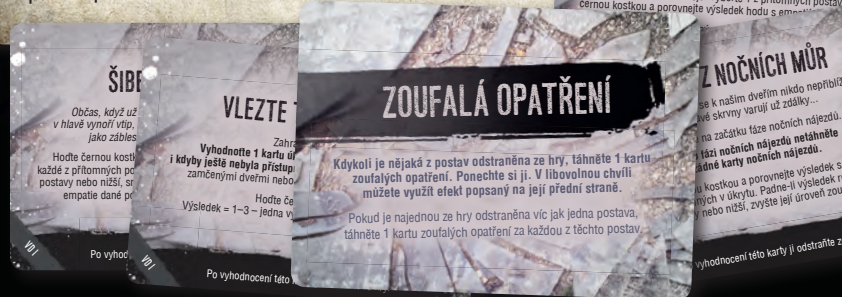


ZOUFALÁ OPATŘENÍ

Víme, že to zní zoufale, ale jakou další možnost máme v těchto zoufalých časech?

Tento modul se skládá ze 7 karet, které vám přijdou k duhu ve chvíli, kdy se všechno začne rozpadat. Zoufalá opatření vám otevřou nové možnosti. Nicméně nic není zadarmo. Většinou budete muset učinit volbu, a abyste získali to, co karta nabízí, budete muset zaplatit určitou cenu nebo riskovat nepříjemnosti v budoucnu.

Karty zoufalých opatření můžete používat od chvíle, kdy některá z postav zemře nebo opustí skupinu. Veškerá další pravidla pro jejich používání jsou popsána přímo na kartách.





MIMOŘÁDNÉ UDÁLOSTI



Každý den tohoto pekelného obležení je naplněn bezpočtem příběhů a osobních dramát. Přesto mezi nimi existují příběhy tak pohnuté, tak důležité, že musí být vyprávěny bez ohledu na cokoli.

Tento modul se skládá z 5 zcela nových scénářů a jejich herních komponent. Každý scénář se skládá z karty scénáře, sady karet a žetonů používaných jenom v tomto scénáři a obálky označené písmenem (od A do E).

Scénáře vám umožní užít si kratších, nicméně velmi intenzivních a náročných partií, představí vám nová pravidla a herní prvky a odvypráví unikátní příběhy. Nižte můžete nalézt krátký přehled jednotlivých scénářů.

- **Krvavý sníh:** Kromě snahy o přežití budete zároveň muset vyřešit případ nedokonaného pokusu o vraždu, který vrhá stín podezření na všechny v úkrytu i jejich sousedy, zatímco napadený přítel pomalu klepe na nebeskou bránu.
- **Uprchlíci:** Poskytnete úkryt skupině pronásledovaných lidí. Dokážete je ukrýt před jejich nepřáteli a zároveň chytře využít jejich přítomnost, aby vám pomohli přežít?
- **Epidemie:** Kvůli tisícům nepohřbených těl se Pogorem rozšíří strašlivá nákaza. Přežít je najednou ještě těžší a jedinou nadějí je získat léky, ať už to bude stát cokoli.
- **Bok po boku:** V co se promění dobří lidé, když vypukne válka? Co si myslíte, že se přihodí vašim sousedům? Znáte vůbec jejich jména? Přežít je přeci váš společný cíl...
- **Ty a já:** Shakespearovská romance mezi troskami – Dina a Zoran stojí mezi svou turbulentní minulostí a zoufalou přítomností. Distribuční centrum mezinárodní pomoci však nabízí naději na normální život.

Všechny informace, které budete potřebovat, abyste přichystali partii se zapojením libovolného scénáře, naleznete na jedné ze stran karty onoho scénáře. Obsahuje také seznam všech karet a zvláštních žetonů potřebných ke hře. O všeobecných pravidlech hraní scénářů se zároveň můžete dočíst, nalistujete-li v Knize příběhů ze základní hry scénu 905.

Pokud nějaká z komponent scénáře odkazuje na konkrétní scénu, naleznete ji ve Válečném deníku, sv. 1, v kapitole Neočekávané události v příslušné podkapitole scénáře.

