



OPOWIEŚCI ZE ZNISZCZONEGO MIASTA

OPIS ROZSZERZENIA

WPROWADZENIE

Zadawaliśmy sobie pytanie, gdzie jest wojna – co w niej nikczemnego. I wiadomo, gdzie ona jest, mamy ją w sobie.

– Albert Camus

Wojna nie ma końca. Jej ofiary są liczone w tysiącach i każdego dnia tracimy więcej nadziei. Coraz trudniej znaleźć żywność, a nasze schronienie się rozpada. Ale nie poddajemy się.

W mieście pojawiły się nowe twarze – te przyjazne na prowizorycznym targu, te wrogie nocą, w oślepiającym świetle latarek. Nieznajomi uzbrojeni w pałki i noże.

Ciągle szukamy nowych ścieżek przez ruiny. Czasem wędrujemy nawet pod ziemią, byle tylko uniknąć ostrzału snajperów i znaleźć coś, co przedstawią jakąkolwiek wartość. Nigdy nie ma tego wiele.

Ale nie poddajemy się. Nie mamy innego wyboru.

Opowieści ze zniszczonego miasta to rozszerzenie do gry **This War of Mine: Gra planszowa**. Składa się na nie kilka modułów, które można wykorzystać celem wzbogacenia rozgrywki.

Każdy moduł jest samodzielny i może być wykorzystywany niezależnie lub w połączeniu z innymi modułami 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, z wyjątkiem trzynastej postaci - Emiry (patrz s. 3). 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. Spis elementów zawartych w niniejszym rozszerzeniu znajduje się na następnej stronie oraz na arkuszach Scenariuszy. Dodatkowo w Kronikach wojennych I znajduje się ponad 400 nowych skryptów przeznaczonych do modułów Kanały, Rolnicy i Epizody, na który składa się 5 nowych Scenariuszy.

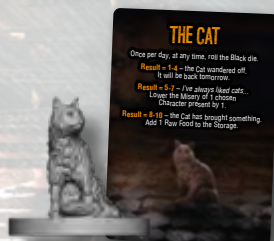
Uwaga: Jeśli gracze zdecydują się na wykorzystanie dowolnego modułu (za wyjątkiem Emiry i kart do talii pochodzących z zestawu podstawowego) w trakcie Kampanii, powinni pamiętać o oddzieleniu jego elementów od elementów zestawu podstawowego. Wszystkie elementy zawarte w danym module są albo wyjątkowe (tak, jak arkusze Scenariuszy, czy 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 wtasowywane do talii z zestawu podstawowego).

Należy również pamiętać, że w odróżnieniu od skryptów z zestawu podstawowego wiele skryptów pochodzących z modułów 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.

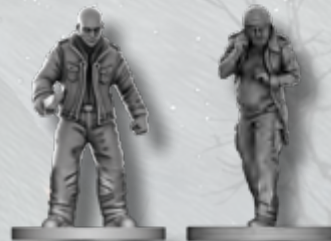
ELEMENTY



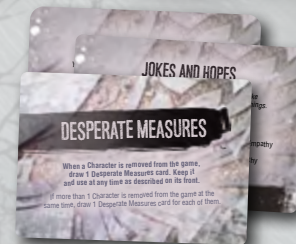
Figurka i karta
Postaci (Emira)



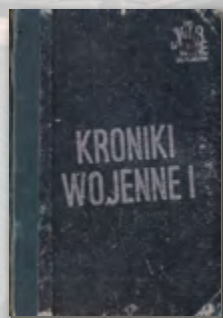
Figurka i karta Kota



5 figurek
(3 Bandytów i 2 Rolników)



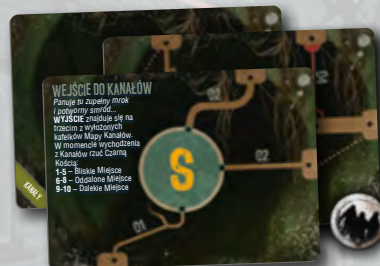
7 kart Desperacji



Kroniki wojenne I



22 karty Kanałów
(12 Korytarzy i 10 Pomieszczeń)



