

KOLONIE

KNIHA DOBRODRUŽSTVÍ



DEN VELKÉ POHROMY

START

Pokud je to vaše druhá nebo pozdější hra v kampani, jděte na stranu 3. Pokud je to vaše první hra v kampani, přečtěte následující:

Nahrbená Grumla sedí u ohně, její morčecí tváře se rytmicky pohybují při žvýkání rajčete.

„Měla jsi strach?“ ptá se malý myšák. Ostatní mláďata nad touto otázkou souhlasně pokývají hlavami.

„Samozřejmě, že jsem měla,“ odsekne Grumla. „Byla jsem vyděšená. Neříkáme tomu Pohroma pro nic za nic. Lidé zmizeli, všichni do jednoho. Neměli jsme nejmenší tušení, co se s nimi mohlo stát. Zbyl po nich jen podivný prach, který poletoval všude kolem. A my jsme byli uvězněni ve zverimexu, bez jídla a jen s posledními zbytky vody. Pana Červenku jsme neviděli už několik dní a v dáli zuřily požáry.“

„Pamatuju si, že všichni byli tenkrát vystrašení a zmatení. Měli jsme strach o jídlo, o přístřeší, strach z predátorů. Nic jiného než strach jsme neznali. Ale když se lidé vytratili, všechno se pro nás změnilo.“

„A tak jsme se stali lidmi!“ vyhrkne malá neposedná krtčí dívka.

„Fuj!“ ušklíbne se její kamarád, sedící vedle ní.

„Ano, fuj,“ souhlasí Grumla. „Lidé byli obrovská páchnoucí stvoření a každý se navíc choval úplně jinak. Některý vás mohl nakrmit, další vás mohl odkopnout pryč. Stále jsme se před nimi krčili a plížili ve strachu z potrestání. Ale když přišla Pohroma, už jsme se bát nemuseli. Bylo to, jako by z našich myslí odešel závoj mlhy. Převody v našich hlavách, do té doby dlouho ležící ladem, se najednou začaly otáčet, a v tu chvíli jsem věděla, co musím udělat.“

„Mé zuby jsou silné,“ řekne Grumla pyšně. „A tak jsem se prokousala plastovým krytem západky, která držela mou klec zavřenou, a pak jsem začala pomáhat i ostatním. Brzy byla většina volná.“

„Jako Micka?“ ptá se mladík a všechna mláďata se před tím strašlivým jménem zatřesou. „Slyšel jsem, že byla také v tom obchodě.“

„Ano, i Micku jsme osvobodili,“ přizná Grumla. „Tenkrát byla ještě kotě, malá a roztomilá. Nevěděli jsme, co se z ní jednou stane.“ Grumla smutně pokývá hlavou.

„Záplata a Laskonka tam byli také, že?“ ptá se malý rejsek.

„Ano, ti tam byli také,“ říká Grumla a souhlasně přikyvuje. „A nebyli na tom dobře. Milovaná Laskonka byla vychrtlá a březí. Ale když jsme se osvobodili, našli jsme jídlo a naučili jsme se zacházet s velkými pákami, které nám přivedly zpět vodu. Naneštěstí to utrpení přežilo jen jedno z Laskončiných dětí.“

„A to... to byl Méza?“

„Ano,“ přikývne Grumla, „to byl náš Meziáš. Prvorozený toho, co se mělo stát naší novou kolonií.“ Morče pokývá hlavou a nostalgicky se pousměje.

„Jo, byla to zajímavá doba,“ zavzpomíná láskyplně. „I když tehdy nám to nepřipadalo nijak okouzlující. Nikdy před tím jsme se sami o sebe starat nemuseli a kamkoliv jsme se podívali, všude bylo pozdvižení. Náš příběh byl teprve na začátku, stejně jako příběhy vás, dětí, začínají teprve teď. Museli jsme se naučit přežít. Teď už je to jiné. Dozvěděli jsme se mnoho. Ale vždy se snažíme budovat naši komunitu, protože společně dokážeme prosperovat. Lidé měli vše, ale ztratili to. Musíme ovládnout velké nástroje, které po sobě zanechali, a nějak, společně, vybudovat lepší svět na troskách, které jsme zdědili.“

Meziáš zavře oči a zhluboka se nadechne. Snaží se vyprázdnit svou mysl, ale jeho citlivé myši uši slyší každý sebemenší šramot v kolonii. Pištění mláďat zabraných do hry, vzdálený tlukot kladiwa a šum bezpočtu rozhovorů, to vše mu brání uklidnit se.

„Klídek,“ říká Grumla a položí mu morčecí tlapu na rameno, „není nutné být nervózní. Tohle je ta snadná část.“

„To se lehko říká,“ odpoví, „tobě už všichni věří.“

„Hej, pro mě je to taky nové,“ připomene mu. „Myslíš, že se na mě prostě všichni podívali a řeknou si, že s takovou statnou postavou bych měla být tam venku? Taky musím něco dokázat. Ale nad odchodem se není třeba trápit. Jak jsem řekla, to je ta snazší část.“

Meziáš potřese hlavou a oba dva se vydají k bráně, aby se setkali s ostatními. Tam už na ně čekají Cinkal a Šuměnka. Cinkal vzrušeně poskakuje a Šuměnka vraští čelo, jak se usilovně snaží předstírat, že ho vlastně ani nevidí.

„Konečně jsme se dočkali!“ vykřikuje křeček. „Dnes je velký den!“

„Ano,“ souhlasí Záplata. Meziáš s přáteli se otočí a vidí přicházet vůdce kolonie, Záplatu a Laskonku, v doprovodu zásobovačů. Dokonce i Cinkal zaraženě ztichne. Zásobovači jsou žijící legendy. Ostřílení bojovníci, zruční řemeslníci a zkušení zvědové. Tito prošeďivlí profesionálové jsou zodpovědní za ochranu kolonie, stejně jako hledání potravy, vody a dalších zdrojů v divočině.

„Připraveni vyrazit?“ ptá se Piškota a mrkne na nervózní nováčky.