Neotevírejte žádné uzavřené obálky, které naleznete v krabici, dokud k tomu nebudete vyzváni kartou scénáře (např. při úspěšném splnění daného scénáře).

Poznámka: Každý ze scénářů můžete hrát na libovolné straně herního plánu či jej kombinovat s libovolnými ostatními moduly určenými pro deskovou hru This War of Mine. Výběr strany herního plánu pro pokročilé nebo některých modulů ovšem může výrazně ovlivnit průběh hry a obtížnost daného scénáře (např. využití modulu „Farmář“ zároveň se scénářem „Uprchlíci“). Doporučujeme tedy pro hraní scénářů využít spíše základní stranu herního plánu a nezapojovat další moduly (s výjimkou Emiry).



FARMÁŘI A TRŽIŠTĚ

Odštížení od jakýchkoli zpráv z venku, začali jsme si najednou všimnout nových tváří objevujících se ve městě. Lidí, kteří vypadají dobře živení, jako by se jim válka sotva jen dotkla. Nechápou, že život ve městě jim neposkytne žádnou útechu, bez ohledu na hrůzy, které je vyhnaly z jejich domovů na venkově.

Někteří z nich tu chtějí zůstat, jiní přišli jen, aby vyměnili jídlo za cennosti, které mohou lidé mít stále nahromaděné ve svých domovech. Jedna věc je ale jistá – sdílíme s nimi stejně tvrdý osud.

S pomocí tohoto modulu můžete ovlivnit průběh hry s pomocí nových možností i hrozeb. Přináší s sebou také nové scény, které jsou spojené s příchodem uprchlíků z venkova do obleženého města. Kromě toho je jeho součástí také tržiště, místo plné improvizovaných stolů a stánků, kde se nově příchozí míchají se starousedlíky, grázlové se stávají osobními strážci a všudypřítomná hrozba nepřátelských vojáků se střetává s touhou obchodovat a alespoň na chvíli si připadat, jako by žádná válka nebyla.

Modul „Farmáři“ je rozdělen do dvou částí – **hlavní část** se skládá ze 2 figurek farmářů, 3 figurek rváčů a 7 karet a části, kterou označujeme jako **„Tržiště“**, jež obsahuje 15 karet zboží, kartu tržiště, žeton tolerance a kapitolu „Farmáři“ ve Válečném deníku, sv. 1, obsahující unikátní scény, související s kartami zboží.

PŘÍPRAVA HLAVNÍ ČÁSTI:

V průběhu přípravy hry umístěte dvě karty vybavení z modulu „Farmáři“ podle pokynů na rubových stranách těchto karet.

Zbývající karty z hlavní části modulu zamíchejte do příslušných balíčků.

Figurky farmářů a rváčů využijete až ve chvíli, kdy obdržíte příslušný pokyn skrze některou z komponent.

PŘÍPRAVA TRŽIŠTĚ:

Všechny pokyny pro přípravu tržiště, stejně jako pravidla využívání tohoto modulu můžete nalézt na kartě tržiště.

Poznámka: Pokud se rozhodnete tento modul zahrnout do vaší partie nebo kampaně, musíte využít základní stranu herního plánu. Dále platí, že scény související s farmáři jsou součástí Knihy příběhu v základní hře, zatímco scény související s tržištěm můžete nalézt ve Válečném deníku, sv. 1, v kapitole „Farmáři“.



ZOUFALÍ LIDÉ
ŠKODY: libovolně 2 žetony (počítaje žlutý)
ZRANĚNÍ: 3
NEBO
POKUD SE ROZHODNE NEHÁZET BOJOVOU KOSTKOU ZA POSTAVY NE
ŠKODY: libovolných 8 žetonů (počítaje žlu)
ZRANĚNÍ: 0
 Poté tuto kartu zamíchejte zpět do balíčku nočních náleží.

