



CZAS OBLĘŻENIA

OMÓWIENIE ROZSZERZENIA

WPROWADZENIE

Przypisując zbyt wielkie znaczenie pięknym czynom, składa się pośrednio hołd złu. Pozwala się bowiem wówczas przypuszczać, że piękne czyny mają tak wysoką cenę dlatego, że są rzadkie, gdy niegodziwość i obojętność bywają znacznie częściej motorami działań ludzkich. – Albert Camus, Dżuma

Wydaje się, że to straszliwe oblężenie zmieniło się dla nas w szarą codzienność. Ponieważ nie możemy liczyć na pomoc z zewnątrz, skupiamy się wyłącznie na przetrwaniu kolejnego dnia. Często w tej walce zapominamy, że są osoby bardziej narażone na krzywdę niż my. Zapominamy, że przecież obok nas żyją dzieci, które straciły matki i ojców, i to właśnie do nas należy zagwarantowanie im szans na przyszłość. Jakkolwiek przyszłość. Pytanie brzmi – ile nas to będzie kosztowało?

W miarę upływu czasu wśród mieszkańców miasta dają o sobie znać zadawnione spory i wrodzona nieufność. Co gorsza, są ludzie gotowi wykorzystać nienawiść, jaką mogą do siebie żywić tylko znający się od lat sąsiedzi. Ostatnio liczba żołnierzy Grażni w mieście zauważalnie wzrosła, a na ulicach niemal codziennie słyszy się plotki o bojownikach Vyseni infiltrujących miasto.

Biorąc pod uwagę, jak mocno uszczuplone są zasoby w Pogoren, zaczynamy się poważnie zastanawiać, czy przetrwamy kolejną eskalację przemocy.

Czas oblężenia stanowi rozszerzenie do gry **This War Of Mine: Gra planszowa**. Składa się na nie kilka modułów, które można wykorzystać celem wzbogacenia rozgrywki. Ponadto zawiera **Utraconą nadzieję**, rozbudowaną 3-aktową Kampanię Wojenną opartą o unikatowe zasady.

Każdy moduł jest samodzielny i może być wykorzystywany niezależnie lub w połączeniu z innymi modułami z tego i innych rozszerzeń poprzez dodanie składających się na niego elementów do elementów z zestawu podstawowego. Gracze mogą użyć dowolnej liczby modułów, ale najlepszym rozwiązaniem jest wykorzystanie jednego lub dwóch z nich podczas jednej rozgrywki lub Kampanii. Ponadto do modułów najlepiej sięgnąć po zaznajomieniu się z zestawem podstawowym i zasadami gry,

ponieważ w zależności od wybranego modułu rozgrywka może stać się znacznie bardziej złożona. W niniejszej broszurze znajduje się opis modułów oraz wszystkich wykorzystywanych przez nie elementów gry.

Z kolei **Utracona nadzieja** stanowi wyjątkową, niezwykle rozbudowaną fabularnie, 3-aktową Kampanię Wojenną rozgrywaną zupełnie niezależnie przy wykorzystaniu zarówno zasad podstawowych, jak i nowych reguł znajdujących się w tej broszurze. **Utracona nadzieja** wykorzystuje bardzo wiele dedykowanych elementów. Ich zasady opisano w rozdziale dotyczącym Kampanii Wojennej i w materiałach do gry, z którymi gracze zapoznają się w miarę postępu fabuły. Podczas rozgrywania **Utraconej nadziei** nie można wykorzystywać żadnego modułu (z wyjątkiem Emiry, 13. Postaci, jeśli jest również dostępne rozszerzenie **Opowieści ze zniszczonego miasta**), o ile wyraźnie nie pozwolą na to zasady Kampanii Wojennej.

Poza modułami i Kampanią Wojenną to rozszerzenie zawiera także 13 nowych kart Miejsc. Te karty można dodać do talii Miejsc i używać ich podczas gry w Kampanię z zestawu podstawowego lub dowolne Scenariusze.

Uwaga: Jeśli gracze zdecydują się na wykorzystanie dowolnego modułu w trakcie Kampanii, powinni pamiętać o oddzieleniu jego elementów od elementów zestawu podstawowego. Wszystkie elementy zawarte w danym module są albo unikatowe (tak, jak karty ze specjalnymi rewersami, których nie można wykorzystać gdziekolwiek indziej) albo oznaczone paskiem zawierającym nazwę modułu, którego część stanowi dany element (z naciskiem na karty wstawiane do talii z zestawu podstawowego).

Wszystkie elementy z **Utraconej nadziei**, wliczając w to planszę z Mapą Pogoren, są używane wyłącznie w tej Kampanii Wojennej. Kiedy zostanie ona zakończona, należy pamiętać o oddzieleniu ich od elementów zestawu podstawowego.

Uwaga: W odróżnieniu od skryptów z zestawu podstawowego wiele skryptów pochodzących z modułów oraz z Kampanii Wojennej **Utracona nadzieja** z tego rozszerzenia nie jest oznaczonych kolorystycznie. Oznacza to, że podczas rozgrywki można natrafić na drastyczne opisy, dlatego należy być ostrożnym grając z wrażliwymi, czy młodymi osobami.

ELEMENTY



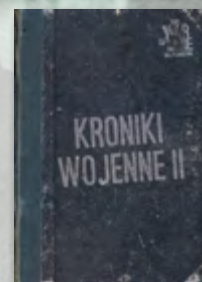
2 figurki Sierot, 3 karty Sierot
i 1 żeton Radości



Figurka i karta Psa



4 figurki Żołnierzy



Kroniki wojenne II



6 kart Dziecięcych
Sprzętów



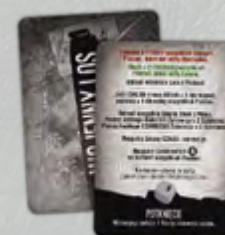
6 kart Akcji Dzieci



19 kart Miejsc (wliczając
w to Miejsca Specjalne)



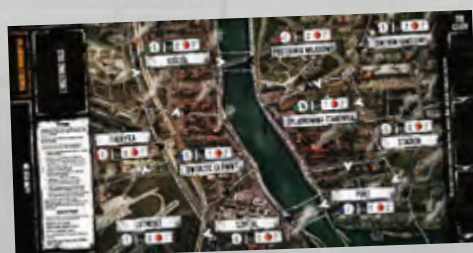
5 kart Postaci
Fabularnych



7 kart Wojennego Losu



6 arkuszy Kampanii Wojennej
Utracona nadzieja (dwustronnych):
1 Arkusz Pomocy i 5 arkuszy Aktu
wraz z powiązаныmi kartami,
żetonami i znacznikami



Plansza Mapy



6 nakładek w 3 kolorach



57 różnych żetonów i znaczników

MODUŁY

SIEROTY WOJNY

Podczas wojny dzieci cierpią najbardziej. Część z nich ginie, inne potrafią przetrwać bez względu na wszystko, często decydując się robić rzeczy, na które nie poważyłaby się osoba dorosła. Jednak bez względu na wszystko wojenne tragedie zmieniają je na zawsze.

Teraz to do nas należy ochrona ich niewinności i zachowanie w sercu nadziei, że kiedy ten wszechogarniający chaos nareszcie dobiegnie końca, dzieci zbudują lepszą przyszłość na wszystkich. Może nasze błędy będą lekcją, której nigdy nie zapomną?