„Ano!“ vypískne Cinkal. Zbytek z vás je tichý, ale snaží se tvářit sebevědomě. Po několika týdnech intenzivního tréninku jste bezpochyby připraveni vyrazit na svou první misi. Stát se zásobovačem znamená více jídla pro kolonii a její další rozšiřování, ale je to nebezpečná práce. Ve světě mimo bezpečí kolonie číhá bezpočet hrozeb. Dravci, kteří se kdysi krčili před člověkem, se teď beztrápně prohánjí ulicemi, a mnoho tvorů, zoufale hledajících obživu, se stává čím dál agresivnějšími. Zásobovači nejsou považováni za hrdiny bezdůvodně a každý z nich má jako důkaz několik jizev.

Vyrazíte společně a vydáte se na cestu k pověstnému Enju. Většinou mlčíte, i když hlavami se vám prohánějí nekonečný proud myšlenek. Váš doprovod vás jen tu a tam slůvkem ujistí a cestou ukazuje na různé zajímavosti v okolí. Ale zásobovači dnes mají jiné poslání a v polovině cesty k Enju se od vás oddělí.

„Věřte v sebe sama,“ říká Chocholáč, „a věřte si navzájem. A pamatujte, když se bude zdát, že musíte stáhnout ocas a ustoupit, tak to prostě udělejte.“

Vezměte kartu mise Nájezd na Enjo. To bude při tomto herním sezení vaše karta hlavní mise.

Zvolte hráče, který bude vypravěč. Tento hráč si vezme panel kampaně. Nastavte  a  ukazatele na panelu na 0 a nastavte  a  ukazatele na 5. Nastavte  ukazatel na 8. První tah odehraje vypravěč, pak pokračujte ve hře ve směru hodinových ručiček.

Přesuňte značku pozice družiny na sousedící pole na cestovní mapě města. Doporučujeme cestovat na Hl. ulici, je to nejrychlejší cesta do lokace vaší mise (Enjo). Jakmile docestujete do sousedící lokace na cestovní mapě, jděte na stranu s číslem uvedeným u této lokace.

DOMOV SLADKÝ DOMOV

START

Pokud je toto vaše druhá nebo pozdější hra v kampani, připravte se na vaši misi vyhodnocením následujících kroků (popořadě):

- Z vašich dostupných misí vyberte 1 hlavní misi a 1 vedlejší misi.
- Zvolte hráče, který bude vypravěč. Tento hráč si vezme panel kampaně. Nastavte Ō ukazatel na 0. Ostatní ukazatele nechejte na hodnotách, které měly na konci minulé hry. První tah odehraje vypravěč, pak pokračujte ve hře ve směru hodinových ručiček.

- Hráči si mohou zvolit a vybavit si libovolný počet předmětů z krabičky zásob kolonie, pokud zaplatí cenu opravy vybraných předmětů. Pokud máte v kolonii Dílnu, každý hráč si může vybavit jeden z těchto předmětů, aniž by platil jeho cenu.

- Postupujte podle pokynů uvedených na kartě hlavní mise a přečtěte si doprovodný příběh hlavní mise, cíl mise a dostupné způsoby cestování.

- Když je na výběr ze způsobů cestování:

Pokud nemáte žádnou kartu vozidla nebo nemáte vybudovanou Dílnu, musíte zvolit způsob pěšky.

Pokud je v krabičce zásob kolonie karta In-line brusle, můžete také zvolit rychlé cestování.

Pokud je v krabičce zásob kolonie karta Stylový Jeep nebo Nákladák, můžete zvolit libovolný způsob cestování.

- **Při cestování pěšky:** Přesuňte značku pozice družiny do sousedící lokace na cestovní mapě a jděte na stranu s číslem uvedeným u této lokace.

- **Při cestování pomocí rychlého cestování:** Odhodte 2 baterie, zvýšte hodnotu na Ō ukazateli o uvedenou Ō cenu, pak přesuňte značku pozice družiny na cílové pole mise na cestovní mapě, jak je uvedeno na kartě mise.

- **Při cestování vozidlem:** Odhodte 2 baterie, pak jděte na stranu 35.





HL. ULICE

START

☉ +1. Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na přípravu.

„Grrr!“ zavrčí Grumla podrážděně, když ji Meziášův plášť zašimrá na nose. „Ještě nic nevidíš?“ Mladý myšák stojí na Grumliných statných ramenou a nakukuje do díry po suku v dřevěném plotě.

Meziáš zkoumá klidnou ulici na druhé straně, prohlíží si mohutné siluety chátrajících automobilů a trsy vysoké trávy vyrůstající z prasklin ve zbytcích chodníku. Neposkytují moc úkrytů před ptáky a byly by všechno, jen ne užitečné, kdyby narazili na kočku.

„Vzduch je čistý, ale najít kryt bude znamenat hodně běhání,“ říká Meziáš, když ladně seskočí z Grumliných ramen.

„Konečně,“ zabručí Cinkal.

„Psst!“ sykne Šuměnka se zlobným pohledem. Cinkal se ušklíbne a odhalí křeččí úsměv plný ostrých zubů.

Odsunete stranou jedno uvolněné prkno a vklouznete do vysoké trávy na druhé straně plotu. Vstupujete na nebezpečnou městskou ulici a cítíte mravenčení ve svých útrobách, jak vaše malá tělíčka zaplavuje adrenalin.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ☐ pole.
- Umístěte ♀ žetony na označená pole.
- **Střetnutí:** Vezměte kartu střetnutí.
(Více o generování střetnutí najdete v pravidlech na straně 6.)

PŘIPOMENUTÍ PRAVIDEL

- **Hledání:** Kolonie stále potřebuje k přežití zdroje. K získání zdrojů přesuňte svou postavu na pole s ♀ žetonem a proveďte akci hledání vyhodnocením ☉ testu schopnosti (viz testy schopností v pravidlech na straně 8). Obtížnost testu hledání je rovna hodnotě čísla uvedeného na žetonu. Pokud uspějete, odhalte žeton a vezměte si odměnu uvedenou na jeho druhé straně (to často obnáší také zvýšení hodnot na ukazatelích na panelu kampaně).

5-2

„Vidíme, že jsi zraněný,“ říká Cinkal. „Můžeme ti pomoci. Máme jídlo a vodu, o které se můžeme podělit.“ Jeden z cizinců lehkým krokem vystoupí do otevřeného prostoru a Meziáš ho vítá uklidňujícím úsměvem.

☹ +2.