ZOUFALÍ LIDÉ
ŠKODY: Střetli jsme se se skupinou nově příchozích venkova rabujících v oblasti. Konverzace s nimi je hodně napíj. Hodem černou kostkou určete počet zraněných lidí, na něž jste narazili. 1–3 = jeden, 4–6 = dva, 7–10 = tři a připravte jejich žetony. Zoufalí lidé jsou ozbrojeni: **mičím, B = nožem, C = sekera**
 Vyberte jednu z přítomných postav a hodte černou kostkou. Je-li výsledek hodů vyšší než empátí vybrané postavy, okamžitě začíná boj (viz Deník).
Pokud nedošlo k boji: Můžete vrátit 1 kartu průdumu, abyste s nimi **OBCHODOVALI** – viz 355.
Pokud došlo k boji: Můžete se pokusit boj **ZASTAVIT** – viz 880. Pokud porazíte všechny nepřátele – viz 33.

VENKOVANÉ
 Skupina cizinců za sebou vládí svá zavazadla. Přistába v jejich prázdných očích se odráží bezmála vypařující dobře živení – asi dorazili navštíveno.
Můžete s nimi OBCHODOVAT (viz Deník: Obchod), abyste vyměnili libovolné žetony z hromádky náleží za libovolné zelené žetony.
PROVÍZE: 1.
 Poté zamíchejte tuto kartu zpět do balíčku obyvatel.

KRÁDEŽ: Zvyšte úroveň zlodějovy únavy o 1.
PLENĚNÍ: A: nic B: nuž C: s

KRÁDEŽ: Zloděj utrpí 1 zranění.
PLENĚNÍ: A: nuž B: sekera C: pistole

ZBOŽÍ

KRÁDEŽ: Přesuňte 1 postavu na pole zloděje. Poté hodte šedou bojovou kostkou (a využijte zdatnost postavy pro opakování hodů). Za každý symbol, který padne, můžete vzít 1 libovolné žetony z těch, které jsou v nabídce zloděje. Pokud padne prázdná stěna, zloděj utrpí 1 zranění. Pokud padne šedý žeton, zloděj seki

PŘÍJEZD UPRCHLÍKŮ Z VENKOVA
 Umístěte tuto kartu na hromádku náleží (pokud se tam již nějaká karta nachází, odstraňte ji ze hry).
Od této chvíle můžete při prohledávání ve vzdálené lokaci chvilu na hromádku náleží 1 zeleninu navíc.

FARMÁŘI
 Dva neznámí lidé nabízejí pomoc výměnou za přistáší. Pokud se je rozhodnete přijmout, umístěte do úkrytu 2 figurky farmářů a tato karta si ponechá. Dokud máte tuto kartu v držení, nemohou postavy navštívit tržiště. Každý farmář může ve fázi denních akcí stejně jako postavy vykonat až 3 akce. Každý farmář musí ve fázi soumraku sníst alespoň 1 syrové jídlo, jinak úkryt opouští (odstraňte jeho figurku). Každý farmář se může zúčastnit hlídky (jeho zdatnost je 1), nicméně pokud utrpí nějaké zranění, úkryt opouští (odstraňte jeho figurku).
 Ve chvíli, kdy se v úkrytu nenachází žádná figurka farmáře, odstraňte tuto kartu ze hry. 173 726 328 682 469

KOZA PODOJTE JI:
 Odhodte 1 zeleninu a 1 vodu, abyste snížili úroveň hladu z vybraných postav o 1.
ZABÍJTE JI:
 Sníže úroveň hladu všech přítomných postav na 0 a přidejte 6 syrových jídel do vašeho skladu.
 Poté hodte černou kostkou a porovnejte výsledek hodů s empátí přítomné postavy. Je-li výsledek hodů rovný empátí dane postavy nebo nižší, zvyšte její úroveň zlofalství o 1. Poté tuto kartu odstraňte ze hry.

STŘEŠNÍ ZAHŘÁDKA PĚSTUJTE ZELENINU:
 Odhodte 2 chemikálie, aby se na tuto kartu umístili žetony. Poté hodte černou kostkou. Pokud postava vykonávající tuto akci kulkou odstraňuje a utrpí 2 zranění.
 Při vyhodnocování žetonů ČEP černou kostkou a přidejte do vašeho příslušný počet žetonů ze: Padne-li 1–2, přidejte 1 žeton. Padne-li 3–5, přidejte 2 žetony. Padne-li 6–10, přidejte 3 žetony.