8 kafelków Mapy Kanałów
i 1 żeton Eksplorującej Grupy



2 karty Celu Rozdziału
i 1 karta Akcji Specjalnej



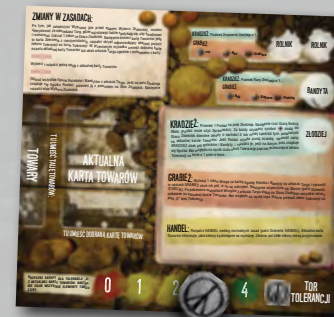
5 arkuszy Scenariuszy (dwustronnych)
z powiązаныmi kartami, żetonami
i kopertami (elementy wymienione
na poszczególnych arkuszach)



7 kart Rolników



15 kart Towarów



1 arkusz Targu (dwustronny)
i 1 żeton Tolerancji

MODUŁY

EMIRA, 13. POSTAĆ

Wojna odebrała ludziom wszystko, co mieli. Domy, rodziny, godne życie. Jednak ja straciłam to wszystko wiele lat temu.

Niektórych z nas życie traktuje brutalnie. Czasem tracimy wszystko w jeden dzień, wliczając w to rzeczy najcenniejsze – nadzieję i wolę walki. Nie wiedzieć kiedy zwyczajnie stajesz się cieniem samego siebie, ledwie zauważalnym i mało znaczącym fragmentem tł. Przed wojną mijaliście mnie i odwracaliście głowy. Nie sposób było przebić tę niewidzialną barierę, jaka rozdzielała wasze pełne pośpiechu życie od wegetacji tych, którzy z najróżniejszych powodów zostali zepchnięci na margines. Jednak my również jesteśmy istotami ludzkimi.

Kiedy wybuchła wojna wszystkich nas spotkał ten sam los, a wszelkie bariery pomiędzy nami upadły. Po raz pierwszy od wielu lat widziacie we mnie osobę, taką samą, jak wszyscy inni. Przestałam być bezdomnym wyrzutkiem. Znów jestem Emirą. Jestem lepiej przystosowana do takiego życia – w ukryciu, biedzie, poszukując odpadków. To, co kiedyś czyniło ze mnie wyrutka, teraz okazuje się cenną wiedzą. Witajcie w moim świecie. Nie myślcie, że cieszy mnie, że do niego trafiliście. Jak wszyscy inni chcę jednego – aby ten koszmar wreszcie się skończył. Pewnego dnia to wszystko się zmieni.

Moduł obejmuje 1 figurkę oraz 1 kartę reprezentującą Postać Emiry, Bezdomnej. Ten moduł można dowolnie wykorzystywać z zestawem podstawowym podczas każdej rozgrywki, ponieważ historia tej Postaci została zawarta w Księdze Skryptów.

Przed rozpoczęciem nowej Kampanii wtasujcie kartę Postaci Emiry do talii Postaci, a jej figurkę włóżcie do pudełka. Emirę należy traktować tak samo, jak każdą inną Postać w grze.

Emirę można również spotkać w jednym ze skryptów. W tym wypadku, jeśli Emira jest już w grze, zignorujcie ten skrypt. Jeśli nie, użyjcie jej karty i figurki zamiast wykonywać polecenia zawarte w skrypcie.



KOT

W rozdartym wojną mieście oprócz ludzi zostało uwięzionych wiele zwierząt. Niegdyś trzymane w domach, były 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 Kota oraz 1 kartę reprezentującą to zwierzę. Wymienione elementy są wykorzystywane, kiedy gracze natrafiają na Kota w jednym ze skryptów i postanowią zatrzymać go w Schronieniu.

W trybie Kampanii gracze mogą także rozpocząć rozgrywkę posiadając Kota od razu w Schronieniu. W tym wypadku podczas przygotowania gry nie umieszczają w Schowku 3x Surowego Mięsa.