Ten moduł składa się z 2 figurek Sierot, 3 kart Sierot (Chłopiec, Dziewczynka, Dzieciaki), 6 kart Dziecięcych Sprzętów, 1 żetonu Radości oraz dedykowanego rozdziału Sieroty wojny w Kronikach wojennych II, zawierającego unikatowe skrypty dla tego modułu.

Ten moduł zapewnia graczom wyjątkowe doświadczenia i jest nieco podobny do Scenariuszy. Głównym zadaniem graczy – oprócz przetrwania do Zawieszenia broni – będzie gwarantowanie bezpieczeństwa i dobrostanu dziecku (lub dwójce dzieci), o które się troszczą. Dzieci mogą też wspomóc graczy w ich codziennych zmaganiach, jednak tylko do pewnego stopnia. Cecha Radość, która pojawia się wyłącznie na ich kartach, reprezentuje ich zdrowie, ale też stan emocjonalny.

Jeśli chcecie użyć tego modułu, na początku rozgrywki, podczas przygotowania gry, dobierzcie 1 z 3 kart Sierot (Chłopca, Dziewczynkę lub Dzieciaki) i postawcie odpowiednie figurki na planszy na dowolnym polu Schronienia. Następnie połóżcie żeton Radości na oznaczonym polu toru Radości na dobranej karcie Sieroty.

Potem ułóżcie kartę Dziecięcego Sprzętu o nazwie Pokoik dziecięcy zgodnie z opisem z rewersu tej karty. Pozostałe karty Dziecięcych Sprzętów z tego modułu umieśćcie w tali Sprzętów.

Na koniec potasujcie talię Akcji Dzieci i ułóżcie ją obok planszy. Możecie zdobyć karty Akcji Dzieci, kiedy skonstruujecie niektóre karty Dziecięcych Sprzętów.



INNE ELEMENTY

13 nowych kart Miejsc należy wstawić do talii Miejsc z zestawu podstawowego – zwiększają one różnorodność, gdy chodzi o zakątki, jakie można odkryć w zniszczonym Pogoren. Nie ma potrzeby usuwania ich w momencie rozpoczęcia nowej rozgrywki lub zwykłej Kampanii – stanowią one integralną część talii.

Uwaga: Wykorzystanie nowych kart Miejsc może wpłynąć na poziom trudności Scenariuszy z zestawu podstawowego lub innych rozszerzeń do gry *This War Of Mine: Gra Planszowa*. Możecie rozważyć usunięcie ich z talii, kiedy postanowicie rozegrać jakiś Scenariusz.



PIES

W rozdartym wojną mieście oprócz ludzi zostało uwieczonych wiele zwierząt. Trzymane w domach zwierzęta były kiedyś obiektami miłości i uwagi, lecz teraz nikt o nie nie dba, kiedy starają się przeżyć konflikt, którego nie rozumieją. Zaczynają własną walkę o przetrwanie za wszelką cenę...

Ten moduł obejmuje 1 figurkę Psa oraz 1 kartę reprezentującą to zwierzę. Wymienione elementy są wykorzystywane, kiedy gracze natrafiają na Psa w jednym ze skryptów i postanowią zatrzymać go w Schronieniu.

W trybie zwykłej Kampanii gracze mogą także rozpocząć rozgrywkę posiadając Psa od razu w Schronieniu. W tym wypadku podczas przygotowania gry nie umieszczają w Schowku 2x Surowego Mięsa.



UTRAONA NADZIEJA

KAMPANIA WOJENNA

WPROWADZENIE

Walki trwają od miesięcy. Przez pierwszych kilka tygodni wydawało się, że szybko się skończą, ale człowiek rzadko kiedy dostaje to, czego chce. Ludzie z naszej ulicy znikali codziennie. Część szła do armii Grażni, część do oddziałów Wyzwoleńczej Armii Vyseni. Jedna rodzina zniknęła na samym początku, jak tylko w gazetach pojawiły się informacje o walkach. Mówiono później, że kupili bilety na samolot zanim zamknięto lotnisko.

Kiedy do miasta wkroczyli Grażni, część sąsiadów wyszła na ulice z kwiatami. Rzucali je pod gąsienice czołgów. Szybko zrozumieli, że mężczyźni w mundurach i krzyczący oficerowie to nie jest nowy porządek, na który czekali po tygodniach niepewności i strachu.

Niedługo potem zaczęły się przeszukania, konfiskaty, egzekucje... Ludzie znowu zaczęli znikać. Rebelianci zasypywali miasto pociskami ze wzgórz dwa, trzy razy dziennie. Kilka domów w okolicy spłonęło, kilka się zawaliło. Potem wszystko się skończyło. Przez parę tygodni niemal nic się nie działo, a żołnierze Grażni na dobre zadomowili się w Pogoren. Ta wojna trwała jednak zbyt długo, żebyśmy uwierzyli, że sprawy zaczynają toczyć się w dobrym kierunku.

Utracona nadzieja to 3-aktowa, rozbudowana fabularnie Kampania Wojenna do gry **This War Of Mine: Gra Planszowa**. Wykorzystuje ona nowe zasady oraz elementy używane wyłącznie podczas jej rozgrywania. Zależnie od decyzji graczy i wykonywanych przez nich akcji Kampania Wojenna może się potoczyć w różny sposób. Jest to reprezentowane różnymi arkuszami Aktów wykorzystywanymi podczas gry.

Poniżej znajdują się nowe zasady Kampanii Wojennej, jak również opis ogólnego przygotowania gry, które należy przeprowadzić na początku pierwszej rozgrywki. Przez większość czasu Kampanię Wojenną można traktować jak serię osobnych Scenariuszy, posiadających własne zasady i przypisane elementy. Jednak wszystkie łączy główna linia fabularna, a decyzje graczy wpływają na jej przebieg. Oznacza to, że zawsze rozpoczyna się od rozpatrzenia Aktu I: Dom i postępuje zgodnie z instrukcjami zawartymi w skryptach.

Kampania Wojenna jest zbyt długa, aby rozegrać ją podczas jednego spotkania. Jednak gracze powinni być w stanie w całości rozegrać każdy osobny Akt i zapisać stan gry pomiędzy Aktami zgodnie z poleceniami z Kronik wojennych II. Ponadto w związku z różnymi decyzjami, które można podjąć w trakcie gry, można rozegrać Kampanię Wojenną wiele razy, za każdym razem odkrywając nowe historie i szanse na zmianę losów konfliktu w Pogoren.

Uwaga: Jeśli żaden element, ani zasada nie mówi inaczej, należy korzystać z normalnych zasad, które znajdują się w Dzienniku oraz w Księdze Skryptów z zestawu podstawowego.

ZASADY KAMPANII

Ten rozdział opisuje ogólne zasady unikatowe dla Kampanii Wojennej *Utracona nadzieja*. Specjalne zasady powiązane z poszczególnymi Aktami opisano na odpowiednich arkuszach Aktów. Jeśli pomiędzy tymi ogólnymi zasadami a zasadami Aktu pojawia się jakaś sprzeczność, zasady danego Aktu zawsze mają pierwszeństwo.

