



LEGIE

SIBIŘSKÁ CESTA

Albi

PŘÍBĚHY ZE SIBIŘE
PRINT & PLAY



PŘÍBĚHY ZE SIBIŘE

Příběhy ze Sibíře jsou doplňkové kampaně ke hře *Legie: Sibiřská cesta*. Kampaň se skládá ze série několika misí propojených příběhem, které vás postaví před nejednu složitou situaci. Kromě toho, že mezi jednotlivými misemi budete rozhodovat o tom, jak se k nastalým problémům postavíte, vás navíc ve hře čekají i některé nové mechaniky a speciální cíle.

Před první hrou všechny stránky PDF vytiskněte na formát A4 oboustranně. Karty a mapy vystřihněte podle ořezových značek. Každá mapa je dvakrát pro možnost opakovaného hraní kampaně.

Hraní kampaně přináší oproti běžné hře tyto změny:

1. Každá kampaň se skládá z několika her, přičemž v rámci kampaně každá hra představuje jednu misi. Oproti standardní hře se mise hraje pouze na tři běžná kola, po třetím kole následuje speciální kolo **Strategie**.
2. Vybavení vojákům ve vaší ruce a v dobiracím balíčku zůstává do další mise, stejně tak zranění a omrzliny. Postavám, které skončily na hřbitově, odeberte karty vybavení a vše vraťte zpět do pořadače – tyto karty postav do konce kampaně nebudete potřebovat.
3. Kampaně používají speciální příběhové mapy a karty.
4. Kampaň je pro 2-4 hráče. V každém kole **Strategie** hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů volí další směřování příběhu. Hráč s druhým nejvyšším počtem vítězných bodů si dobere tři karty z balíčku **strategických rezerv**, jednu z nich si vybere a zbytek dá naspod balíčku. Hráč s třetím nejvyšším počtem vítězných bodů udělá totéž, ale nechá si dvě ze tří karet. Poslední hráč si nechá všechny tři karty. Karty **strategických rezerv** hráči v rámci kampaně zůstávají, dokud je nezahraje.
5. Po dokončení hry hráč запиše své vítězné body do svého kampaňového skóre na mapě kampaně. V každé další hře si pak začne počítat body znovu, po konci hry je znovu запиše do kampaňového skóre. Na konci posledního scénáře hráči sečtou své celkové skóre. Vyhrává hráč s nejvyšším kampaňovým skóre.

Na konci každé mise hráč s nejvyšším počtem bodů rozhoduje o tom, kterou další cestu zvolí. Pokud jsou hráči s nejvyšším počtem bodů dva, musí se dohodnout. Pokud jsou hráči s nejvyšším počtem bodů tři, hlasují. Pokud se hráči nedokážou dohodnout, platí vždy varianta c).

Postavami ve hře se rozumí všechny postavy, které mají hráči v ruce nebo na zápletkách (nikoliv postavy, které má hráč v balíčku postav).

HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍBĚHY ZE SIBIŘE

BÍLÁ ZAHRADA

ZTRACENÁ ROMANOVNA

KULOMETNÁ PALBA

GRANÁT

MUSÍME SE ROZHODNOUT!

- **Frontální útok** – Měli jste vyjednat a se zbytkem strážemi je nutné navštívit tvrz. Jediný ze okamžité zvedky do přímého útoku: kdo drží řízení v troskách Běle zabavte, ten získává řízení.
- **Ustátnost přežítelů** – Tuhle nestojí ze zdivoké zprávy. Pomuže, pokud se objevíte tábor. Přemoci chyběcí oči a pečlivě rozvědy se zbraně všech zbraní. Pak teprve začne čas řešit útok.
- **Dobruha s důlním** – Jako strážě tedy užítá jiná ti nepřítelů! Dupa, gromové, srovná a spoutané. Ze zbraně jedinou věc: kdo jím jen o to, jestli na tam vyšetřít, nebo ne. Přítelů všech zbraní, útoků útoků – a jsou jít.

MUSÍME SE ROZHODNOUT!

- **Mlýnský mlýnský** – Mlýnský se prostě dá rozrušit stohovat. Trochu cukru, cigaret, májů, šlechetek, májů domů, v křídle prokousat se výšší pultovými. Jsem přece skvělý mlýn!
- **Jedny výhled** – Pak v aronových výhledů, roz- díle oho, hovat před oblékání a vyhlásky. Ať se si mlýnský vzpomínají. Kam Anas- dlové šla. Jen se tuhlí při takovém strážní občas mlýnský. Většina o něho.
- **Spaleniště** – Řešila a služobnictvo ne- spoušpracovali dostatečně účinné. Navíc si něho možná vzpomíná na starou křivku. Sámé dlo silou, oblékání k hladu, pak k zranění. Nebo někdy prostě chtěl zabít pár slechticů. Jak jsou tak, rozdati všem ně.