STOKY

S odstřelovači na každém rohu se pohyb po městě stává skoro nemožným. Nemáme jinou možnost než sestoupit do podzemí a hledat tam nové cesty k místům, kde bychom mohli najít něco užitečného.

Městské stoky jsou skutečným bludištěm tunelů, kanálů, zapomenutých sklepů a průchodů. Vydávat se do nich je riskantní, ale zároveň nám to dává šanci nalézt více zásob. Otázka však zní – odvážíme se do temných hlubin?

Tento modul se skládá z herního plánu tvořeného 8 destičkami stok, 12 karet chodeb, 10 karet místností, 1 žetonem průzkumné výpravy a kapitoly „Stoky“ ve Válečném deníku, sv. 1. Umožňuje postavám sestoupit do kanálů pod městem a prozkoumat je, což jim umožní dosáhnout některé lokace, a tedy i prohledávání navíc během dne.

Při cestování stokami budete využívat destičky stok, z nichž vytvoříte herní plán, po kterém se bude výprava účastníků se prohledávání pohybovat. Neberte herní plán zcela doslova – chodby, na které narazíte, nemají přesně takový průběh, jak ukazují ilustrace. Destičky stok reprezentují zejména bloudění postav zdánlivě nekonečnou sítí tunelů. Podobně i pravidla pro pohyb jsou pouze mechanismem reprezentujícím skutečnost, že se postavy podzemím pohybují bez toho, aniž by znaly cestu a aniž by věděly, kde se nacházejí. Chtějí jenom najít cestu ven. Pokud destička stok zobrazuje místnost, mohou postavy ve skutečnosti stát na mnoha různých místech – křižovatce tunelů a trubek, ve sklepě nebo skutečné místnosti.

Předpokládejte také, že postavy, které se do stok vydávají, s sebou mají nějaký světelný zdroj, který se jen tak nevyčerpá – například baterky.

Kvůli komplexnímu hernímu zážitku a komplikovanějším pravidlům tento modul doporučujeme spíše pokročilým hráčům.

Na začátku partie rozdělte karty modulu „Stoky“ do dvou balíčků: balíčku **místností** a balíčku **chodeb**. Umístěte tyto balíčky lícem dolů na libovolné místo poblíž herního plánu.

Poté připravte stranou žeton **průzkumné výpravy** a destičku **vstupní oblasti stok**, zamíchejte zbývající destičky stok a takto vytvořený sloupeček umístěte lícem dolů poblíž herního plánu. Nakonec na vrch sloupečku destiček stok umístěte destičku vstupní oblasti stok.

Na začátku každé fáze denních akcí se můžete rozhodnout vyslat libovolný počet postav na **průzkum stok**. Tyto postavy tvoří průzkumnou výpravu, kterou představuje příslušný žeton. Umístěte tyto postavy na pole hromádky nálezů. Postavy na průzkumné výpravě nemohou v průběhu této fáze denních



akcí vykonat žádné akce. Postavy, jež nemají svému stavu k dispozici žádné akce, se však mohou průzkumné výpravy účastnit.

Na začátku fáze denních akcí, před tím, než začnete vyhodnocovat akce v úkrytu, vyhodnoťte průzkum stok a prohledávání, které po průzkumu následuje. Poté normálně vyhodnoťte fázi denních akcí, které se účastní pouze postavy, jež zůstaly v úkrytu. Postavy v úkrytu nemohou využít žádné zdroje či žetony, které získala průzkumná výprava – ty budou k dispozici až ve fázi soumraku, kdy se postavy, vyslané do stok, do úkrytu vrátí.

VYHODNOCOVÁNÍ PRŮZKUMU STOK

ZVOLTE SI SVOU VÝBAVU: Tento krok vyhodnoťte stejně jako v případě normálního prohledávání (viz „Prohledávání: Zvolte si svou výbavu“ v Deníku v základní hře). Žetony, jimiž nyní postavy na průzkumné výpravě vybavíte, nebudou k dispozici pro postavy v úkrytu během fáze denních akcí.

SESTUP: Nejprve umístěte destičku vstupní oblasti stok lícem vzhůru vedle herního plánu. Pamatujte na to, že budete potřebovat na stole ještě další místo, protože vedle vstupní oblasti budou umístěny další destičky stok.