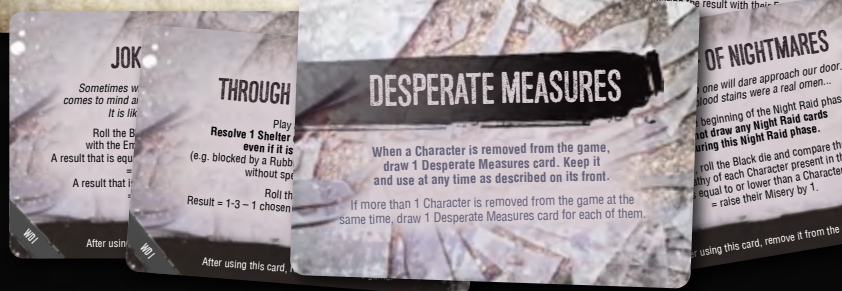


DESPERACJA

Wiemy, że sięgamy po ostatnią deskę ratunku... ale jaki mamy wybór w chwilach tak straszliwej desperacji?

Na ten moduł składa się 7 kart. Przydadzą się one, gdy wszystko zacznie się sypać. Karty Desperacji dają graczom nowe możliwości. Jednak nic nie jest za darmo i bardzo często wiąże się z dokonaniem trudnego wyboru. Chcąc skorzystać z danej karty będzie trzeba zapłacić cenę – czy to w postaci podjęcia ryzyka, czy wypełnienia niewygodnych warunków.

Karty Desperacji stają się dostępne w momencie, kiedy jedna z postaci umrze lub opuści grupę. Wszystkie zasady ich używania zawarto w opisach na konkretnych kartach.



ROLNICY I TARG

Chociaż jesteśmy odcięci od świata, nagle zdajemy sobie sprawę, że w mieście zaczynają pojawiać się obcy – dobrze odżywieni, wyglądający tak, jakby wojna niemal ich nie dotknęła. Nie rozumieją, że kiedy tu zamieszkają, nie odnajdą spokoju bez względu na to, jakie okropności wypędziły ich z wiejskich domów.

Niektórzy planują zostać, inni przyjeżdżają tylko po to, aby wymienić żywność na cenne przedmioty, które wciąż chowamy w naszych kryjówkach. Niemniej jedno jest pewne – od tej chwili wojenna niedola stanie się naszym wspólnym udziałem.

Ten moduł zmienia rozgrywkę poprzez dodanie nowych możliwości, ale też nowych zagrożeń. W jego ramach pojawiają się też nowe skrypty tematycznie powiązane z przybyciem ludzi z terenów wiejskich do oblężonego miasta. Wraz z nim w grze pojawia się Targ, miejsce pełne skleconych naprędce straganów i stołów, gdzie przybysze mieszają się z miejscowymi, bandyci służą za ochroniarzy, zaś wszechobecne zagrożenie ze strony żołnierzy ściiera się z pragnieniem handlu i potrzebą poczuć się normalnie... choćby tylko przez krótką chwilę.

Ten moduł został podzielony na dwie części: **część główną** obejmującą figurki 2 Rolników i 3 Bandytów i 7 kart oraz **część Targową** zawierającą 15 kart Towarów, dedykowany arkusz Targu, żeton Tolerancji i specjalny rozdział Rolnicy w Kronikach wojennych I, zawierający unikalne skrypty dla kart Towarów. Jeśli zdecydujecie się skorzystać z tego modułu, wprowadźcie do gry wszystkie wymienione powyżej elementy.

PRZYGOTOWANIE CZĘŚCI GŁÓWNEJ:

Na początku rozgrywki, podczas przygotowania gry, umieśćcie na planszy dwie karty Sprzętów z części głównej zgodnie z opisem na rewersach odpowiednich kart.

Pozostałe karty z części głównej modułu wtasujcie do odpowiadających im talii.

Figurki Rolników i Bandytów pojawią się w grze, gdy poinformuje o tym jakiś element.

PRZYGOTOWANIE CZĘŚCI TARGOWEJ:

Wszystkie polecenia odnośnie przygotowania gry oraz zasad korzystania z tej części i jej elementów znajdują się na arkuszu Targu.

Uwaga: Jeśli zdecydujecie się na użycie tego modułu w rozgrywce lub Kampanii, musicie korzystać z podstawowej strony planszy. Ponadto pamiętajcie, że skrypty Rolników zostały już zawarte w Księdze Skryptów, natomiast skrypty Targu wprowadzane do gry poprzez karty Towarów znajdują się w Kronikach wojennych I, w rozdziale Rolnicy.