CO OBLÉKÁME?

- **Splynout s nocí** – Zbraně oblék. Zbraně hluk, neprositě ticho... a bratři mrdě.
- **Opurné rážerové** – Všichni rozložil ohně, ukáží se sláti do improvizovaných (křivů), některé se spouš vají přitvářeli u mlýnských.
- **Dlouhý čas** – Něm na os čekat – se zbraněmi v ruce a Avstáři jako zprávy: osi ukáže a lesa prozradit. Avstáři parkáře je rozpuš nepřítel. Nic rozrušit výhledy a křiv. Nad rážerové všechny zlosti, jak kterou cenu má činnostky boj.

MUSÍME SI ROZHODNOUT ZÁSOPY!

2× mapa (1 pro každou kampaň) s prostorem pro zaznamenávání herních rozhodnutí a bodů

17× karta strategických rezerv

STRATEGICKÉ REZERVY

V každém kole Strategie hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů volí další směřování příběhu. Hráč s druhým nejvyšším počtem vítězných bodů si dobere tři karty z balíčku strategických rezerv, jednu z nich si vybere a zbytek dá naspod balíčku. Hráč s třetím nejvyšším počtem vítězných bodů udělá totéž, ale nechá si dvě ze tří karet. Poslední hráč si nechá všechny tři karty.

Karty strategických rezerv hráči v rámci kampaně zůstávají, dokud je nezahraje. Karty postav ve strategických rezervách fungují jako postavy, a pokud karta nespecifikuje, kdy se hraje, může ji hráč zahrát kdykoliv. Karta po zahrání okamžitě putuje na spodek balíčku strategických rezerv.



Síla zoufalství – Zahraj, když je odhalen tvůj prázdný žeton rozkazu. Celá tvá jednotka na této zápletce má dvojnásobnou sílu.



Kulometná palba – Zahraj před vyhodnocením zápletky s ikonou BOJ. Vyber přesně dvě frakce, každá z nich dostane jedno zranění.



Granát – Zahraj před vyhodnocením zápletky s ikonou BOJ. Celková bojová síla tvé jednotky na této zápletce je o 3 vyšší.



Improvizovaná vesta – Odhod' tuto kartu, abys předešel zranění kterékoli postavy.



Žoldák – Zahraj jako postavu. Po zahrání této karty se žoldák na konci kola vrací na spodek balíčku strategických rezerv.



Polní lékař – Zahraj ve fázi POCHOD místo tahu postavou. Vyber jednu ze svých mrtvých postav na hřbitově a vrať ji do hry přímo na zápletku, jejíž podmínky vstupu splňuje. Tato postava přichází do hry s jedním zraněním. Pokud je postava křehká, vstupuje bez zranění.



Klenoty – Získej jeden vítězný bod.



Selhání zbraně – Zahraj, když je odhalen tvůj prázdný žeton rozkazu. Na této zápletce nejsou ušetřena žádná zranění.



Morfium – Okamžitě vyléčí jedné postavě všechny omrzliny i zranění.



Odstřelovač – Vyber jednu libovolnou postavu. Tato postava obdrží 1 zranění.



Posily! – Okamžitě naverbuj jednu další postavu ze svého balíčku postav.

1. ŽTRACENÁ ROMANOVNA

Mise první: Lovecký zámeček

František by byl mnohem radši ve vyhřátém vlaku a připíjel si s bratry na Vánoce, ale rozkaz je rozkaz a vyslychat zmatené mužiky byl ještě jeden z těch příjemnějších. Ani se nemusel moc snažit, stařec to ze sebe chrlil na přeskáčku.

„Nooo, pane důstojníku, kde začít. Tak asi bych začal u našeho slavného imperátora Mikuláše II. Zprávy o smrti cara a celé jeho rodiny dorazily do naší oblasti před pár měsíci. Někteří nadávali, někteří plakali k neutišení, někteří potajmu slavili, ale všeho všudy se nic zvláštního nesešlo. Všichni byli hlavně rádi, že střelení a chaos se našemu zapadlému malému kraji zatím vyhnuly.

A pak se objevila Anastázie. Bez peněz, ale v bohatých šatech... šla od vesnice k vesnici a po lepších sídlech a žádala o pomoc, úkryt a podporu jako přeživší dcera carského rodu. Pop z druhé strany kopce se snažil všechny varovat, říkal o ní, že je podvodnice a že takových Anastázií je po širé Rusi teď na tisíce. My si ale říkali, že nám jenom závidí, že carevična nehledá pomoc u nich. Tím víc jsme doufali, že by snad naše Anastázie skutečně mohla být TA Anastázie a že teď bude naše vesnice něco znamenat.