E-1 NEBO E-2

„Zůstaňte kde jste!“ zavrčí jejich vůdce, ale packy se mu třesou. Nepředstavují pro vás rovnocenné soupeře a moc dobře to ví. Možná by rozhovor mohl vést k vyjednávání a zabránit by zbytečnému krveprolití.

- **Střetnutí:** Počet náhodných tuláků = počet postav.

- **Kořist:** ☹

- **Situace:** Bezpečná (viz bezpečná a nepřátelská situace v pravidlech na straně 6).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Dělání přátel:** Pokud družina úspěšně komunikovala se všemi nepřáteli, jděte na 5-2.

PŘIPOMENUTÍ PRAVIDEL

- **Komunikace:** Pokud je situace bezpečná, lze s figurkami nepřátel na herním plánu komunikovat. K provedení akce komunikace zvolte za cíl nepřitele na poli vaší postavy a vyhodnoťte obranný ☉ test schopnosti. Obtížnost testu je rovna hodnotě komunikace na kartě tohoto nepřitele. Pokud v tomto testu schopnosti uspějete, figurku a kartu tohoto nepřitele odeberte ze hry. Kromě toho odeberte 1 kartu hrozby ze stupnice hrozby a ☹ +1. Pokud v tomto testu schopnosti neuspějete, situace se stane nepřátelskou (což znamená otočení žetonu situace na druhou stranu a nepřátel při svém tahu začnou na vaši družinu útočit).

E-3

Vidíte skupinu otrhaných hlodavců, většinou krys, kteří se packami prohrabávají sutinami. Je to Smrtizubův gang. Jakmile vás spatří, začnou zběsile pálit, jako by měli všechnu municii světa. Jejich vůdce se chechtá a odhaluje groteskní zkažený zub.

V balíčku objevů najdete kartu mise 16 a kartu střetnutí 22 a přidejte je dospod jejich příslušných balíčků.

- **Střetnutí:** 1 vůdce šroťáků a počet náhodných vetešáků = počet postav -1.
- **Kořist:** ☹
- **Situace:** Nepřátelská (viz bezpečná a nepřátelská situace v pravidlech na straně 6).



- **Nápor:** ☉ +1. Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepřitele. V opačném případě odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě města na sousedící pole. (viz opuštění strany v pravidlech na straně 6).



Všimnete si lidské boty. Kdysi pěkná, zářivě červená bota je celá pokrytá tenkou vrstvou prachu. Někteří říkají, že když lidé zmizeli, zůstaly po nich pouze boty a vířící obláčky prachu, které se rozplynuly ve větru.



Obrubník u chodníku nepředstavuje problém pro takové hbité tvorečky, jako jste vy.

PŘIPOMENUTÍ PRAVIDEL

- **Plné čáry:** Některá pole jsou oddělená plnými čarami. Plné červené, modré a zelené čáry zpomalují pohyb postavy. Plné bílé čáry nelze překročit, ale neblokují linii výhledu. Dvojitě plné bílé čáry blokují pohyb i linii výhledu.



Temný stín pod opuštěným autem vypadá, že by mohl poskytnout potřebný úkryt.

PŘIPOMENUTÍ PRAVIDEL

- **Úkryt:** Na postavu na ☹ poli nemůže nepřítel na jiném poli zacílit. Nepřítel se bude pohybovat k ukryté postavě pouze tehdy, pokud nejsou žádné jiné postavy, ke kterým by se mohl pohybovat.



Nad vámi se mihne temný stín následovaný malou rudou tečkou. Černobrkovo laserové oko hledá svou oběť.

- **Karta prostředí:** Černobrk



START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na stranu 9.

„Malíčku, co se děje?“ vypískne jedna z bílých myší vyděšeně. Už to bylo několik hodin, co se lidé v laboratorních pláštích rozplynuli, a neustálé zírání na prázdné boty na zemi k ničemu nevedlo.

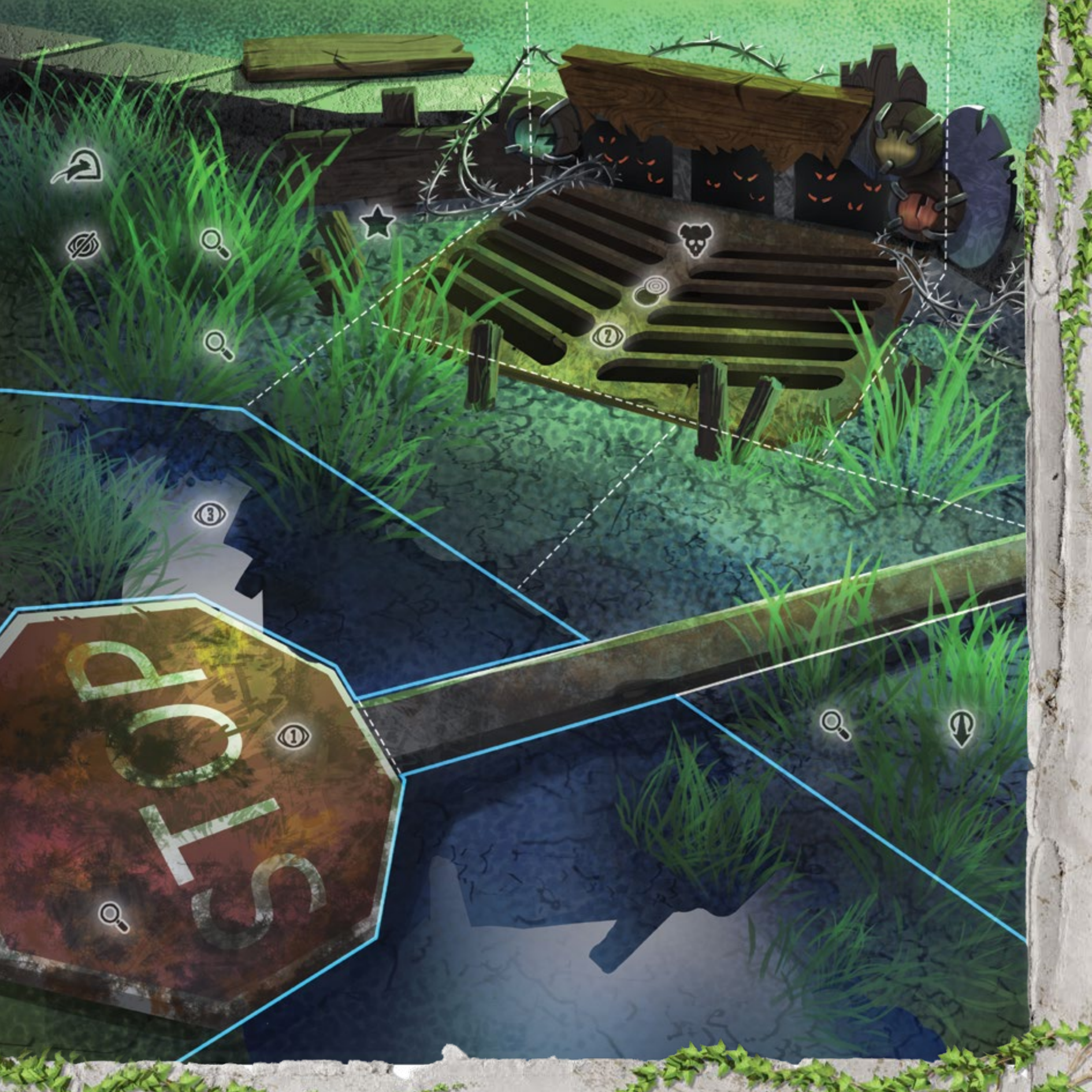
„Nevím,“ odpoví zadumaně jediná krysa, „dej mi chvíli na přemýšlení.“ Znepokojené myši se kolem něj shlukly. Byl jejich rádce a ochránce, a ony mu věřily. A Malíček usilovně přemýšlel, až si uvědomil, že jeho mysl je mnohem silnější a bystřejší než dříve. Jeho oči upoutaly hořáky se syčícími modrými plameny na druhé straně místnosti a čenichem nasál štiplavý pach chemikálií vznášející se v celé místnosti. A něco v jeho mysli cvaklo.