KANAŁY

Snajperzy czają się dosłownie wszędzie. Coraz trudniej wędrować po mieście, aby szabrować kończące się zasoby. Nie pozostaje zatem nic innego jak tylko zejść pod ziemię w poszukiwaniu nowych dróg do centrum i źródeł zaopatrzenia.

Podmiejskie kanały stanowią prawdziwy labirynt tuneli, korytarzy, rur, zapomnianych piwnic i wąskich przejść. Wędrowanie nimi jest ryzykowne, ale da nam też szansę na znalezienie większej liczby zapasów. Pytanie, kto ośmieli się tam wejść?

Ten moduł składa się z wieloczęściowej planszy obejmującej 8 kafelków, 12 kart Korytarzy, 10 kart Pomieszczeń, 1 żeton Eksplorującej Grupy oraz dedykowanego rozdziału Kanały w Kronikach wojennych I, zawierającego unikalne skrypty dla kart Korytarzy i Pomieszczeń. Moduł pozwala zejść w czelusć kanałów i podziemnych przejść ciągnących się pod miastem i poznać ich tajemnice. Umożliwia to dostanie się do 1 z 3 Miejsc, tym samym zapewniając możliwość przeprowadzenia dodatkowej Wyprawy podczas tego samego dnia.

Wędrując przez Kanały korzystacie z kafelków Mapy Kanałów – utworzą one osobną planszę, po której będzie się poruszać Eksplorująca Grupa. Nie należy traktować kafelków dosłownie – korytarze, po których będą chodzić Postaci, nie prowadzą dokładnie tak, jak pokazano to na ilustracjach. Kafelki te raczej symbolizują błądzenie po pozornie niekończącej się sieci tuneli. Na podobnej zasadzie reguły poruszania się są jedynie odzwierciedleniem w mechanice gry faktu, że Postaci przemieszczają się bez znajomości drogi, gubią się, zwracają i szukają wyjścia. Jeśli kafelek Mapy Kanałów ukazuje Pomieszczenie, w rzeczywistości może to być jedno z wielu różnych miejsc, np. płatanina korytarzy i rur tworząca całość albo jakaś sala.

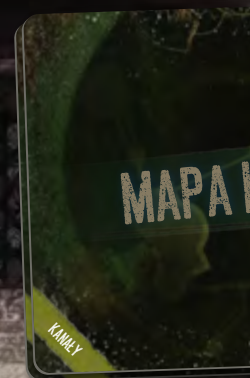
Poczynione jest też założenie, że Postaci schodzące do Kanałów dysponują jakimś stałym źródłem światła np. latarką, choć nie jest ono odwzorowane w ekwipunku, czy na Stosie Znaleźisk.

W związku z trudniejszą rozgrywką i bardziej skomplikowanymi regułami moduł Kanały przeznaczony jest dla doświadczonych graczy.

Na początku rozgrywki podzielicie karty z modułu Kanały na dwie talie: talię **Pomieszczeń** i talię **Korytarzy**. Obie talie połóżcie rewersami do góry w dowolnie wybranym miejscu obok planszy.

Następnie odłóżcie na bok żeton **Eksplorującej Grupy** oraz kafelek **Wejścia do Kanałów**, potasujcie pozostałe kafelki **Mapy Kanałów** i ułóżcie je w stos obok planszy, rewersami do góry. Na koniec umieśćcie kafelek Wejścia do Kanałów na wierzchu tego stosu, a żeton Eksplorującej Grupy obok stosu.

Na początku każdej fazy Akcji Dziennych możecie zdecydować, że dowolna liczba Postaci zostanie wysłana na **Eksplorację Kanałów** – te Postaci tworzą Eksplorującą Grupę reprezentowaną specjalnym żetonem. Ustawcie te Postaci na Stosie Znaleźisk. Nie mogą one wykonywać żadnych akcji w obecnej fazie Akcji Dziennych. Z drugiej strony nawet Postać, która nie ma



dostępu do żadnych akcji z powodu posiadanych Stanów, może wziąć udział w Eksploracji Kanałów.