PLANSZA MAPY

Kampania Wojenna wykorzystuje dodatkową planszę ukazującą Pogoren. W zasadach jest ona nazywana Mapą. Pojawiają się na niej następujące elementy:

- 1. Dzielnice:** Mapa dzieli się na 10 Dzielnic. Na każdej Dzielnicy pojawiają się: **NUMER DZIELNICY** używany do rozpatrywania losowych efektów; **KOSZT RUCHU** informujący, ile kart Przeszukiwania należy zwrócić, kiedy grupa na Wyprawie wchodzi do danej Dzielnicy; **POCZĄTKOWY HAŁAS** dla grupy na Wyprawie, kiedy zdecydujecie się rozpatrzyć Przeszukiwanie Miejsca w danej Dzielnicy; nazwa **MIEJSCA MAPY** wykorzystywanego, kiedy dobieracie nowe Miejsce Mapy i umieszczacie je obok Mapy; **KOLOR DZIELNICY** używany w połączeniu z kartami Kolorów dla specjalnych efektów.



- Mosty:** Do przechodzenia przez rzekę wykorzystywane są 2 mosty. Kiedy figurki Żołnierzy lub grupy na Wyprawie poruszają się po Mapie, mostów nie traktuje się jako osobnych pól (tzn. podczas przechodzenia przez mosty nie zwraca się żadnych kart Przeszukiwania).
- Strzałki:** Czarne i białe strzałki są wykorzystywane w połączeniu z kartami WOJENNEGO LOSU, aby rozpatrywać ruch Żołnierzy na Mapie.
- Tor Czasu:** Umieszcza się na nim karty Wydarzeń i Celów. Za każdym razem, kiedy nowa karta trafia na tor Czasu, należy ją umieścić na najwyższym polu toru, spychając wszystkie inne karty na torze o 1 pole w dół. Kiedy karta opuści tor, należy rozpatrzyć wszystkie opisane na niej, specjalne efekty (jeśli takie są), a następnie usunąć ją z gry.
- Stos Znaleźsk 2:** Jeśli gracze zdecydują się wysłać na Wyprawę 2 grupy, to pole jest używane do przechowywania żetonów i znaczników należących do drugiej grupy na Wyprawie. Należy je traktować dokładnie tak samo, jak Stos Znaleźsk z planszy.
- Pole Miejsc Mapy:** W lewym górnym rogu Mapy znajduje się specjalne pole dla Splądrowanej starówki, która jest zawsze używana jako Miejsce Początkowe w Kampanii Wojennej. Poniżej znajduje się długie pole dla Miejsc Mapy pojawiających się na Mapie. Można tutaj ułożyć dowolną liczbę Miejsc Mapy.
- Podsumowanie zasad:** Skrót zasad opisujący rozpatrywanie fazy Wyprawy podczas Kampanii Wojennej.

ŻETONY SKRYPTÓW I ŻETONY FABULARNE

Podczas Kampanii Wojennej żetony Skryptów z zestawu podstawowego z literami od A do I są używane do oznaczania na Mapie pewnych trwających efektów, powiązanych z Wydarzeniami lub Celami znajdującymi się obecnie na torze Czasu. Za



każdym razem, kiedy karta poleci użyć jednego z nich, należy wziąć żeton widoczny na karcie i umieścić go w Dzielnicy wymienionej w tekście karty. Kiedy karta opuszcza tor Czasu, należy również odrzucić z planszy wszystkie powiązane z nią żetony.

Dodatkowo Kampania Wojenna wprowadza do gry żetony Fabularne. Na rewersach posiadają one numery, a na awersach ilustracje. Reprezentują unikatowe przedmioty, ludzi lub wydarzenia, które mogą być ważne dla postępów fabuły w Kampanii Wojennej. Kiedy pojawią się w grze, powiązane z nimi skrypty, które je wprowadziły, wyjaśniają, co oznaczają te żetony i jak należy ich używać. Kiedy żeton Fabularny zostanie już pozyskany, należy go umieścić na odpowiednim polu obecnego arkusza Aktu.

POSTACI FABULARNE

Te karty reprezentują wyjątkowe osoby, które można spotkać podczas Kampanii Wojennej. Ich karty są dwustronne, z dłuższym, 2-półowym torem Przysług na awersie. Kiedy skrypt poleca wprowadzenie Postaci Fabularnej do gry, zazwyczaj umieszcza się jej kartę obok Dzielnicy zamieszkałej przez daną Postać Fabularną, a żeton Przysługi kładzie się na polu „1” toru.



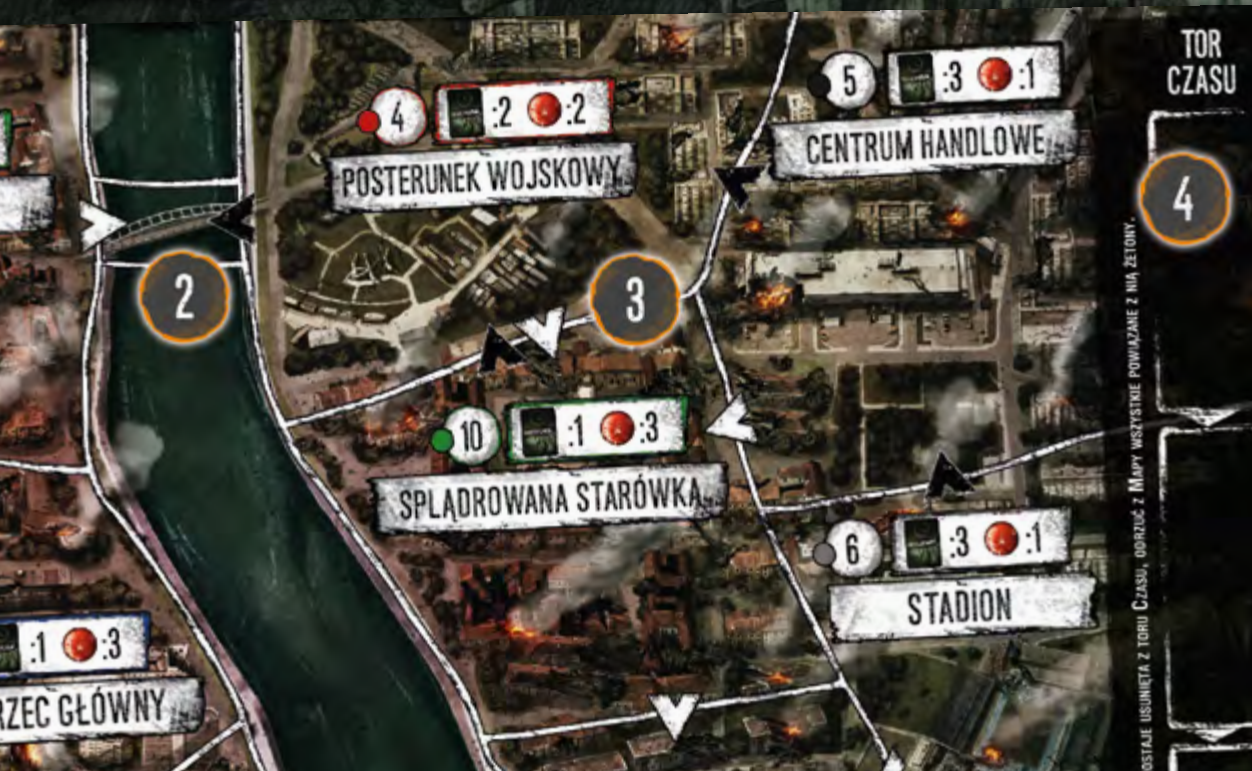
Gracze mogą wchodzić w interakcje z Postaciami Fabularnymi na różne sposoby poprzez wykonywanie Akcji Wyprawy. Zwykle umożliwiają one rozpatrzenie Przysługi, a tym samym posunięcie naprzód osobistej historii danej Postaci Fabularnej lub wykonanie jakiejś unikatowej akcji powiązanej z daną Postacią Fabularną (patrz omówienie karty tego typu).