Možná jsme to s tím nadšením ale trochu přehnali, možná jsme přece jen o Anastázií mluvili až moc. Teď se k nám ženou jednotky Rudých i Bílých, jako by jim za patama hořelo. Jedni ji chtějí střelit, druzí posadit na trůn, pokud se teda ukáže, že je to ona. A jako by to nestačilo, místní banditi zavětřili příležitost vydělat si slušnou sumu peněz na výkupném a shánějí se po ní jakbysmet.

Čert nám byl tu ženskou dlužen, pane důstojníku! Gože, vás také zajímá, kam šla? To ji chcete také za něco vyměnit? Nebo snad odvézt k vám do Prahy? Už mlčím, už mlčím, vzácný pane. Naposledy byla na vánoční večeri na usedlosti Donikinů, takový hezký lovecký zámeček výše v kopcích, počkejte, ukážu vám, kudy se tam jde...“

Úkol zněl „zjistit, co se povídá o ztracené Romanovně“. Pokud ji ale dokážou i přivést, bude to ten nejlepší dárek.

V první misi všechny frakce závodí o to, kdo se dostane na usedlost Donikinů jako první.

Pořadí lokací:

1. Klidná vesnička
 2. Nekonečná cesta
 3. Donikinova dača
- (první dvě lokace je možné losovat náhodně)



Strategie:

Před vámi se rýsuje obrys menšího loveckého zámečku, kde byla Anastázie naposledy viděna. Místní vás nervózně sledují zpoza zatažených závěsů. Je třeba se rychle rozhodnout, jak dál.

Po třetím kole se hráči úspěšně dostali až do usedlosti. Zdá se ale, že Donikinovi už Anastázii nehostí. Hráč, který v této misi získal nejvíce vítězných bodů, a tedy dorazil na místo první, se musí rozhodnout, jak pokračovat dál.

Podívejte se na mapu a rozhodněte, kterou cestou se vydáte.

- 1. Milý rozhovor:** První velitel ztratil hodně času a dva vítězné body. Za to se všechny postavy ve hře zbaví omrzlin.
- 2. Tvrdý výslech:** Každý hráč zahodí jednu kartu vybavení (pokud může).
- 3. Spálená země:** Nikdo nepřežil. Všichni si vezmou o jednu kartu strategických rezerv méně – druhý hráč žádnou, třetí hráč jednu ze tří, čtvrtý hráč dvě ze tří.

Nyní si hráči podle pořadí (určeného počtem vítězných bodů získaných v této misi) doberou příslušný počet karet strategických rezerv. Hra pokračuje další misí.

Mise druhá: Noční les

Podle všeho Anastázie odešla od Donikinů pouhé hodiny před vaším příchodem. A zjevně něco tuší: snaží se skrývat ve špatně prostupných lesích a klíčkovat mezi malými samotami dřevorubců a lovců. Ráno ale může být Anastázie dávno pryč. Velitelé tak ženou své nejméně do mrazivé noci v lese, který skrývá hrozná tajemství.

V této misi jsou všechny zápletky, které nejsou explicitně označeny jako **hřejivé** 🔥, považovány za **mrazivé** ❄️.

Pořadí lokací:

1. Neprostopný les
2. Sněhová bouře
3. Masový hrob

Strategie:

Šílená dívka se skrývala na tom posledním místě, kde by ji kdo hledal: v jednom z mnoha místních masových hrobů. Pronásledování a možná i vlastní lži ji dohnaly za hranu šílenství: ale tělesně je v pořádku. A rozkaz zněl přivést, tak ji musíte přivést.

Po třetím kole je Anastázie dostižena. Hráč, který v této misi získal nejvíce vítězných bodů, ji zajme. Bohužel je ještě nutné se i s ní dostat z lesa do vlastního zázemí, kde se teprve může rozhodnout o jejím osudu – jestli jí provolat slávu, nebo prohnat hlavou kulku... a nebo cokoliv mezi tím. Hráč, který Anastázii zajal, se teď musí rozhodnout, jakým způsobem se pokusí lesy opustit a vrátit se zpátky ke svým. **Podívejte se na mapu a rozhodněte**, kterou cestou se vydáte.

- 1. Splýnout s nocí:** Všechny postavy ve hře vstupují do dalšího scénáře s omrzlinami. Pokud mají kabát, tak neomrznou, ale ztrácí kabát. Postavy, které již měly omrzliny a neměly kabát, umírají.
- 2. Opatrné táboření:** Všechny postavy ve hře ztrácí omrzliny.
- 3. Divoký hon:** Všichni hráči musí zabít jednu postavu.