„Musíme vypnout ty hořáky!“ vypískl. „Rychle, pospěšme si!“ Musíme se celou vahou vrhnout proti téhle straně klece! Shodit ji na zem!“ Udělali jak řekl a klec se začala pomalu posouvat k okraji stolu. Ale bylo příliš pozdě. Laboratoří otřásla exploze a celou místností se prohnaly víry plamenů. Myši vyděšeně pištěly, Malíček se k nim vrhl a snažil se jich co nejvíce chránit vlastním tělem. Hučící plameny zasáhly klec a tlaková vlna ji celou mrštila rozbitým oknem ven na ulici. Klec se s rachotem rozpadla a myši kvičely hrůzou a bolestí.

Ale žádná nekvičela hlasitěji než Malíček. Skučel bolestí, oči se mu podlily krví, v sežehlém kožíchu byly vidět cáry spáleného masa. A myši začaly plakat. Popadly svého přítele, společnými silami ho odtáhly do bezpečí dešťového kanálu u chodníku a zmizely v temnotě.

A z té černé díry se ještě dlouho nesl Malíčkův křik naplněný zuřivostí samotného pekla.

Jděte na stranu 9.



VSTUP DO STOK

START

🕒 +1. Přečtete následující:

Na všech čtyřech se prodíráte vysokou trávou, až narazíte na značku STOP, znamená, že jste v blízkosti nechvalně proslulého vchodu. Zrezivělá cedule, stržená k zemi při Pohromě, vám blokuje cestu, ale také představuje možnost úkrytu. Meziás vyskočí do vzduchu tak vysoko, jak jen zvládne, takže dokáže přes okraj cedule zahlédnout vstup do kanálu. „Je tam jen několik těch divných bílých myší,“ zašeptá, když se přikrčí zpátky.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 📍 pole.
 - Umístěte 🐭 žetony na označená pole.
 - V balíčku objevů najdete kartu mise 5 a kartu střetnutí 13 a přidejte je dospod jejich příslušných balíčků.
 - **Střetnutí:** Počet písklat = počet postav -1.
- Zvolte 1 z následujících:
- Zaútočit na podivná písklata, jděte na E-1.
 - Proplížit se kolem nich, jděte na E-2.

E-1

- **Kořist:** 📄 📄
- **Situace:** Nepřátelská.

E-2

- **Karta prostředí:** Hlídky.
- **Situace:** Bezpečná.

Pokud jsou hlídky zalarmovány, situace se stává nepřátelskou.



9-2

Když se přičítí dva gekoni na motorce z kolečkové brusle, přitiskneš se do stínu. Vjedou na značku a na zdvihnutém konci vyskočí vysoko do vzduchu. Dopadnou a se skřipěním zastaví u strážných, kteří se ze všech sil snaží nevypadat ohromeně. Gekoni si začnou s písklaty povídat, ale jsi příliš daleko na to, aby jim bylo rozumět.

Umísti ★ žeton na označené pole.

● **Střetnutí:** 2 gekoni. **Situace:** Beze změny

Pokud porazíte všechny nepřátele na této stránce, jděte na 9-4.

9-3

Slyšíš kňučivý zvuk bateriemi poháněných motorů.

Pokud máš k dispozici karty akcí, můžeš 1 odhodit a přejít na 9-2. V opačném případě přečtete následující:

Přes dopravní značku se řítí dva gekoni na motorce z kolečkové brusle. Jeden z nich se po tobě ožene těžkým palcátem ze šroubu.

Tato postava je cílem útoku na blízko s ⚡ 5.

● **Střetnutí:** 2 gekoni. **Situace:** Nepřátelská

Pokud porazíte všechny nepřátele na této stránce, jděte na 9-4.

9-4

Najděte v balíčku objevů kartu vozidla In-line brusle a přidejte ji do krabičky zásob kolonie.



Pokud je situace bezpečná a hlídky jsou stále na místě, přečtete následující. V opačném případě odhodte žeton cíle bez efektu:

Gekoni se chvíli dohadují se strážnými a zdá se, že nakonec dospěli k nějaké dohodě. Jeden z gekonů vezme pytel udělaný ze staré rukavice, připevněný gumičkou vzadu na motocyklu. V pytli se něco hýbe a piští. Gekoni pohoď pytel před strážné a bílá myš jim na oplátku podává zbraň vyrobenou s pomocí lepicí pásky z malého cestovního spreje na vlasy, zapalovače a systému brček. Gekon zbraň hned otestuje. Vychrlí do vzduchu mocný proud ohně a užasne nad ohromnou ničivou silou, kterou svírá v tlapách. Pak spokojeně odjedou. Bílé myši odtáhnou svíjející se pytel dolů do ponuré temnoty Stok.