Na destičku vstupní oblasti stok, na pole místnosti označené písmenem „S“ umístěte žeton průzkumné výpravy.

POHYB: Vyberte si libovolnou z cest vedoucí k jednomu z východů vyznačených na hraně destičky, pohybujte žetonem průzkumné výpravy podél této cesty a vyhodnocujte přítom karty podle pokynů uvedených dále.

DALŠÍ HRÁČ

Vyhodnoťte všechna písmena (místnosti) a číslice (chodby), které jsou vyznačeny na vámi zvolené cestě, a to následujícím způsobem:

- Abyste vyhodnotili písmeno, táhněte kartu z balíčku místností a vyhodnoťte na této kartě sekci označenou tímto písmenem.

Poté DALŠÍ HRÁČ

- Abyste vyhodnotili číslici, táhněte kartu z balíčku chodeb a vyhodnoťte na této kartě sekci označenou touto číslicí.

Poté DALŠÍ HRÁČ

A STOK

NENÍ CESTY ZPĚT

Jedinými východy z místnosti C jsou cesty označené tečkovanou čarou.

DALŠÍ DESTIČKA: Poté, co jste vyhodnotili všechny číslice a písmena vyznačené na vybrané cestě, táhněte novou destičku stok a umístěte vedle destičky, na které se právě nachází žeton průzkumné výpravy, a to tak, aby krátká strana nově umístěné destičky sousedila s krátkou stranou destičky umístěné dříve nebo aby dlouhá destička nově umístěné destičky sousedila s dlouhou stranou destičky obsahující žeton průzkumné výpravy. Kromě toho musí východ, skrz který žeton průzkumné výpravy opustil aktuální destičku, přímo navazovat na vstupní bod nově umístěné destičky.

Nyní přesuňte žeton průzkumné výpravy na nově umístěnou destičku a stejně jako v předchozím případě vyberte cestu k východu z destičky, vyhodnoťte všechny číslice a písmena podél této cesty a opakujte celý proces, dokud postavy stoky neopustí.

Poznámka: Skupina se ve stokách nesmí rozdělit. Zároveň není možné se vrátit po vlastních stopách – stejná pole a stejné chodby a místnosti nelze navštívit dvakrát.

Pokud není u chodby uvedena žádná číslice, netahejte žádné karty chodeb, pouze přesunujte žeton průzkumné výpravy, dokud nenačítíte na místnost označenou písmenem nebo chodbu označenou číslicí.

VZDÁNÍ PRŮZKUMU STOK: Namísto tažení nové destičky stok můžete postavy vrátit do úkrytu. Pokud tak učiníte, vzdáváte se dalšího průzkumu – vyhodnoťte krok „Vyberte si nálezy“ (viz „Prohledávání: Vyberte si nálezy“ v Deníku v základní hře). V tomto případě na hromádku nálezů nepřidávejte zdroje zdarma (vodu, dřevo, komponenty). Postavy se vrátí do úkrytu na začátku fáze soumraku a s sebou přinesou žetony a zdroje z hromádky nálezů (viz „Úsvit: Skupina se vrací z prohledávání“ v Deníku v základní hře).

DOSAŽENÍ VÝCHODU ZE STOK: Pokud postavy neupustily od průzkumu stok předčasně a nevrátily se do úkrytu, dosáhnou východu ze stok, který vede do jedné ze tří odhalených lokací. Východ ze stok se nachází na třetí umístěné destičce stok (nepočítaje v to destičku vstupní oblasti stok), v místnosti označené bílým písmenem.

Jakmile této místnosti dosáhnete (nejprve musíte vyhodnotit kartu místnosti podle pravidel uvedených dříve), můžete stoky opustit – hodte černou kostkou:

Padne-li 1–5, stoky postavy zavedly do blízké lokace.

Padne-li 6–8, ocitly se postavy ve vzdálené lokaci.

Padne-li 9–10, postavy se dostaly do velmi vzdálené lokace.

Nyní můžete v této lokaci zahájit prohledávání, které se řídí pravidly fáze prohledávání s následujícími výjimkami:

VSTUPNÍ OBLAST

Temná a zapáchající...
VÝCHOD se nachází na třetí umístěném dílku mapy stok.