Nyní si hráči podle pořadí (určeného počtem vítězných bodů získaných v této misi) doberou příslušný počet karet strategických rezerv. Hra pokračuje další misí.

Mise třetí: Evakuace

Jen jedna skupina sice dokázala Anastázii zajmout, ale ani pro ostatní ještě není nic ztraceno. Stále se snažíte získat ji pro sebe, případně alespoň získat tolik zásob, zjistit dost potřebných informací nebo nechat protivníka zaplatit tak vysokou cenu, že na štábu oslaví vítězství někdo úplně jiný. Koneckonců, je to jen jedna šiléná ženská. Nebo vážně princezna? Ty důkazy a svědectví, které po cestě sbíráte, nasvědčují oběma možnostem. Každopádně přišel úsvit. A nepřítel je už na dohled: je čas bojovat!

Hráč, který zajal Anastázii, si vyloží kampaňovou kartu Anastázie.

Anastázie se chová jako speciální zápleтка, na kterou hráč musí ve fázi pochodu poslat svou první postavu. Ta hlídá Anastázii. Anastázii vždy hlídá přesně jedna postava. Anastázie nemůže být nikdy raněna, omrznout nebo jinak strádat. Na konci každého vyhodnocení zápletek hráč, který hlídá Anastázii, dostane jeden vítězný bod. Na konci každého kola této mise zároveň ten hráč, který v daném kole získal nejvíce vítězných bodů (včetně bodů z Anastázie), úspěšně zajal Anastázii a dostává její kartu.

Po vyhodnocení třetího kola kampaň končí. Zvítězí v ní ten hráč, který po sečtení celkového skóre za všechny mise získá nejvíce bodů. Možná je to ten, kdo získal Anastázii. Možná je to ten, kdo nechal největší stopu ve zdejší kraji, možná je to ten, kdo z různých dokumentů po cestě může jasně potvrdit, že se jedná o podvodnici – nebo skutečně o ztracenou pokračovatelku carského rodu.

Pořadí lokací:

1. Zuřivá bitva
2. Hořící město
3. Nádraží

Epilog

Pokud Anastázii na konci hry dovedou Legionáři:

Kapitán si vůbec nebyl jistý, proč velení tak trvalo na tom, aby tuhle poběhlci někdo zachránil. Ženská s drahým kožichem, šperky nakradenými bůhví kde a mlouvou, která jen těžko napodobovala urozenou francouzštinu s ruským přízvukem. Doufal, že tohle si na velení pořádně promysleli, protože cena, kterou museli legionáři zaplatit, byla rozhodně příliš vysoká.

Pokud Anastázii na konci hry dovedou Rudí:

Komisař dopíjel ranní čaj. Žena proti němu si dokončovala poznámky. „Mimochodem, jak to dopadlo s tou Anastázíi?“ „Popravena,“ odvětil bez náznaku emocí. Musel to říkat často. „Myslela jsem ale...“ soudružka se spiklenecky posunula na židli, „jestli... tedy měla carskou krev, nebo ne?“ Komisař měl pochopení pro tyhle otázky, ale sám už podobnými věcmi dávno neztrácel čas. „Je to jedno. Pokud měla carskou krev, dobře, že zemřela. Pokud neměla carskou krev, byla to

podvodnice, která mátlu hlavu důvěřivcům. Krev měla rudou a proces spravedlivý. Pojďme k otázce zásobování, prosím.“

Pokud Anastázii na konci hry dovedou Bílí:

„Na vědomí tak celé Rusi dávám, že já, jen já, jsem dokázal ochránit posledního potomka našeho Bohem požehnaného rodu. Právem jsem tak Vládce vši Rusi, právem bych měl vést pochod na Moskvu,“ hřímal při projevu admirál ve své bílé uniformě plně vyznamenaní. Kapitán se otočil na Oksanu, sekretářku, a jak tušil, špijonku. „Ty tomu věříš?“ zeptal se přímo. „To je úplně jedno. Hlavní je, že tomu věří oni,“ řekla a ukázala na nadšené vojsko. „A já si tomu přeuji věřit.“

Pokud Anastázii na konec hry dovede plukovník Veselov (šajky):

Anastázie byla v kobce už třetí den. Její už tak dost nestabilní mysl byla v naprosté panice. Chtěla utíkat, ale nebylo kam. Nezbyvalo jí než se modlit. Z rozhovorů strážných odposlechla, co jí čeká. Veselov se rozhodl, že je jen jedna cesta, jak ověřit pravdivost jejích tvrzení. Dal rozhlásit, že má mladou carevnu, a kdo za ni zaplatí dvě stě pušek a vagon nábojů, tomu ji s radostí předá. A když se nikdo nenajde do týdne, poradí si s ní, jak je zvyklý.