LOSOWANIE DZIELNICY I KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA DZIELNIC

Za każdym razem, kiedy pojawia się polecenie, aby „wylosować Dzielnicę”, należy rzucić Czarą Kością i sprawdzić Mapę. Każdą Dzielnicę opatrzone numerem (od 1 do 10). Dzielnica odpowiada numerem wynikowi z kości znajduje się pod wpływem efektu wywołanego danym rzutem (np. należy w niej umieścić żeton Skryptu albo figurkę Żołnierza).

Za każdym razem, kiedy należy rozpatrzyć podobne efekty, np. poruszyć Żołnierza lub rozpatrzyć Wyprawę dla jednej z grup, należy **zawsze zacząć od Dzielnic** z niższym numerem.

Uwaga: Jeśli akcje pierwszej grupy na Wyprawie wprowadzają jakieś elementy lub wpływają w jakikolwiek sposób na Dzielnicę z drugą grupą na Wyprawie, należy je traktować jak „zawieszone” do końca obecnej fazy Wyprawy – druga grupa nie może wchodzić w interakcje z takimi elementami, ani rozpatrywać na swoją korzyść efektów wynikających z działań pierwszej grupy na Wyprawie (obie grupy traktuje się tak, jakby działały jednocześnie).



SKRYPTY KAMPANII WOJENNEJ

Ze względu na charakter Kampanii Wojennej część skryptów może spowodować „fabularny” ruch grupy na Wyprawie po Mapie albo zmusić graczy do „Zakończenia tej Wyprawy”, tym samym niespodziewanie uniemożliwiając im wykonanie pewnych działań. Należy o tym pamiętać planując Wyprawę.

Ponadto korzystając z Pustych żetonów warto zapisać liczbę kart Przeszukiwania, które należy zwrócić celem rozpatrzenia skryptu powiązane go z danym Pustym żetonem.

GRUPOWA SPRAWNOŚĆ

Za każdym razem, kiedy efekt nakazuje użycie „grupowej Sprawności”, można dodać do siebie Sprawność wszystkich Postaci obecnych w danych okolicznościach (zwykle chodzi o grupę na Wyprawie właśnie rozpatrującą swoją Wyprawę) i przerzucać kości według normalnych zasad.

KARTY MIEJSC

Za każdym razem, kiedy trzeba wprowadzić do gry nową kartę zwykłego Miejsca / Miejsca Mapy / Miejsca Specjalnego, należy pamiętać o umieszczeniu na niej 1 żetonu Przeszukiwania, aby oznaczyć, że w danym Miejscu można natrafić na zapasy.



Uwaga: Żetony Przeszukiwania są używane wyłącznie wtedy, kiedy gracze chcą Przeszukiwać dane Miejsce – nie wpływają one na żadne Akcje Wyprawy (patrz następna strona).

Jeśli zostaje dobrane Miejsce Mapy, należy je umieścić na lewo od Mapy na wskazanym polu, poniżej innych Miejszc Mapy. Nazwa Miejsca Mapy pojawia się w jednej z Dzielnic, wskazując tym samym, gdzie faktycznie znajduje się dane Miejsce Mapy. Miejszc Mapy nie można odrzucić, ani usunąć z gry chyba, że jest to wyraźnie powiedziane. Ponadto Miejsca Mapy często posiadają zdolności specjalne, które można wykorzystywać podczas Wyprawy w Dzielnicy z danym Miejscem Mapy.



Jeśli zostaje dobrane zwykłe Miejsce, należy je umieścić na pustym polu Miejsca na planszy i użyć odpowiedniego znacznika Miejsca, aby wskazać, gdzie na Mapie faktycznie znajduje się dane Miejsce. Jeśli na planszy nie ma pustych pól Miejszc, należy zastąpić kartę Miejsca z wybranego pola nowo wprowadzonym Miejscem. Kartę zastąpionego Miejsca należy usunąć z gry.

Miejsca Specjalne mogą pojawić się w grze tylko w wyjątkowych okolicznościach. Część z nich posiada zdolności specjalne, na innych nie umieszcza się żetonów Przeszukiwania, a korzysta się z nich tak, jak to opisano w skryptach, które wprowadziły takie Miejsca Specjalne do gry.

Uwaga: Ze względu na fabularne zastosowania Miejszc Specjalnych najlepiej zachowywać je w grze – jeśli gracze chcą zastąpić jakieś Miejsce znajdujące się na polu Miejsca na planszy, zaleca się zastąpienie zwykłego Miejsca. Jednak jeśli Miejsce Specjalne zostanie już

usunięte z gry z jakiegokolwiek powodu, należy także pamiętać o usunięciu z gry wszystkich powiązanych z nim elementów (np. kart Postaci Fabularnych, żetonów Fabularnych, Pustych żetonów itd.).

KARTY WOJENNEGO LOSU I RUCH ŻOŁNIERZY

Podczas Kampanii Wojennej zamiast zwykłych kart Losu korzysta się z kart Wojennego Losu. Należy ich używać dokładnie tak samo, jak zwykłych kart Losu, z następującym wyjątkiem: Kampania Wojenna posiada unikatowe zasady odnośnie ruchu i rozpatrywania Wypraw. Oznacza to, że na tych kartach nie ma części opisującej wymianę dostępnych Miejszc ułożonych na polach Miejszc. Zamiast tego informują one o sposobie poruszania się różnych figurek Żołnierzy stojących na Mapie zależnie od koloru nakładek na ich podstawkach.

Kiedy karta Wojennego Losu nakazuje poruszenie każdego BIAŁEGO Żołnierza, należy sprawdzić odpowiednie białe strzałki wychodzące z Dzielnic, gdzie obecnie znajdują się Żołnierze tego koloru. Następnie każdego z nich należy poruszyć o liczbę Dzielnic wymienioną na karcie.

Odrzuć wszystkie żetony Starc z Mapy.
Porusz każdego BIAŁEGO Żołnierza o 3 Dzielnice.
Porusz każdego CZARNEGO Żołnierza o 1 Dzielnice.

Akapit z karty Wojennego Losu dotyczący ruchu Żołnierzy (patrz szczegółowy przykład).

Kiedy wszyscy BIALI Żołnierze zostaną już poruszeni, należy powtórzyć ten proces dla wszystkich CZARNYCH Żołnierzy, tym razem sprawdzając czarne strzałki i poruszając odpowiednie figurki.