Na początku fazy Akcji Dziennych, ale przed rozpoczęciem rozpatrywania akcji w Schronieniu, rozpatrzenie Eksplorację Kanałów oraz następujące po niej Przeszukiwanie. Przyjmuje się, że Postaci wysłane do Kanałów podejmują swoje działania jednocześnie z Postaciami wykonującymi akcje w Schronieniu. Postaci wysłane do Kanałów powrócą do Schronienia na początku fazy Zmierzchu.

Następnie należy rozpatrzyć fazę Akcji Dziennych według normalnych zasad – Postaci pozostałe w Schronieniu mogą wykonać dostępne akcje. Należy pamiętać, że te Postaci nie mogą użyć żadnych żetonów, ani zasobów znalezionych przez Eksplorującą Grupę – staną się one dostępne dopiero od momentu rozpoczęcia fazy Zmierzchu.

ROZPATRYWANIE EKSPLOKACJI KANAŁÓW

WYBÓR EKWIPUNKU: Rozpatr ten etap identycznie, jak podczas normalnej Wyprawy (patrz WYPRAWA: Wybierz ekwipunek w Dzienniku). Jakikolwiek żeton zabrane w tym kroku ze Schowka nie będą dostępne w Schronieniu podczas fazy Akcji Dziennych.

ZEJŚCIE: Najpierw ułóż kafelek Wejścia do Kanałów (awersem do góry) obok planszy. Pamiętaj, że będziesz potrzebować więcej miejsca na stole, ponieważ będziesz układać kolejne kafelki ze stosu Mapy Kanałów obok kafelka Wejścia do Kanałów.

Umieść żeton Eksplorującej Grupy na tym kafełku, na Pomieszczeniu oznaczonym literą „S”.

RUCH: Wybierz dowolną ścieżkę prowadzącą do jednego z wyjść pokazanych na brzegach kafelka i zacznij poruszać żeton Eksplorującej Grupy wzdłuż tej ścieżki, rozpatrując karty tak, jak to opisano poniżej.

NEXT PLAYER

Rozpatr wszystkie litery (Pomieszczenia) i cyfry (Korytarze) widoczne na wybranej przez ciebie ścieżce. Rób to zgodnie z następującymi krokami:

– aby rozpatrzyć literę, dobierz kartę z talii Pomieszczeń i odszukaj na niej odpowiednią literę. Rozpatr przypisany do niej tekst.

Po czym **NEXT PLAYER**

– aby rozpatrzyć cyfrę, dobierz kartę z talii Korytarzy i odszukaj na niej odpowiednią cyfrę. Rozpatr przypisany do niej tekst.

Po czym **NEXT PLAYER**

KANAŁÓW

BEZ POWROTU

Jedyną wyjścia z Pomieszczenia C to ścieżki zaznaczone przerywaną linią.

KOLEJNY KAFELEK: Gdy już rozpatrzysz wszystkie cyfry i litery znajdujące się na wybranej ścieżce, dobierz nowy kafelek ze stosu Mapy Kanałów i dołóż go odkrytego do kafelka z żetonem Eksplorującej Grupy. Nowy kafelek dołóż w taki sposób, aby jeden z jego krótkich lub długich brzegów pasował (odpowiednio) do krótkiego lub długiego brzegu kafelka z żetonem Eksplorującej Grupy. Ponadto wyjście, które wyprowadzi cię z obecnego kafelka Mapy Kanałów, musi się łączyć z wejściem na nowym kafelku Mapy Kanałów.

Teraz przesunij żeton Eksplorującej Grupy na nowy kafelek i podobnie jak wcześniej wybierz ścieżkę wiodącą do kolejnego wyjścia, a potem rozpatrz kolejno wszystkie cyfry i litery widoczne na tej ścieżce. Kontynuuj te czynności, aż opuścisz Kanały.

Uwaga: W Kanałach grupa nie może się rozdzielać. Ponadto podczas jednej eksploracji Kanałów nie można ponownie odwiedzić tego samego kafelka, tych samych Pomieszczeń, czy Korytarzy (tzn. nie można zawracać).