Ve chvíli, kdy opouštíte stoky, hodte černou kostkou:

- 1–5 – Blízká lokace
- 6–8 – Vzdálená lokace
- 9–10 – Velmi vzdálená lokace

• Pokud táhnete kartu dopadu na skutečnost, ignorujte ji a táhněte z příslušného balíčku další kartu. Pokud kartu dopadu na skutečnost táhnete z balíčku neznáma, táhněte místo ní novou kartu průzkumu z balíčku průzkumu.

• Balíček neznáma vytvořte oproti normálnímu prohledávání poloviční (zakrouhleno nahoru).

• Před návratem do úkrytu nemohou postavy prozkoumávané stoky navštívit tržiště ani distribuční centrum (hrajete-li s příslušnými moduly). Průzkumná výprava se do úkrytu vrátí na začátku fáze soumraku.

Poznámka: Některé scény či karty postavám umožní dosáhnout lokací dříve. Nezapomeňte také odhodit všechny karty umístěné na pole průzkumu během průzkumu stok – na následující prohledávání nemají žádný vliv.

Bez ohledu na to, jestli průzkumná výprava od průzkumu stok upustila nebo dokázala průzkum stok a následné prohledávání dokončit, postavy, které se průzkumu účastnily, se do hry normálně zapojí ve fázi soumraku (např. tedy pijí vodu a jedí a ve fázi večera jim budete přidělovat aktivity, včetně prohledávání – některé postavy se díky tomu mohou zúčastnit dvou prohledávání za jediný den).

Jakmile se průzkumná výprava vrátí do úkrytu, zamíchejte všechny umístěné destičky stok zpět do sloupečku, na jehož vrchol vraťte destičku vstupní oblasti stok. Vedle sloupečku položte žeton průzkumné výpravy.

RVÁČI VE STOKÁCH (VOLITELNÉ PRAVIDLO)

Kdykoli vstoupí postavy do stok, hodte černou kostkou a umístěte příslušný počet figurek rváčů na destičku vstupní oblasti stok:

Padne-li 1–5, umístěte 1 rváče.

Padne-li 6–8, umístěte 2 rváče.

Padne-li 9–10, umístěte 3 rváče.



Úroveň hrozby během probíhajícího průzkumu stok se rovná počtu rváčů na destičce vstupní oblasti stok. Pokud se rozhodnete, že postavy vzdají průzkum stok a vrátí se do úkrytu, hodte nejprve černou kostkou tolikrát, kolik činí současná úroveň hrozby.

Je-li výsledek rovný současné úrovni hrozby nebo nižší, setkaly se postavy na cestě zpět s rváči. Okamžitě začíná boj (viz Deník: Boj). Počet rváčů, s nimiž se postavy střetly, se rovná současné úrovni hrozby. Všichni rváči jsou ozbrojeni noži. Můžete se pokusit boj PŘERUŠIT – viz 40 v Knize příběhů.

Po skončení boje odstraňte všechny figurky rváčů z destičky vstupní oblasti stok (úroveň hrozby je nyní 0). Pokud porazíte všechny nepřátele, viz 33 v Knize příběhů.

OSTATNÍ HERNÍ KOMPONENTY

Karty níže můžete jednoduše zamíchat do příslušných balíčků ze základní hry. Rozšiřují možnosti týkající se úkolů kapitol a karet poslední záchrany. Mohou být nedílnou součástí příslušných balíčků – není je tedy třeba odstraňovat ve chvíli, kdy se rozhodnete rozehrát novou partii či kampaň.



OBÁLKY

V krabici můžete nalézt pěti obálek označených písmeny A až E. Obsahují prvky hry inspirované systémem „legacy“. K dispozici je budete mít od chvíle, kdy zvítězíte v daných scénářích rozšíření Příběhy města sutin. Ke každému scénáři se váže jedna obálka.

NEOTVÍREJTE OBÁLKY, DOKUD K TOMU NEDOSTANETE POKYN!

Jakmile získáte odměny z obálek, smíte je v závislosti na jejich typu přiřadit k hernímu materiálu ze základní hry.