W tej samej Dzielnicy może być tylko 1 Żołnierz danego koloru:

- jeśli Żołnierz miałby poruszyć się do Dzielnicy zawierającej już Żołnierza tego samego koloru, zatrzymuje się zanim wejdzie do takiej Dzielnicy i traci cały pozostały ruch
- jeśli Żołnierz porusza się do Dzielnicy zawierającej Żołnierza dowolnego innego koloru, należy umieścić żeton Starcia na takiej Dzielnicy i usunąć figurki obu Żołnierzy z Mapy (zasady dla żetonów Starcia znajdują się z tyłu tej Instrukcji, na Arkuszu Pomocy Kampanii Wojennej oraz na arkuszach Aktów wykorzystujących te żetony)

Uwaga: Ponieważ Żołnierze poruszają się w kolejności opartej o numery Dzielnic, w jakich się znajdują, może dojść do sytuacji, że niektórzy z nich w ogóle się nie poruszają.

Jeśli Żołnierz poruszy się do Dzielnicy zawierającej grupę na Wyprawie, nie zachodzą żadne natychmiastowe efekty. Jednak jest znacznie większa szansa, że dojdzie do spotkania z Żołnierzem, kiedy gracze postanowią Przeszukać jakieś Miejsce w danej Dzielnicy.

Jeśli Żołnierz miałby zostać umieszczony w Dzielnicy zawierającej już Żołnierza tego samego koloru, należy go umieścić na najbliższej Dzielnicy o kolejnym niższym numerze. W przypadku Żołnierzy różnych kolorów można ich umieszczać w tych samych Dzielnicach – należy wówczas zwyczajnie dodać żeton Starcia tak, jakby nowy Żołnierz właśnie poruszył się do danej Dzielnicy, a następnie usunąć obie figurki Żołnierzy z Mapy.

FAZA WYPRAWY

Faza Wyprawy jest rozpatrywana nieco inaczej podczas Kampanii Wojennej niż w normalnej grze, jednak wiele jej elementów pozostaje bardzo podobnych. Poniżej znajduje się szczegółowy opis tej fazy. Pamiętaj, gracze mogą wysłać na Wyprawę 2 osobne grupy, należy pamiętać o rozpatrywaniu Wyprawy zaczynając od Dzielnicy z niższym numerem. Grupa na Wyprawie właśnie rozpatrująca swoją Wyprawę jest nazywana **AKTYWNĄ GRUPĄ**.

A) WYBIERZCIE DZIELNICĘ DLA KAŻDEJ GRUPY NA WYPRAWIE I POSTAWCIE TAM SKŁADAJĄCE SIĘ NA NIĄ FIGURKI

Każdego dnia możecie zorganizować Wyprawę maksymalnie 2 grup według normalnych zasad. Ustawcie wszystkie Postaci z danej grupy na Dzielnicy, do której ma się ona poruszyć (w tym momencie ruch nie jest jeszcze rozpatrywany). Nie możecie wysłać osobnych grup do tej samej Dzielnicy.

B) WYBIERZCIE EKWIPUNEK DLA KAŻDEJ GRUPY NA WYPRAWIE

Rozpatrzenie ten krok według normalnych zasad. Skorzystajcie ze Stosu Znaleźsk na planszy, jeśli wysyłacie na Wyprawę jedną grupę. Jeśli wysyłacie 2 grupy, skorzystajcie też ze Stosu Znaleźsk 2 widocznego na Mapie.

C) ROZPATRZCIE WYPRAWĘ ZACZYNAJĄC OD DZIELNICY Z NIŻSZYM NUMEREM:

Powtórzcie opisane poniżej kroki dla każdej grupy na Wyprawie.

1) Przygotuj talię Nieznanego

Dobierz **16 kart Przeszukiwania** i utwórz z nich talię Nieznanego według normalnych zasad.

2) Rozpatrz ruch na Mapie dla Aktywnej Grupy

Zdecyduj, którędy porusza się Aktywna Grupa, zaczynając od Dzielnicy ze znacznikiem Schronienia i prowadząc ciągłą linię do Dzielnicy z figurkami Postaci należącymi do Aktywnej Grupy. Możesz wybrać dowolną ścieżkę – niekoniecznie najkrótszą. Zwróć tyle kart Przeszukiwania, ile wynosi łączny koszt ruchu wszystkich Dzielnic, przez które porusza się Aktywna Grupa, wliczając w to Dzielnicę ze znacznikiem Schronienia (1 karta w Akcie I). Jeśli na trasie znajdują się jakiegokolwiek figurki Żołnierzy i / lub żetony / znaczniki, sprawdź obecny arkusz Aktu, aby dowiedzieć się, czy powinieneś rozpatrzyć jakieś specjalne efekty.

Uwaga: Zignoruj strzałki na Mapie podczas poruszania grup na Wyprawie – są one wykorzystywane wyłącznie podczas ruchu Żołnierzy. Dodatkowo pamiętaj, że możesz poruszyć grupę do dowolnej Dzielnicy nawet, jeśli nie zawiera żadnych Miejsc. Z przyczyn fabularnych pewne Miejsca nie są zawsze dostępne (tzn. w grze nie pojawia się reprezentująca je karta), ale Postaci mogą swobodnie poruszać się po całym Pogorem.

3) Ustaw znacznik Hałasu tak, jak to pokazano na Dzielnicy z Aktywną Grupą

W zależności od tego, jak mocno uczęszczana jest dana Dzielnica lub jak bardzo jest ona niebezpieczna, poziom Początkowego Hałasu różni się pomiędzy poszczególnymi Dzielnicami. Nie dodawaj poziomów Hałasu

wszystkich Dzielnic, przez które poruszyła się Aktywna Grupa – na potrzeby określania Początkowego Hałasu liczy się tylko docelowa Dzielnica.

4) Rozpatrz Akcje Wyprawy dla Aktywnej Grupy

Od tej chwili uważa się, że Aktywna Grupa faktycznie znajduje się w wybranej Dzielnicy. Jeśli chcesz, możesz rozpatrzyć dowolne z następujących **AKCJI WYPRAWY** poprzez zwrócenie wymaganej liczby kart Przeszukiwania. Wszystkie akcje muszą się odnosić do Miejsc i innych elementów w danej Dzielnicy.

- **ROZEJRZYSZ SIĘ (2 karty):** Wybierz 1 Miejsce w danej Dzielnicy i rozpatrz jego skrypt „rozglądania się po okolicy”.
- **ODKRYJ NOWE MIEJSCE (6 kart):** Dobierz wierzchnią kartę z talii Miejsc i umieść ją na dowolnym polu Miejsca na planszy zgodnie z zasadami wprowadzania nowych Miejsc do gry. Umieść pasujący znacznik Miejsca w Dzielnicy z Aktywną Grupą, aby oznaczyć Dzielnicę (pamiętaj o umieszczeniu 1 żetonu Przeszukiwania na karcie nowego Miejsca). W ten sposób możesz odkrywać tylko zwykłe Miejsca.
- **ZBIERZ X ZASOBÓW (X kart):** Dodaj X zasobów (Drewno, Komponenty, Woda) do Stosu Znaleźsk. Zwykle najlepiej wykonać tę akcję tylko, jeśli podczas tej Wyprawy nie planuje się Przeszukiwać żadnego Miejsca w danej Dzielnicy.
- **UŻYJ ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ MIEJSCA (różnie):** Wybierz 1 Miejsce w danej Dzielnicy i rozpatrz jego specjalny efekt (opisany na pomarańczowym pasku).
- **ROZPATRZ EFEKT SPECJALNY ŻETONU / KARTY (różnie):** Rozpatrz efekty żetonu lub karty pasujących do danej Dzielnicy (np. Żeton Skryptu powiązany z kartą Wydarzenia lub Celu, efekt z karty Postaci Fabularnej itd.).