Należy też pamiętać, że jeśli na wybranej ścieżce na nowym kafelku nie ma cyfry, nie należy dobierać jakichkolwiek kart Korytarzy, tylko przesunąć żeton Eksplorującej Grupy wzdłuż ścieżki, aż dotrze on do Korytarza z cyfrą lub Pomieszczenia z literą.

PRZERWANIE EKSPLORACJI KANAŁÓW: Zawsze zamiast dobrania nowego kafelka Mapy Kanałów możesz zdecydować, że rezygnujesz z dalszej eksploracji i wracasz do Schronienia. Tym samym przerywasz dalszą eksplorację – rozpatrz etap Wybór Znaleźisk (patrz WYPRAWA: Wybór Znaleźisk w Dzienniku). Jednak w tym wypadku nie możesz dodać za darmo do Stosu Znaleźisk żadnych zasobów (Woda, Drewno, Komponenty). Postaci powrócą do Schronienia na początku fazy Zmierzchu, przynosząc ze sobą wszystkie żetony i zasoby (patrz ŚWIT: Powrót z Wyprawy w Dzienniku).

DOTARCIE DO WYJŚCIA Z KANAŁÓW: Jeśli wcześniej nie przerywasz wędrówki i nie zawrócisz do Schronienia, w końcu dotrzesz do Wyjścia z Kanałów prowadzącego do 1 z 3 Miejsc. Gdy ułożysz trzeci kafelek Mapy Kanałów (nie liczy się kafelek Wejścia do Kanałów), Wyjście z Kanałów będzie się znajdować właśnie na nim, w Pomieszczeniu oznaczonym literą w jaśniejszym kolorze.

Gdy dotrzesz do tego Pomieszczenia, najpierw musisz rozpatrzeć jego kartę według normalnych zasad, a następnie możesz wyjść do 1 z 3 Miejsc – rzuć Czarną Kością:

Wynik 1-5 – Bliskie Miejsce

Wynik 6-8 – Oddalone Miejsce

Wynik 9-10 – Dalekie Miejsce

Teraz możesz rozpocząć Przeszukiwanie w tym Miejscu (identycznie jak podczas fazy Wyprawy), z następującymi wyjątkami:

– jeśli dobierzesz kartę Zderzenia z rzeczywistością, zignoruj ją i dobierz nową kartę z odpowiedniej talii; jeśli dobierzesz taką kartę z talii Nieznanego, dobierz nową kartę Przeszukiwania z talii Przeszukiwania

WEJŚCIE DO KANAŁÓW

Panuje tu zupełny mrok i potworny smród...

WYJŚCIE znajduje się na trzecim z ułożonych kafelek Mapy Kanałów. W momencie wychodzenia z Kanałów rzuć Czarną Kością:

1-5 – Bliskie Miejsce

6-8 – Oddalone Miejsce

9-10 – Dalekie Miejsce

– liczba kart Przeszukiwania w talii Nieznanego jest o połowę mniejsza niż normalnie (zaokrąglając w dół)

– jeśli wykorzystywane są inne moduły, Postaci eksplorujące Kanały nie mogą odwiedzić Targu, ani Strefy Pomocy w drodze powrotnej do Schronienia po Wyprawie do Kanałów.

Po rozpatrzeniu Przeszukiwania Eksplorująca Grupa wróci do Schronienia na początku fazy Zmierzchu.

Uwaga: Niektóre skrypty i karty umożliwiają szybsze dotarcie do Wyjścia z Kanałów. Ponadto należy pamiętać o odrzuceniu wszystkich kart umieszczonych na Polu Przeszukiwania podczas Eksploracji Kanałów – nie mają one żadnego wpływu na następujące po niej Przeszukiwanie jednego z Miejsc.

Bez względu na to, czy Eksplorująca Grupa przerwała Eksplorację Kanałów, czy zdołała w pełni rozpatrzeć zarówno eksplorację, jak i następujące po niej Przeszukiwanie, znajdujące się w niej Postaci kontynuują grę według normalnych zasad od rozpoczęcia się fazy Zmierzchu (tzn. piją Wodę i jedzą w fazie Zmierzchu, a każdą z nich można przydzielić do różnych zadań w fazie Wieczoru – wliczając w to wyruszenie na Wyprawę, co może spowodować, że część Postaci weźmie udział w dwóch Wyprawach i Przeszukiwaniach w ciągu jednego dnia).