A protože Anastázie znala jeho pověst, modlila se a prosila, aby těch 200 pušek poslal... třeba římský papež či americký prezident, ale hlavně někdo.

Pokud Anastázii na konec hry dovede plukovník Černov (šajky):

Anastázie způsobně čekala, než důstojníka přejde další záchvat kašle. Byl to ten menší z jeho zdravotních problémů, ale na to se snažila nemyslet. Připravila si pro něj dlouhou řeč vděčnosti a zdůraznila, jak vzácnou a výjimečnou osobu zachránil. Po patnácté minutě trpělivého poslouchání plukovník přiložil prst ke rtům.

„Umíš spíš vařit, zašívát nebo štípat dříví?“ Anastázie potlačila rychlou, pravdivou odpověď, co z toho se v mládí nejvíc naučila, ale pak se zeptala chytřeji, bez prozrazení. „Jsem carevična, jak je to důležité?“ „Jestli budou mít místní radost, že mají mezi sebou carevičnu, budu rád. Mně záleží na tom, aby byla práce hotová, a pokud chceš s námi žít, budeš i pracovat.“ A jak řekli, tak udělali. A Anastázie se vrátila zpátky k svým kořenům.

2: BÍLÁ ZAHRADA

Mise první: Pracovní tábor

Kdysi se jmenovala jinak, ale dneska té katorze, tomu pracovnímu táboru, nikdo neřekne jinak než Bílá zahrada. Dřevařský tábor s pilou, kde už za carova děda končili vězni a vyhnanci. Většina z nich se nevrátila. Svoje jméno si vysloužila svojí zvláštní, zakletou krásou, když úplně zapadala sněhem – a jako drzý kontrast k hrůze vězňů, kteří i v nejhorších mrazech museli jít kácet další stromy a řezat dřevo. Pak přišla Velká válka a tábor se naplnil válečnými zajatci, protože dřeva bylo třeba pořád víc a víc, ale muže žrala fronta.

To nejhorší však přišlo, když válka skončila a začal boj o mršinu carského Ruska. Když přestaly přicházet rozkazy, část stráží prostě sbalila cennosti a odešla. To byli ti slušnější. Ostatní se vrhli rovnou k banditismu. Pár vězňů osvobodili, jindy žádali výkupné, unášeli lidi a vládli svému malému, šílenému světu. Teď, když se Rudá i Bílá armáda rychle blíží, si uvědomili, že jejich život zde nemá žádnou další perspektivu, a většina z nich práskla do bot.

Ale stále jsou zde vězni. Z armád občanské války se tak vydělily malé skupinky s jasným cílem: Co nejdříve dorazit k Bílé zahradě, zachránit své ztracené přátele a klíčové jedince a zase rychle zmizet.

V první misi všechny frakce soupeří o to, která z nich dorazí k Bílé zahradě jako první.




Pořadí lokací:

1. Tržnice
2. Neprostupný les
3. Zamořená oblast

Strategie:

Dorazili jste k Bílé zahradě. Je to obraz naprostého zmaru: hlavní síla dozorců odešla už dávno, zůstali jen zajatci a pár neorganizovaných oportunistů. Části některých budov někdo buď cíleně spálil, nebo rozebral na otop či rozmetal při hledání bohatství. Přicházíte právě včas. Ještě pár dní a vězni, které jste přišli zachránit, by byli dávno po smrti hladem nebo zimou.

Jednotlivé frakce se poprvé střetávají už po cestě k Bílé zahradě, kde zjišťují, kolik cenností a klíčových dokumentů zůstalo v oblasti kolem bývalého vězeňského tábora. Jen jeden hráč ale dorazí přímo k táboru jako první a rozhodne, jak postupovat. Ostatní se pak chtě nechtě budou muset přizpůsobit jeho zvolenému postupu. **Podívejte se na mapu a rozhodněte, kterou cestou se vydáte.**

1. **Frontální útok:** Každá postava ve hře kromě křehkých  postav obdrží jedno zranění . Postavy, které už jedno zranění  mají, mohou zemřít.

2. **Opatrnost především:** Všechny postavy prvních dvou hráčů, které ještě nejsou omrzlé, se stanou omrzlími.
3. **Dohoda s ďáblem:** Každý hráč odevzdá jednu kartu vybavení a strážce odejdou po dobrém (pokud hráč nemůže odevzdat kartu vybavení, neodevzdá nic).