5) Przeszukaj 1 Miejsce w Dzielnicy

Możesz rozpatrzyć Przeszukiwanie według normalnych zasad. W tym celu wybierz dowolne Miejsce w danej Dzielnicy (zwykłe, Miejsce Mapy lub Miejsce Specjalne), o ile na jego karcie znajduje się co najmniej 1 żeton Przeszukiwania. Jeśli zdecydujesz się Przeszukiwać, odrzuć 1 żeton Przeszukiwania z karty wybranego Miejsca. Następnie sprawdź kartę Miejsca i dodaj do talii Nieznanego liczbę kart Przeszukiwania odpowiadającą rozmiarowi danego Miejsca: odpowiednio 1 / 2 / 3 karty dla MAŁEGO / ŚREDNIEGO / DUŻEGO Miejsca.

6) Wtasuj wszystkie karty Przeszukiwania i Mieszkańców z powrotem do ich talii

Rozpatrz ten krok według normalnych zasad.

7) Wybierz Znaleźiska

Rozpatrz ten krok według normalnych zasad. Możesz też dodać darmowe zasoby (Drewno, Komponenty, Wodę), ale tylko, jeśli Przeszukiwałeś jakieś Miejsce (tzn. odrzuciłeś z jego karty żeton Przeszukiwania).

JEŚLI NA WYPRAWIE SĄ 2 GRUPY, ROZPATRZ KROKI 1-7 DLA DRUGIEJ GRUPY NA WYPRAWIE. W PRZECIWNYM RAZIE PRZEJDŹ DO FAZY INTRUZÓW. WSZYSTKIE GRUPY NA WYPRAWIE POWRÓCĄ DO SCHRONIENIA WEDŁUG NORMALNYCH ZASAD NA POCZĄTKU FAZY ŚWITU.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII WOJENNEJ

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki w ramach Kampanii Wojennej wykonajcie następujące kroki:

PRZYGOTUJcie TALIE:

Następujące talie są wyłączone z Kampanii Wojennej:

WYDARZENIA, CELE, LOS. Usuńcie je z gry.

Usuńcie kartę **HARÓWKA** z talii **AKCJI SPECJALNYCH**.

Usuńcie karty **ZDERZENIA Z RZECZYWISTOŚCIĄ** z następujących talii: **PRZESZUKIWANIA, ZNALEZISK, INTRUZÓW, MIESZKAŃCÓW, PRZEBYSZÓW**. Następnie wtasujcie kartę **PATROL ŻOŁNIERZE** do **TALII PRZESZUKIWANIA**.

Usuńcie karty **RYNEK, STARÓWKA** i **PLAC SNAJPERÓW** z talii **MIEJSC**. Dodajcie nowe Miejsca z tego rozszerzenia do tych z zestawu podstawowego.

Usuńcie karty **ŻOŁNIERZE** i **REBELIANCI** z talii **MIESZKAŃCÓW**.

Ułóżcie talię **POSTACI FABULARNYCH** obok planszy, stroną z 2-półowym torem Przysług do góry (1).

Położcie talię **WOJENNEGO LOSU** na polu Losu na planszy.

Usuńcie karty **ZAMKNIĘTYCH DRZWI** z talii **SCHRONIENIA**. Następnie odłóżcie tę talię na bok (jeszcze nie kładźcie na planszy żadnych kart Schronienia).

Położcie wszystkie karty **SPRZĘTÓW** (zarówno te z zielonym rogitem, jak i te z pomarańczowym rogitem) w jednej wspólnej talii na polu Sprzętów. Podczas Kampanii Wojennej nie używa się pola, ani akcji Nowy Pomysł.

NASTĘPNY GRACZ

PRZYGOTUJcie MAPĘ, ŻETONY I ZNACZNIKI

Ułóżcie planszę przedstawiającą Pogoren obok planszy z zestawu podstawowego – to **MAPA**.

Ułóżcie znacznik **SCHRONIENIA** w Dzielnicy 10 na Mapie. Pokazuje on obecną lokalizację waszego Schronienia (2).

Ułóżcie znaczniki **MIEJSC** (2 w każdym kolorze) w następujący sposób: większy obok pola Miejsca na planszy tak, aby zakryć liczbę widoczną przy danym polu (te liczby nie są używane podczas Kampanii Wojennej), natomiast mniejszy na pasującym polu Miejsca.

Utwórzcie pulę z następujących żetonów: **PRZESZUKIWANIA, SKRYPTÓW, UKOŃCZENIA, PRZYSŁUGI** i **ZRZUTU** (3). Wszystkie żetony opisano szczegółowo na końcu tej Instrukcji i na Arkuszu Pomocy Kampanii Wojennej.

Ułóżcie wszystkie żetony **FABULARNE** zakryte (stroną z numerem do góry) obok planszy (4).

NASTĘPNY GRACZ

PRZYGOTUJcie MIEJSCA:

Weźcie **KARTĘ MIEJSCA POCZĄTKOWEGO** (Splądrowana starówka) i ułóżcie ją odkrytą na odpowiednim polu Mapy (5).

Znajdźcie **KARTY 9 MIEJSC**, których nazwy widnieją na Mapie – od tej pory są one nazywane **MIEJSCAMI MAPY** (Centrum handlowe, Dworzec główny, Fabryka, Kościół, Lotnisko, Port, Posterunek wojskowy, Stadion, Szpital). Utwórzcie



z nich talię MIEJSC MAPY, potasujcie ją i ułóżcie obok Mapy, powyżej karty Splądrowanej starówki (6).

Dobierzcie 2 karty z tej talii i ułóżcie je odkryte poniżej karty Splądrowanej starówki, na odpowiednim polu Mapy. Połóżcie po 1 żetonie Przeszukiwania na każdej z tych kart (7).

Weźcie wszystkie karty **MIEJSC SPECJALNYCH** i ułóżcie je zakryte obok Mapy (8).

Weźcie pozostałe karty **MIEJSC**, potasujcie je i utwórzcie z nich talię Miejsc. Połóżcie tę talię zakrytą na pasującym polu planszy. Dobierzcie z tej talii 1 kartę i połóżcie ją odkrytą na dowolnym polu Miejsca, zdejmując znacznik Miejsca z wybranego pola. Następnie wylosujcie 1 Dzielnicę (rzućcie Czarną Kością) – przerzućcie wynik 10. Ułóżcie pasujący znacznik Miejsca na Dzielnicy Mapy o pasującym numerze. Na koniec połóżcie 1 żeton Przeszukiwania na tej karcie Miejsca (9).

NASTĘPNY GRACZ

PRZYGOTUJcie KARTY SCHRONIENIA:

Podzielcie karty Schronienia w oparciu o ich awersy na stosy **KRAT**, **MEBLI**, **STERT** i **GRUZU**. Następnie ułóżcie niektóre karty z tych stosów odkryte (stroną z niebieskim rogiem do góry) na planszy na polach piwnicy Schronienia (tzn. na tym samym poziomie, co pole akcji Szperanie, lub niższym), bez podglądania ich rewersów:

- Połóżcie **KARTĘ KRAT** na odpowiednim polu.
- Dobierzcie losowo **2 KARTY MEBLI** i połóżcie je na odpowiednich polach, a następnie usuńcie wszystkie pozostałe karty Mebli z gry.
- Dobierzcie losowo **1 KARTĘ STERTY** i połóżcie ją na odpowiednim polu, a następnie usuńcie wszystkie pozostałe karty Sterty z gry.
- Weźcie **2 KARTY GRUZU** i połóżcie je na odpowiednich polach, a następnie usuńcie wszystkie pozostałe karty Gruzu z gry (10).