Odeberte všechny nepřátele ze hry. V balíčku objevů najdete kartu mise 6 a kartu střetnutí 19 a přidejte je dospod jejich příslušných balíčků.



● **Nápor:** 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě města na sousedící pole.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud je na kartě vaší mise uvedený symbol 🎯. Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu z cestovní mapy města na odpovídající souřadnice na cestovní mapě stok.



Vyšplháš se po ořezlé nakloněné ceduli až na její vrchol.

Pokud jste při této kampani na této straně poprvé, jdi na 9-3.



Říká se, že tam dole, ve zkažené temnotě pod městem, žijí různí tvorové a tohle je vstup do jejich říše. Kolem celého vstupu jsou hrubé výstražné cedule. Většina je zcela jasná, prostá varování jako „Nebezpečí“ nebo „Táhněte pryč!“. Na některých jsou podivnější věci, třeba „Zar tě sleduje!“ nebo „Nakrmte Zará“.



Nabereš do pacek trochu vody a zkoumáš mastný zelený film, který pokrývá hladinu. Když si přičichneš, v nose tě zasvrbí. Podíváš se na ostatní a tiše zavrtíš hlavou. Vzkaz je jasný. Tohle nepít!

V balíčku objevů najdi kartu mise 3 a přidej ji dospod balíčku misí. Přidej do hry kartu vlivu této postavy.



Nad vámi se mihne temný stín následovaný malou rudou tečkou. Černobrkovo laserové oko hledá svou oběť.

● **Karta prostředí:** Černobrk



V KOUTĚ

START

⊕ +1. Přečtěte následující:

Šplháte nahoru, ostré drápy a stísněný prostor vám to usnadňují. Dokonce i Grumla se zkušeně proplétá tímto úzkým prostorem se spoustou zákoutí a mezer, které lze s trochou šikovnosti využít. Je tu tma, ale stejně tu není nic, na co by se dalo koukat.

„Šuměnko, dej svůj ocas laskavě pryč z mého obličeje!“ žehrá Cinkal.

„Já jsem tady dole,“ ozve se její příjemný hlásek zpod podrážděného křečka.

„Tak kdokoliv jiný!“ vyštěkne Cinkal, ale nad ním je pouze Grumla a ta navíc ani ocas nemá.

Konečně se dostanete na vodorovný trám ve druhém patře. Trasa se nezdá být používaná. Cestu blokují pavučiny, což váš postup zpomaluje, několikrát dokonce musíte přeskakovat z jednoho trámu na druhý. Snažíte se nemyslet na to, do jaké hrozné hloubky byste spadli, kdyby vám nevyšel skok nebo sklouzla tlapka.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole.
- Umístěte ♠ žetony na označená pole.
- Umístěte žeton pasti na označené pole.
- Odeberte všechny figurky mohutných nepřátel z lovu.
- **Karty prostředí:** Nízká viditelnost, Překážka, Pasti na myši
- **Situace:** Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Neúspěch při testu překonání překážky:** Pokud postava neuspěje při testu překonání překážky, umístěte ji na její cílové pole a stává se lapenou.

11-2

Zesponu přichází skřípění tisíců malých zuřivých kusadel, ze kterého běhá mráz po zádech.

„Je to čím dál horší,“ naříká Šuměnka.

Vzhůru k vám se valí proud švábů, klapání bezpočtu drobných nožiček se nezadržitelně blíží.

„Vsadím se, že ten malý hnědý šváb dal tip svým přátelům!“ odhaduje Meziáš. „Připravte se na boj!“

„Krucinál, krucinál,“ brblá Cinkal.

- **Střetnutí:** Počet švábů = 2x počet postav. Umístěte šváby na pole obsahující postavy, rozdělte je co nejrovnoměrněji.

- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

11-3

„Ehm, děje se něco?“ V upřených pohledech svých přátel vidíš zděšení a najednou se ti břichem rozlije pocit těžkosti. Jeden z nich na tebe namíří třesoucí se dráp.

„Co?“ ptáš se a nervózně se ohlédněš.

„Krucipísek!“ řekne druhý chvějícím se hlasem. „Nechci tě zbytečně děsit, ale na zádech máš opravdu obrovského pavouka. Ani se nehni. Ať ho nevylekáš.“

„Hrší!“ vyskočíš vysoko do vzduchu a marně se snažíš dosáhnout si na záda.

„Vidíš. Vyděsil se.“

Máš na zádech pavouka. Pokaždé, když ukončíš svůj tah na této straně s pavoukem na zádech, automaticky utrpíš 1 otravu.

Odebrání pavouka vyžaduje obranný 🕸 test schopnosti s obtížností 4. Tento test schopnosti může zkusit provést pouze tvá postava nebo postava na stejném poli jako ty.

- **ÚSPĚCH:** Opatrně chytneš pavouka za dvě z jeho chlupatých nohou, pořádně se zapřeš zadníma packama, strhneš ho ze svých zad a několikrát s ním prudce udeříš o dřevěný trám.

„Doktora,“ zasténá pavouk před tím, než se převálí přes okraj trámu a zmizí v temné hlubině. Přidej do hry kartu vlivu této postavy.

- **NEÚSPĚCH:** Postava s pavoukem na zádech se stává vyděšenou. Pavouk zůstává na své oběti. Test schopnosti může být proveden znovu.



- **1. nápor:** Jděte na 11-2.

- **Další nápor:** ⊕ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ můžete použít, pouze pokud je situace bezpečná. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 13.



Kousek před tebou se krčí malý hnědý šváb, ale když tě zahlédne, vyskočí a utíká pryč.

„Sakra sakra sakra sakra sakra,“ drmolí vystrašeně, když peláší za roh.



Za převráceným křeslem se otevírá úžasný pohled. Do dále se táhne barevný dětský pokoj, na policích i na podlaze je množství plastových hraček pokrytých tenkou vrstvou prachu. A tam, uprostřed místnosti, je malý hnědý šváb, nervózně cupitající sem a tam.