Nyní si hráči podle pořadí (určeného počtem vítězných bodů získaných v této misi) doberou příslušný počet karet strategických rezerv. Hra pokračuje další misí.

Mise druhá: Spáleníště

Strážce jsou pryč. Zbyly jen desítky vězňů, jeden nebo dva rozumnější překupníci, a hlavně jednotky dalších frakcí. S některými může být i docela rozumná řeč, některých se bude třeba zbavit.

To samé platí o věznicích. Potřebují zdravotní péči, někdy prostě povzbudit... a někteří potřebují pořádně proplesknout. Někteří jsou tak zlomení, že ani nevědí, kam jinam by vlastně měli chodit. Jeden s sebou tahá zmrzlé tělo svého přítele a vykládá, že spolu rozprávějí. Zajistit zajatce bude ještě tvrdá zkouška. A skončí přestřelkou v troskách.

Každý, kdo vyhraje zápletku, získává kartu osvobozeného vězně a dá si ji stranou (v tomto scénáři je pouze hromadí).

Pořadí lokací:

1. Hořící město
2. Telegrafická stanice
3. Zuřivá bitva

Strategie:

Zatímco ostatní intenzivně bojovali a věnovali se záchraně zajatců, někdo využil momentu cizí nepozornosti a důkladně zkontroloval zásoby...

Na konci třetího kola hráč s **nejnižším počtem bodů** volí, jaké z nalezených zásob kterému hráči přidělí: každému hráči určí, jestli si vyléčí všechna zranění, nebo všechny omrzliny. Sám si jak vyléčí zranění, tak uzdraví omrzliny.

Nyní si hráči podle pořadí (určeného počtem vítězných bodů získaných v této misi) doberou příslušný počet karet strategických rezerv. Hra pokračuje další misí.

Mise třetí: Zpátky ke svým

Napjatá situace v Bílé zahradě skončila katastrofální přestřelkou, ve které mnoho lidí padlo a z trosek se stalo spáleníště. Zůstat není kde a zastavit se nelze. Všechny čeká rychlý a nemilosrdný pochod zpět k vlastním.

Na všechny vězně čekají ve vašem zázemí jejich milovaní. Ale... všichni nedojdou.

Všichni hráči vezmou všechny svoje karty osvobozených vězňů a nasadí je jako postavy. Během rychlého úniku z Bílé zahrady musí všechny postavy vždy jít na Zápletky. Nikdo nesmí zůstat pozadu.

Za každého osvobozeného vězně, který zemře, ztrácí hráč jeden vítězný bod z celkového skóre. Na konci mise získá každý hráč dva vítězné body za každého osvobozeného vězně, který po posledním vyhodnocení zápletek stále žije.

Pořadí lokací:

1. Opuštěná usedlost
2. Nekonečná cesta
3. Nádraží

Epilog

Alexej poslouchal stížnosti a varování stařeny už příliš dlouho. Byl dobromyslný, dobře vzdělaný a všude ho vždy učili, že má ke starším mít úctu. Ale i on měl své limity: nevěnoval mládí pečlivému studiu vzorečků fyzikálních i administrativních, aby se nechal odradit svíčkovou bábou. Položil jí ruku na rameno a široce se usmál.

„Matinko, matko, já vím, že vás to trápí. Ano, carské tábory byly strašné místo, mnohý dobrý soudruh v nich zemřel. Duchové ale neexistují a my to dřevo potřebujeme, jinak pětiletku nesplníme.“ Ona začala nabírat a dívat se do země, až se jí Alexovi zželelo. Položil jí ruku i na druhé rameno. „Ničeho se nebojte. Sovětský pracovní tábor, to bude něco úplně, úplně jiného než ten carský.“ Tehdy, dekádu po konci občanské války a na začátku obnovy Bílé zahrady, tomu ještě sám věřil.





Albi

Zámek Gorský Dvorec



Lovecký zámček

MUSÍME SE ROZHODNOUT!

- **Milý rozhovor** – Někdy se prostě dá rozumně dohodnout. Trocha cukru, cigaret, malý úplatek, milý úsměv, v klidu promluvit se všemi přítomnými. Jsme přece slušní lidé.
- **Tvrký výslech** – Pár varovných výstřelů, rozbité okno, hlavěň před obličejem a zvýšený hlas... a hned si místní vzpomínají, kam Anastázie šla. Jen se holt při takovém strašení občas něco rozbije. Většinou o někoho.
- **Spálená země** – Rodina a služebnictvo nespoupravovali dostatečně uctivě. Navíc si někdo možná vzpomněl na starou křivdu, slovo dalo slovo, došlo k hádce, pak k ranám. Nebo někdo prostě chtěl zabít pár šlechticů. Tak jako tak, nezůstalo vůbec nic.