Kiedy Eksplorująca Grupa powróci do Schronienia, wtasuj wszystkie odkryte kafelki Mapy Kanałów z powrotem w stos i umieść kafelek Wejścia do Kanałów (awersem do góry) na wierzchu stosu. Na koniec umieść żeton Eksplorującej Grupy obok stosu.

BANDYCI I MODUŁ KANAŁÓW (ZASADA OPCJONALNA)

Za każdym razem, kiedy Postaci wchodzi do Kanałów, rzućcie Czarną Kością i umieśćcie wskazaną liczbę figurek Bandytów na kafelku Wejścia do Kanałów:

Wynik 1-5 – 1 Bandyta

Wynik 6-8 – 2 Bandytów

Wynik 9-10 – 3 Bandytów



Poziom Zagrożenia podczas obecnej Eksploracji Kanałów jest równy liczbie Bandytów na kafelku Wejścia do Kanałów.

Jeśli dobrowolnie przerwiecie Eksplorację Kanałów i zdecydujecie się na powrót do Schronienia, powinniście najpierw rzucić Czarną Kością tyle razy, ile wynosi poziom Zagrożenia:

Przy wyniku równym lub niższym od poziomu Zagrożenia: w drodze powrotnej napotkaliście Bandytów. Starcie rozpoczyna się automatycznie (patrz Dziennik: STARCIE). Liczba napotkanych Bandytów jest równa poziomowi Zagrożenia. Wszyscy Bandyty są uzbrojeni w Noże. Można spróbować ZAKOŃCZYĆ walkę – patrz 40 w Księdze Skryptów.

Po Starciu – usuńcie wszystkie figurki Bandytów z kafelka (poziom Zagrożenia jest teraz równy 0). Po pokonaniu wszystkich wrogów – patrz 33 w Księdze Skryptów.

INNE ELEMENTY

Karty pokazane poniżej należy wtapować w odpowiednie talie z zestawu podstawowego – oferują one większą liczbę opcji w przypadku Celu Rozdziału i Akcji Specjalnych. Nie ma potrzeby usuwania ich w momencie rozpoczęcia nowej rozgrywki lub Kampanii – stanowią one integralną część swoich talii.

VALUABLE TRINKETS

Play when Trading.
Ignore the Trade Commission. Additionally,
treat this card as a grey token with a value of 10.

After playing this card, remove it from the game.

BLACK MARKET GOODS FOR SMUGGLERS

discard any number of part
(Mechanical Part). For each
the Objective marker by 1.

3 4 5

contribute to the Storage.
Distribute 2 Wounds
to characters.

any number of Ammo /
effects). For each discarded
for by 1 / 2 respectively.

3 4 5

perform a TRADE
exchange tokens from
s. Trade Commission: 0.
Discard 2 crafted
the Fittings deck).

KOPERTY

W pudełku znajduje się 5 zamkniętych kopert oznaczonych literami od A do E. Zawierają one elementy typu „legacy”. Stają się dostępne w momencie zwycięstwa w określonych Scenariuszach z niniejszego rozszerzenia. Każdy arkusz Scenariusza odnosi się do jednej z kopert.

**NIE OTWIERAJCIE ŻADNYCH KOPERT, CHYBA
ŻE POZWOLI NA TO POLECENIE W GRZE.**

Kiedy otrzymacie swoje nagrody, możecie dodać je do zestawu podstawowego odpowiednio do typu danej karty.

A

UWAGA: NIE OTWIERAJ, CHYBA ŻE POZWOLI NA TO POLECENIE ZE SCENARIUSZA!

B

UWAGA: NIE OTWIERAJ, CHYBA ŻE POZWOLI NA TO POLECENIE ZE SCENARIUSZA!

C

UWAGA: NIE OTWIERAJ, CHYBA ŻE POZWOLI NA TO POLECENIE ZE SCENARIUSZA!