Když si tě všimne, opět vyděšeně nadskočí a zmizí pod postelí i s drmolivým: „Sakra sakra sakra sakra.“

Přidej do hry kartu vlivu této postavy.



Prosmýkneš se otvorem ve stěně a ocitneš se ve stínu zaprášeného převráceného křesla. Bystrým okem si důkladně prohlížíš potrhane čalounění.

Vypadá to, že tu někdo udělal nájezd na koudel. „Někdo tu žije,“ říkáš, „mějte se na pozoru.“



- **Při celkovém výsledku 🕸 hodu 3 až 5:** Jdi na 11-3.

- **Při výsledku 6+:**
Střetnutí: Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



ŠŤASTNÝ POKOJ

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

„To je opravdu pěkný pokoj,“ říká Meziáš, založí si packy v bok a rozhlíží se kolem.

„No ano, ale taky nás viděl ten malý šváb a zmizel pryč,“ připomene Šuměnka. „Z toho už tak nadšená nejsem.“

„Já prostě šváby nenávídím!“ Cinkal se celý dramaticky otřeše, od ramen až úplně dolů.

Prásk! Do stěny jen kousek od vás se zarazí sponka a pěkně vás vyleká. Prásk! O krabičku opodál cinkne malý připínáček.

„Odstřelovači!“ vykřikne Šuměnka a všichni se rozeběhnou ukrýt.

„A to jsem si myslel, že jsme konečně měli štěstí na bezpečný pokoj!“ stěžuje si Cinkal.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🕒 pole.
- Umístěte ★ žeton na označené pole.
- Žádné 🕒 žetony zatím neumísťujte.
- **Střetnutí:** V balíčku objevů najdete kartu střetnutí 23 a připravte ho.
- **Situace:** Nepřátelská

13-2

„Vypadněte odsud, chamradi!“ křičí Ostromuška. „Zmizte a zapomeňte, že jste tohle místo viděli, slyšíte?“ Její malý šváb poskakuje nahoru a dolů a hrozivě směrem k vám třese nohama.

Najděte v balíčku objevů kartu mise 15 a přidejte ji dospod balíčku misí.



13-3

Podarilo se ti najít dálkové ovládání od jeepu. Je to malá plastová věčička s pákou na řízení rychlosti a miniaturním volantem.

Najdi v balíčku objevů kartu vozidla Stylový Jeep a přidej ji do krabičky zásob kolonie. Nyní odtud můžete na jeepu odjet. Jakmile budou všechny postavy na poli s jeepem, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě hlavní mise.

13-4

Najdeš malé růžové plastové zrcátko ležící otočené na zemi, po něm je vidět několik střepů. Hned dostaneš nápad.

Po zbytek této strany ponechej tento 🕒 žeton na své kartě. Když máš tento žeton, pokud je Ostromuška ve hře, můžeš ji při svém tahu dočasně oslepit vyhodnocením 🕒 testu schopnosti s obtížností 5.

- **ÚSPĚCH:** Odeber kartu hrozby ze stupnice hrozby.
- **NEÚSPĚCH:** Stáváš se označený.



Na chvíli zapomeň na veškerou opatrnost a s výrazem čiré radosti cupitáš k růžovému jeepu. Zlehka přejedeš packou po hladkém plastu, odfoukneš prach z kapoty a prohlížíš si samolepky barevných květín.

„Kde je ovladač?“ přemítá Cinkal. „Velká kniha hraček jasně ukazuje dálkové ovládání!“ říká a z batohu vytahuje malý zmuchlaný útržek papíru. Je to list vytržený z katalogu hraček s obrázkem stejného růžového jeepu, do kterého šklebící se lidské dítě usazuje panenky.

Shromážděte 🕒 žetony s obtížností 4 (včetně už dříve odhozených). Umístěte je na označená pole.

Potřebujete dálkové ovládání. Hledejte ho mezi 🕒 žetony.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Dálkové ovládání:** Pokud postava odhalí 🕒 odměnu, namísto vzetí předmětu přejde na 13-3.
- **Rozbité zrcátko:** Pokud postava najde 🕒 odměnu, namísto vzetí rozbitého předmětu přejde na 13-4.



- **Nápor:** 🕒 +1. Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Kartonová krabice je prázdná, s výjimkou hrstky zlamaných voskovek a hromádky kostek stavebnice, které by vytvořily ideální místo pro ostřelování. Ale vnitřní stěny krabice jsou opravdu poutavé, po celém jejich povrchu se táhne barevná nástěnná vosková malba. Na jedné scéně jsou zachyceni dva pískomilové v tanci, nad nimi se vznáší rudé srdce a zářící zlaté slunce, všude okolo je bezpočet květů a poletujících not. Na každé pídí vnitřku krabice je něco namalováno.



Zaprášeným prasklým oknem do místnosti vchází teplý, rozptýlený paprsek slunečního svitu a ozařuje vysoký rohový stůl natřený veselými barvami. Nahoře na stole stojí malá klíčka.

„Stalo se tu něco ošklivého,“ špitne Grumla. Její oči jsou zastřené a smutné, když čenichá ve vzduchu. „Něco opravdu hrozného.“



Před tebou se tyčí barevný domeček pro panenky. Všechn nábytek v myší velikosti vypadá netknutě, jako by se tu zastavil čas, přesto je celé místo podezřele bez prachu. V patře, těsně za točitým schodištěm, je v jednom pokoji hnízdo nějakého hlodavce. Na stěně je přilepená maličká kresba dvou šťastných pískomilů držících se za tlapky.



Pokud je Ostromuška ve hře, jděte na 13-2.



DŮM ZVÍŘAT

START

🎲 +1. Přečtěte následující:

Vstoupíte do místnosti, kde leží temné stíny, vzduch je těžký a je cítit krysím trusem. Cinkal se začne dávit, ale Grumla se na něj zadívá a křeček se ovládne.

Plížíte se úzkým prostorem mezi stěnou a hromadou sutin, packami občas šlápnete do starých loužiček nějakého sladkého, lepivého nápoje. Když se šplháte na hromadu, slyšíte nerytmický, postupně zesilující šum chrápání mnoha tvorů.