Okraj lesa

CO UDĚLÁME?

- **Splynout s nocí** – Žádné ohně, žádný hluk, naprosté ticho... a hrozný mráz.
- **Opatrné táboření** – Všichni rozdělají ohně, někteří se uloží do improvizovaných úkrytů, někteří se snaží najít přístřeší u místních.
- **Divoký hon** – Není na co čekat – se zbraněmi v rukou a Anastázií jako zajatcem se zkusíte z lesa prostrítlet, kohokoliv potkáte je nejspíš nepřítel. Noc rozezná výstřely a křik. Nad ranem všichni zjistí, jak krutou cenu měl chaotický boj.

Evakuace



Jasnogorsk

BÍLÁ ZAHRADA

Kdysi se jmenovala jinak, ale dneska té katorze, tomu pracovnímu táboru, nikdo neřekne jinak než Bílá zahrada...



Pracovní tábor

MUSÍME SE ROZHODNOUT!

- **Frontální útok** – Není čas vyjednávat a se zbylými strážemi je nutné naložit tvrdě. Všichni se okamžitě zvedají do přímého útoku: kdo drží flintu v troskách Bílé zahrady, ten zasluží kulku.
- **Opatrnost především** – Tohle nestojí za žádné raněné. Pomalu, potichu obejdete tábor. Pomocí chladné oceli a pečlivé rozvědky se zbavíte všech strážců. Pak teprve bude čas řešit zbytek.
- **Dohoda s ďáblem** – Jako strážce tady zůstali jen ti nejtupější tupci, grázlové, svoloči a oportunisté. To znamená jedinou věc: jde jim jen o to, jestli na tom vydělají, nebo ne. Pár hezkých věcíček, drobný úplatek – a jsou pryč.



Zpátky ke svým

Bílá zahrada



Spáleniště

MUSÍME SI ROZDĚLIT ZÁSObY!

Zámek Gorský Dvorec



Lovecký zámček

MUSÍME SE ROZHODNOUT!

- **Milý rozhovor** – Někdy se prostě dá rozumně dohodnout. Trocha cukru, cigaret, malý úplatek, milý úsměv, v klidu promluvit se všemi přítomnými. Jsme přece slušní lidé.
- **Tvrký výslech** – Pár varovných výstřelů, rozbité okno, hlavěň před obličejem a zvýšený hlas... a hned si místní vzpomínají, kam Anastázie šla. Jen se holt při takovém strašení občas něco rozbije. Většinou o někoho.
- **Spálená země** – Rodina a služebnictvo nespoupravovali dostatečně uctivě. Navíc si někdo možná vzpomněl na starou křivdu, slovo dalo slovo, došlo k hádce, pak k ranám. Nebo někdo prostě chtěl zabít pár šlechticů. Tak jako tak, nezůstalo vůbec nic.



Okraj lesa

CO UDĚLÁME?

- **Splynout s nocí** – Žádné ohně, žádný hluk, naprosté ticho... a hrozný mráz.
- **Opatrné táboření** – Všichni rozdělají ohně, někteří se uloží do improvizovaných úkrytů, někteří se snaží najít přístřeší u místních.
- **Divoký hon** – Není na co čekat – se zbraněmi v rukou a Anastázií jako zajatcem se zkusíte z lesa prostrřít, kohokoliv potkáte je nejspíš nepřítel. Noc rozezná výstřely a křik. Nad ranem všichni zjistí, jak krutou cenu měl chaotický boj.

Evakuace

Jasnogorsk

BÍLÁ ZAHRADA

Kdysi se jmenovala jinak, ale dneska té katorze, tomu pracovnímu táboru, nikdo neřekne jinak než Bílá zahrada...



Pracovní tábor

MUSÍME SE ROZHODNOUT!

- **Frontální útok** – Není čas vyjednávat a se zbylými strážemi je nutné naložit tvrdě. Všichni se okamžitě zvedají do přímého útoku: kdo drží flintu v troskách Bílé zahrady, ten zasluží kulku.
- **Opatrnost především** – Tohle nestojí za žádné raněné. Pomalu, potichu obejdete tábor. Pomocí chladné oceli a pečlivé rozvědky se zbavíte všech strážců. Pak teprve bude čas řešit zbytek.
- **Dohoda s ďáblem** – Jako strážce tady zůstali jen ti nejtupější tupci, grázlové, svoloči a oportunisté. To znamená jedinou věc: jde jim jen o to, jestli na tom vydělají, nebo ne. Pár hezkých věcíček, drobný úplatek – a jsou pryč.