NASTĘPNY GRACZ

PRZYGOTUJcie CEL KOŃCOWY AKTU, ŻOŁNIERZY I ARKUSZ AKTU:

Weźcie **KARTĘ CELU KOŃCOWEGO AKTU** i połóżcie ją odkrytą na polu Celów na planszy. Ta karta jest używana w każdym Akcie i wyznacza główny warunek zwycięstwa dla Kampanii Wojennej.

Weźcie figurki **3 ŻOŁNIERZY** i nałóżcie na ich podstawki **BIAŁE** nakładki. Następnie postawcie wszystkich Żołnierzy obok Mapy – na początku Kampanii Wojennej reprezentują oni siły Gruzni okupujące Pogoren.

Weźcie arkusz **AKTU I: DOM** i ułóżcie go obok planszy. Następnie przeczytajcie wstęp fabularny i rozpatrzenie przygotowanie Aktu I zgodnie z poleceniami z rewersu arkusza. Odłóżcie na bok wszystkie pozostałe arkusze Aktów i niepotrzebne elementy – będą potrzebne w późniejszych Aktach Kampanii Wojennej.





PRZYKŁAD WYPRAWY

Grupa na Wyprawie składa się z 2 Postaci (Emilii i Marina). Ich figurki trafiają do Dzielnicy 8, ponieważ właśnie ona stanowi cel Wyprawy w tym dniu.

Na Stos Znaleźisk nie trafiają żadne rzeczy.

Przygotowanie talii Nieznanego: Gracze dobierają 16 kart Przeszukiwania.

Rozpatrzenie ruchu na Mapie: Gracze zwracają 5 kart Przeszukiwania, aby Postaci mogły pokonać wyznaczoną trasę (1 karta za Dzielnicę 10, 2 karty za Dzielnicę 7 i 2 karty za Dzielnicę 8) (1).

Ponieważ po drodze dochodzi do spotkania z 1 BIAŁYM Żołnierzem, gracze sprawdzają arkusz obecnego Aktu, aby dowiedzieć się, jaki efekt ma to Spotkanie Mapy. Przykładowo w Akcie I wymusza ono rzut Szarą Kością Walki. Grupowa Sprawność Postaci wynosi 2 (1 za Emilię i 1 za Marinę), więc gracze mogą rzucić kością maksymalnie 3 razy. Ostatecznie uzyskują wynik 2 (2), więc muszą zdecydować, co zrobić – mogliby przekupić żołnierzy (używając żetonów ze Stosu Znaleźisk), ale nie zabrali niczego ze Schronienia. Oznacza to, że muszą rozdzielić 1 Zmęczenia pomiędzy Postaci z Aktywnej Grupy (Marin zostaje wybrany na cel tego efektu).

Ustawienie Hałasu: Gracze umieszczają znacznik Hałasu na polu 3 toru Hałasu, zgodnie z tym, co pokazano na Dzielnicy 8.

Rozpatrywanie Akcji Wyprawy: Postaciom zostało 11 kart Przeszukiwania. Zaczynają zatem od Odkrycia Nowego Miejsca w swojej Dzielnicy (3). Gracze zwracają 6 kart Przeszukiwania, dobierają kartę Miejsca z talii i umieszczają ją na dowolnym polu Miejsca na planszy – w tym przykładzie karta zostaje umieszczona obok zielonego znacznika Miejsca, więc pasujący znacznik trafia też do Dzielnicy 8. Ponadto na karcie nowego Miejsca zostaje położony 1 żeton Przeszukiwania, aby pokazać, że dane Miejsce można Przeszukiwać.

W talii Nieznanego pozostaje wciąż 5 kart Przeszukiwania. Aktywna Grupa mogłaby teraz zrezygnować z wykonywania dalszych Akcji Wyprawy i spróbować Przeszukać nowe Miejsce, ale gracze postanawiają, że lepiej zrobić to później, dysponując większą liczbą kart. Zamiast tego zwracają 5 kart Przeszukiwania, aby Zebrać 5 Zasobów (2 Komponenty, 2x Wodę, 1x Drewno) (4).

Ponieważ w talii Nieznanego nie ma już kart, ta Wyprawa zasadniczo dobiega końca. Nie dobrano żadnych kart Przeszukiwania, ani Mieszkańców, więc nie ma potrzeby tasowania talii. Aktywna Grupa decyduje się na zabranie wszystkich 5 zebranych Zasobów z powrotem do Schronienia.

Gdyby na Mapie była inna grupa na Wyprawie (w Dzielnicy 9 lub 10, ponieważ Wyprawy rozpatruje się zawsze zaczynając od Dzielnicy z niższym numerem), gracze rozpatrzyliby teraz drugą Wyprawę. Jednak na Mapie nie ma innej grupy, więc przechodzą bezpośrednio do fazy Intruzów.

PRZYKŁAD RUCHU ŻOŁNIERZY I STARCIA

Trwa faza Świtu w trakcie Aktu III, a na Mapie znajdują się zarówno BIALI, jak i CZARNI Żołnierze. Zostaje dobrana karta Wojennego Losu.

Odrzuć wszystkie żetony Starc z Mapy.
Porusz każdego BIAŁEGO Żołnierza o 1 Dzielnicę.
Porusz każdego CZARNEGO Żołnierza o 1 Dzielnicę.

Wymaga ona od graczy poruszenia wszystkich BIAŁYCH Żołnierzy o 1 Dzielnicę (po białych strzałkach). Gracze poruszają ich zaczynając od Dzielnicy z niższym numerem (tutaj to Dzielnica 1). Pierwszy BIAŁY Żołnierz porusza się normalnie (1). Drugi (z Dzielnicy 3) wchodzi do Dzielnicy z CZARNYM Żołnierzem. Zgodnie z zasadami specjalnymi dla Aktu III, figurki obu Żołnierzy zostają usunięte z Mapy, a w Dzielnicy 4 zostaje umieszczony żeton Starcia (2).

Teraz należy poruszyć CZARNYCH Żołnierzy. Ponieważ jeden CZARNY Żołnierz został usunięty z Dzielnicy 4 (i zastąpiony żetonem Starcia), na Mapie pozostał tylko jeden taki Żołnierz (w Dzielnicy 9) i właśnie on porusza się teraz o 1 Dzielnicę (po czarnych strzałkach) (3).



Awers

Rewers

OMÓWIENIE POSTACI FABULARNYCH

- 1. Pasujące Miejsce:** Wskazuje, gdzie przebywa dana Postać Fabularna. Jeśli dane Miejsce zostanie usunięte z gry, to samo dzieje się z pasującą do niego Postacią Fabularną.
- 2. Dostępne akcje:** Informują, w jaki sposób gracze mogą wydawać (zwracać) karty Przeszukiwania, aby wejść w interakcję z daną Postacią Fabularną w jej Dzielnicy.
- 3. Tor Przystług:** Żeton Przystługi trafia na pole 1, kiedy dana Postać Fabularna pojawia się w grze. Można rozpatrzyć skrypt pasujący do danego pola toru, aby zaprzyjaźnić się z Postacią Fabularną i posunąć jej historię naprzód.
- 4. Paski skryptów i żetony:** Osobne paski ukazują numery skryptów i żetony powiązane z daną Przystugą. Przykładowo kiedy gracze postanowią rozpatrzyć Przystugę 2 z karty Karla, najpierw czytają skrypt h63 – opisuje on wymagania, które należy spełnić w ramach danej Przystugi. Z kolei osobny pasek i pokazany żeton Skryptu przypominają, jak można spełnić owe wymagania.