Riskujete pohled přes sutiny a prohlížíte si špinavou místnost, která zřejmě nebyla kdovíjak čistá ani před Pohromou. Rozbitými okenicemi dovnitř proudí ostré paprsky světla. Podlahu z hrubých prken pokrývá starý, skvrnitý, na mnoha místech propálený koberec. Středu místnosti dominuje obrovská díra, jak se prkna podlahy rozhodla upustit od svého snažení. Zdroje chrápání jsou všude kolem. Všude mezi odpornou špinou pospávají krysy a několik dalších hlodavců.

„Možná bychom se měli pokusit prolézt stropem,“ zašeptá Meziáš.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy na 🐾 pole odpovídající místu, kudy sem vstoupily:

Ze zdi = 🐾 A, z kuchyně = 🐾 B

- Umístíte 🐹 žetony na označená pole.
- Umístíte 3 šroťáky (ne vůdce) a 4 písklata na 🐾 pole. Každou z těchto figurek položte na bok. Tyto figurky jsou hlídky. Jejich karty položte pro přehled stranou, ale zatím je nepřidávejte na stupnici hrozby.
- Karta prostředí: Hlídky
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Zalarmování hlídek:** Pokud jsou hlídky zalarmovány, hodte kostkou za každou na boku ležící figurku nepřítele. Pokud je výsledek záporný, figurka zůstane spát. V opačném případě se probudí. Postavte ji a přidejte její kartu na stupnici hrozby, nadále už to není hlídka a bude se pohybovat a útočit běžným způsobem. Zbývající spáči jsou stále hlídky. Kdykoliv je přidána karta nepřítele, situace se stává nepřátelskou.
- **Presila:** Na této straně není omezený počet nepřátel, kteří mohou být zároveň na stupnici hrozby. Podle potřeby pokračujte v přidávání nepřátel do sloupce pod stupnici hrozby. Pokud je více než 5 nepřátel, tah nepřítele nastane, když je během kroku ověření hrozby na stupnici 5 nebo více karet hrozeb, ale někteří nepřátelé se nemusí aktivovat.

- **Volání o pomoc:** Pokaždé, když nepřítel zaútočí, vyhodnoťte zvláštní pravidlo zalarmování hlídek.

15-2

Pálí tě to v krku, chceš to vyplivnout a rozkašlat se.

Vyhodnoť 🎲 test schopnosti s obtížností 2.

- **ÚSPĚCH:** Nakonec se přinutíš tekutinu spolknout, břichem se ti rozlije příjemné teplo a naplní tě zvláštní pocit euforie. Přeidej do hry kartu vlivu této postavy.
- **NEÚSPĚCH:** Hlasitě se zakuckáš a zasípeš! Vyhodnoť zvláštní pravidlo zalarmování hlídek.

15-3

Z hlubin díry vychází úzkostlivé kvílení. K vaši smůle to je Rudooký Fátum!

Vyhodnoťte zvláštní pravidlo zalarmování hlídek. Pak, pokud je na stupnici hrozby méně než 3 karty nepřátel:

- **Střetnutí:** Rudooký Fátum. Umístěte tuto figurku na pole 🐾 2.
- **Kořist:** 🎲 🎲 🎲 🎲
- **Situace:** Nepřátelská.



- **Nápor:** 🎲 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ vede nahoru do podkroví. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 63.



Tento východ vede do kuchyně. Tento východ můžete použít, pouze pokud je situace bezpečná. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 61.



Na roztrhané pohovce leží ohmataná zažloutlá obdélníková karta. Uhrovitá tvář lidského samce hledí naprosto bez výrazu. Naštěstí alespoň neukazuje své podivné zuby, jak to lidé často dělali při pózování pro obrázek. Ale fotografie je jen rozptýlení. Za ušmudlaným polštářem najdeš ukryté nějaké věci.

Umísti na toto pole 3 🐹 žetony.



Pod troskami je vidět televize, nad ní visí zbytky rozbitého světla. Hotová pokladnice plná malých součástek, které mohou být použity při opravách a vyrábění nových věcí. Zavolaš na ostatní.

Po Cinkalově chlupaté tváři se rozlije široký úsměv a oči se mu rozzáří. Vytáhne výstřižky ze starého prodejního katalogu a začne porovnávat obrázky s veteši na dně jámy.

Vezmi si kartu předmětu. Přeidej ji na hromádku rozbitých předmětů. Umísti na toto pole 2 🐹 žetony.



Vidíš pánev na smažení. Uvnitř je lepkavá tekutina, která silně páchne alkoholem a karamellem. Voní to úžasně i odporně zároveň.

Pokud to ochutnáš, jdi na 15-2.



Jděte na 15-3.



ROVNÁ ZEĎ

START

☉ +1. Přečtete následující:

„Žádné značky,“ konstatuje Meziáš. „Byli jsme tu vůbec někdy předtím?“ Všichni se nervózně rozhlížíte kolem. Vždy je to neznámo, kvůli čemu musíte nejčastěji zastavovat.

Shromáždíte se ve vysoké trávě u boční strany domu, chladný stín budovy umožňuje snadno se skrýt. Musíte najít cestu dovnitř. Nahoře nad sebou vidíte ze zdi vyčnívat rezavý vodovodní kohout. Vypadá jako slibné místo, kde začít. Kolem kohoutů bývají často praskliny, které se dají snadno rozšířit a protáhnout se do dutiny ve zdi.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole.
- Umístěte ♠ žetony na označená pole.
- Karta prostředí: Nízká viditelnost
- Odeberte všechny figurky mohutných nepřátel z lovu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Nízká viditelnost: Karta prostředí nízká viditelnost se použije pouze tehdy, když je cíl útoku na poli zdi. Pokud jste na misi 13, jděte na 17-5. Jinak jděte na 17-6.

17-2

Můžete poskytnout pomoc zraněnému pískleti splněním ♠ úkolu skupiny s obtížností 8. Příspěť mohou pouze postavy na poli ☉ 1.

- ÚSPĚCH: „Au, moje hlava,“ vydechne omráčená hlídka, když znovu přijde k vědomí. „Danda!“ vyhrkne najednou. „Ona je v průšvihlu!“ Každá postava, která k úkolu skupiny přispěla, přidá do hry svou kartu vlivu. Přidejte do hry kartu prostředí Velké objekty. Zraněné pískle MŮŽETE přenést ke kolegům strážným s použitím pravidel pro velké objekty.