Zpátky ke svým

Bílá zahrada



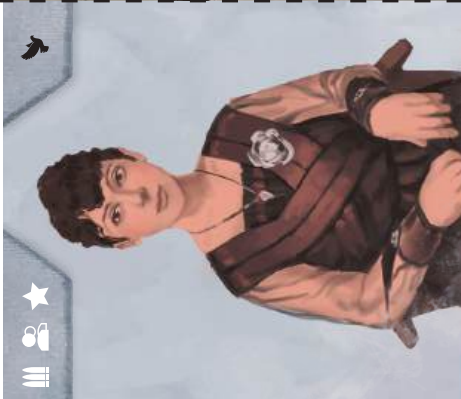
Spáleniště

MUSÍME SI ROZDĚLIT ZÁSObY!



SÍLA ZOUFALSTVÍ

Zahraj, když je odhalen prázdný žeton rozkazu.
Jedna z postav na zápletku získá +3 k síle.



ANASTÁZIE

... všechny zastřelil, jen mně se
podařilo uniknout...

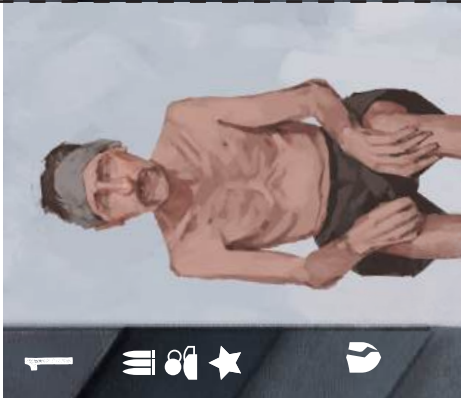


1



OSVOBOZENÝ VĚZĚN

... konečně na svobodě...

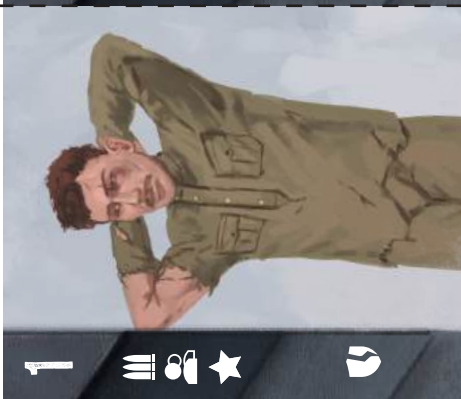


1



OSVOBOZENÝ VĚZĚN

... konečně na svobodě...



1



OSVOBOZENÝ VĚZĚN

... konečně na svobodě...



POLNÍ LÉKÁŘ

Zahraj ve fázi POCHOD místo tahu postavou. Vyber jednu ze svých mrtvých postav na hřbitově a vrať ji do hry přímo na zápletku, její podmínky vstupu splňuje. Tato postava přichází do hry s jedním zraněním. Pokud je postava křehká, vstupuje bez zranění.



ŽOLDÁK



JEVGENIJ PROFESIONÁL

Zahraj jako postavu. Po zahrání této karty se žoldák na konci kola vrací na spodek balíčku strategických rezerv.



IMPROVIZOVANÁ VESTA

Odhraď tuto kartu, abys přežisel zranění některých postav.



GRANÁT

Zahraj před vyhodnocením zápletky s ikonou BOJ. Celková bojová síla tvoří jednotky na této zápletku je o 3 vyšší.



KULOMETNÁ PALBA

Zahraj před vyhodnocením zápletky s ikonou BOJ. Vyber přesně dvě frakce, každá z nich dostane jedno zranění.

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

KLENOTY



Získej jeden vítězný bod.

SELHÁNÍ ZBRANĚ



Zahraj, když je odhalen tvůj prázdný žeton rozkazu. Na této zápětce nejsou uštěďřena žádná zranění!

MORFIUM



Okamžitě vyléčí jedno postavě všechny omrzliny i zranění! Zahraj jako první akci svého kola.

MORFIUM



Okamžitě vyléčí jedno postavě všechny omrzliny i zranění! Zahraj jako první akci svého kola.

MORFIUM



Okamžitě vyléčí jedno postavě všechny omrzliny i zranění! Zahraj jako první akci svého kola.

ODSTŘELOVAČ



Zahraj, když je odhalen prázdný žeton rozkazu. Získej 1 zranění! libovolně postavě na zápětce.

POSILY!



Okamžitě naveberuj jednu další postavu ze svého balíčku postav.

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA

PŘÍBĚHY ZE SIBIRE
PRINT & PLAY

LEGIE
SIBIŘSKÁ CESTA