ŻETONY I ZNACZNIKI KAMPANII WOJENNEJ

Poniżej znajduje się opis wszystkich żetonów i znaczników wykorzystywanych podczas Kampanii Wojennej. Części z nich używa się we wszystkich Aktach, inne są wprowadzane na dalszym etapie gry zależnie od właśnie rozgrywanego Aktu. Jeśli na arkuszu obecnego Aktu nie pojawia się informacja o danym żetonie lub znaczniku, należy go zignorować.



ZNACZNIK SCHRONIENIA i ZNACZNIK STREFY BEZPIECZEŃSTWA wskazują Dzielnice, w których znajdują się Schronienie oraz obszar, gdzie mieszkańcy Pogoren mogą kontaktować się z ludźmi spoza miasta (odpowiednio Dzielnica 10 ze Splądrowaną starówką w Akcie I i Dzielnica 6 w Akcie II).



ZNACZNIKI MIEJSC są używane w parach, aby wskazywać, gdzie na Mapie znajdują się zwykłe Miejsca z pół Mapy planszy. Należy użyć większego znacznika do zakrycia liczby widocznej obok pola Miejsca na planszy oraz pasującego mniejszego znacznika, aby oznaczyć Dzielnicę na Mapie.



ŻETONY UKOŃCZENIA są wykorzystywane do oznaczania stanu Celów Aktu – czy zostały rozpatrzone z sukcesem (strona z „haczykiem”), czy nie (strona z „X”). Mogą one również pełnić inne funkcje fabularne.



ŻETONY PRZESZUKIWANIA reprezentują zapasy, jakie można znaleźć w jakimś Miejscu. Za każdym razem, gdy nowe Miejsce (zwykłe, Miejsce Specjalne, Miejsce Mapy) pojawia się w grze, należy umieścić na jego karcie 1 żeton Przeszukiwania.

Po tym, jak Aktywna Grupa na Wyprawie rozpatrzy swoje Akcje Wyprawy w jakiejś Dzielnicy, może zdecydować się na Przeszukanie 1 Miejsca w swojej Dzielnicy. Można Przeszukiwać tylko Miejsca z co najmniej 1 żetonem Przeszukiwania, a kiedy to się dzieje, należy natychmiast odrzucić 1 żeton Przeszukiwania z karty danego Miejsca.

Nie ma ograniczenia liczby żetonów Przeszukiwania, które mogą się znaleźć na jednej karcie Miejsca.



ŻETONY SKRYPTÓW oznaczają Dzielnice pojawiające się na kartach Wydarzeń, Celów i Postaci Fabularnych.



ŻETONY FABULARNE reprezentują unikatowe elementy (przedmioty, osoby), które mogą odegrać ważną rolę w Kampanii Wojennej.



ŻETON ZAINTERESOWANIA MEDIÓW porusza się w górę i w dół toru Zainteresowania Mediów, aby pokazać, jak społeczność międzynarodowa postrzega sytuację w Pogoren.



ŻETON PRZYSŁUGI umieszcza się na karcie Postaci Fabularnej, aby oznaczyć stopień zażyłości pomiędzy Postaciami a osobą pokazaną na karcie. Kiedy w grze pojawia się nowa Postać Fabularna, należy zawsze umieścić żeton Przysługi na polu 1 na awersie karty.



ŻETONY ZRZUTU posiadają na awersach numery skryptów. Kiedy jeden z nich zostaje odkryty, należy sprawdzić pasujący skrypt, aby dowiedzieć się, co znajduje się wewnątrz pakunku.



ŻETON FURII porusza się w górę i w dół toru Furii, aby pokazać, jakie niebezpieczeństwo stanowią dla Schronienia obcy mieszkańcy Pogoren oraz do jakich zniszczeń mogą doprowadzić.



ŻETON PÓŁNOCNEGO MOSTU układa się na Mapie w taki sposób, aby zakrywał górny most. Aby go przejść, grupy na Wyprawie muszą zwrócić pokazaną liczbę kart Przeszukiwania (2 lub 1), a ponadto nie mogą na nim zakończyć ruchu. Ponieważ nie jest on uważany za Miejsce, ani za Dzielnicę, nie można tam rozpatrywać żadnych Akcji Wyprawy, ani Przeszukiwania. Żołnierze ignorują ten żeton podczas ruchu traktując go tak, jakby nie znajdował się na Mapie.



ŻETON POŻARU umieszcza się na Dzielnicy, aby pokazać, że na danym obszarze zalegają pożary. Tak długo, jak żeton Pożaru znajduje się w Dzielnicy, kiedy grupa na Wyprawie porusza się przez lub do takiej Dzielnicy, należy wybrać jedną z poniższych opcji:

- zwrócić 3 dodatkowe karty Przeszukiwania celem znalezienia bezpiecznej trasy **LUB**
- wybrać 1 z obecnych tu Postaci – otrzymuje ona 1 Ranę (nie można w ten sposób zabić Postaci).

W przeciwnym razie dana grupa nie może wejść do Dzielnicy z żetonem Pożaru.

Podczas Wyprawy w Dzielnicy z żetonem pożaru, Aktywna Grupa może zwrócić 6 kart Przeszukiwania, aby odrzucić dany żeton z Mapy. Jeśli dana Dzielnica nie sąsiaduje z rzeką, Aktywna Grupa musi dodatkowo odrzucić 3x Wodę ze Stosu Znaleziisk.



ŻETON RUIN umieszcza się na Dzielnicy, aby pokazać, że dany obszar został poważnie zniszczony. W chwili położenia żetonu Ruin na Dzielnicy należy usunąć z gry 1 wybrane Miejsce, znajdujące się w danej Dzielnicy (tzn. zabrać je z jego pola Miejsca na planszy) i odrzucić wszystkie żetony Przeszukiwania z Miejsca Mapy odpowiadającego danej Dzielnicy.

Od tej chwili aż do końca gry Początkowy Hałas dla Dzielnicy zostaje obniżony do 1. Ponadto Akcja Wyprawy Odkryj Nowe Miejsce, wykonywana w takiej Dzielnicy, kosztuje 9 kart Przeszukiwania (zamiast 6).



ŻETONY STARĆ reprezentują zacięte walki pomiędzy rebeliantami Vyseni a żołnierzami Gżazni. Za każdym razem, kiedy figurki Żołnierzy obu stron znajdują się w tej samej Dzielnicy (w wyniku ruchu Żołnierzy lub pojawienia się nowych Żołnierzy na Mapie), na danej Dzielnicy należy umieścić żeton Starcia, a obie figurki Żołnierzy usunąć z Mapy. Figurki Żołnierzy nie mogą wchodzić do, ani być umieszczane w Dzielnicach z żetonami Starć.