17-3

Pod bílou odlupující se barvou je tu a tam vidět staré seschlé dřevo. Na jednom větším fleku bílé barvy je uhlem nakreslená hrubá kresba krysy s jedním zubem bílým, ale s druhým vybarveným černě. Smrtizubův gang! Cinkal si strachy učurne.

17-4

Sponky vypadají jako perfektní úchyty!

Můžeš z této lokace odejít a vyšplhat do zdi ve druhém patře. K tomu musíš uspět v ♠ testu schopnosti s obtížností 4. Jakmile takto odejdou všechny postavy, jděte na stranu 11.

17-5

Vedle zrezivělého kohoutu postává znučená myška, zívá a přešlapuje z packy na packu ve snaze udržet alespoň trochu pozornosti. Přemítáte, jak se k hlídce nejlépe přiblížit, ale než se na cokoli zmůžete, vyleká vás tlupa gekonů, která se objeví zdánlivě odnikud, a vrhne se na nebohou myš. Srazí ji k zemi, její bezvládné tělo nechají ležet a tiše se prosmýknou mezerou mezi kohoutem a zdí.

„Neřádi!“ sykne Grumla.

- Umístěte figurku písklete na bok na pole ☉ 1 a figurku dalšího písklete postavte na pole ♠ B. Jejich karty nepřidávejte na stupnici hrozby.
- Situace: Bezpečná

17-6

- Střetnutí: 2 škorpióni a počet švábů = 2x počet postav. Šváby rozdělte rovnoměrně na pole uvnitř zdi.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Linie výhledu nepřátel: Pokud žádný nepřítel nemá v linii výhledu postavu, situace se stává bezpečnou. Situace se znovu stává nepřátelskou, když je 1 nebo více postav v linii výhledu nepřítele.

17-7

Tvá malá očka se temnotě rychle přizpůsobí. Stojíš na rezavé vodovodní trubce ve zdi domu. Nahoře prochází myši dírou paprsek světla. Přes světlý otvor se mihnou pohybující se stíny – gekoni se snaží proklouznout dovnitř!

- Střetnutí: Počet gekonů = počet postav. Tyto figurky rozdělte rovnoměrně na pole uvnitř zdi.
- Kořist: ♠ ⚙
- Situace: Nepřátelská



- Nápor: ☉ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Když odejdete tímto východem a jste na misi 16, jděte na stranu 15. Pokud jste na misi 13, zapamatujte si, jestli jste odnesli zraněné pískle kolegům strážcům, či nikoliv, a jděte na stranu 19.



Kolem kohoutu je opravdu dostatečná mezera, na které jsou ještě patrné staré stopy po drápech a zubech. Nejste tu první. Grumla zatřeše huňatou hlavou, když se snaží protáhnout.

„Musíte mě opravdu nenávidět,“ vzdychne.

„Jasně, že ne,“ ujišťuje ji Šuměnka. „Je to sotva taková malá nelibost.“

„Bez obav, brumlo, já tě nenávidím,“ zakření se Cinkal.

Pokud jste na misi 13, jděte na 17-2. Jinak jděte na 17-3.



Vnitřní prostor stěny končí u bytelného dřevěného trámu. Je tu malá schránka se zásobami. Směrem vzhůru vedou elektrické kabely připevněné sponkami.

Pokud jste tak již neučinili, umístí na toto pole 2 ♠ žetony. Pokud jste na misi 14, jdi na 17-4.



Pokud jste na misi 13, jdi na 17-7.



- Pokud je družina na poli D-1 na cestovní mapě:

Střetnutí: Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská

- Pokud je družina na poli C-2 na cestovní mapě:

Ucítíš na svém krku dotyk ostrého nože. „Někdo si myslí, že se může proplížit dovnitř, co?“ uchechtne se páchnoucí krysa. **Střetnutí:** 1 šroťák. Umístí tuto figurku na své pole. Stáváš se lapený. **Situace:** Nepřátelská



PODIVNÁ KOLONIE

START

🌀 +1. Přečtěte následující:

Od žaluzií se odráží žluté světlo a vrhá zlaté stíny po celé místnosti. Všechno ostatní je zahalené ve stínech. Větríte ve vzduchu a vyměňujete si nejisté pohledy. Zápach jiných hlodavců je jasně zřetelný.

Obývací pokoj je jako obrovská sluj. Strop je neskutečně vysoko nad vámi a stíny ve vzdálených zatuchlých rozích mohou ukrývat jakékoliv nebezpečí.

PŘÍPRAVA

● Umístěte postavy na 🌀 pole odpovídající místu, kudy sem vstoupily:

Ze zdi = 🌀 A, z kuchyně = 🌀 B

● Umístěte 🌀 žetony na označená pole.

Pokud jste vstoupili ze zdi a nesete zraněné pískle za jejich kolegy strážnými, jděte na 19-4. Pokud jste vstoupili z kuchyně a uzavřeli tam s myšmi mír, jděte na 19-3. Jinak jděte na 19-2.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

● **Hnízdění:** Pokud hnízdíte zde, nemusíte utratit žádné jídlo.

19-2

Ocitnete se obklopeni houfem malých hlodavců ozbrojených nalezenými zbraněmi, jako jsou párátko, jehly a bodce na kukuřičné klasy. Všechny ty špičaté věci máte jen kousek od obličejů, což nedává moc prostoru k pohybu. Meziáš se usměje způsobem, o kterém věří, že bude vypadat přátelsky.

Jděte na 19-5.

19-3

Ocitnete se obklopeni houfem malých hlodavců ozbrojených nalezenými zbraněmi, jako jsou párátko, jehly a bodce na kukuřičné klasy. Všechny ty špičaté věci máte jen kousek od obličejů, což nedává moc prostoru k pohybu. Meziáš se usměje způsobem, o kterém věří, že bude vypadat přátelsky.

„Klid, stateční přátelé, jsou s námi. Můžeme jim důvěřovat,“ říká vůdce skupiny přicházející z kuchyně. Otočí se k vám: „Udělejte si pohodlí. Můžete se tu uhnízdít, když budete chtít, i když vám toho nemůžeme nabídnout mnoho, mimo tepla ohně a rozhovoru.“

Snižte obtížnost úkolu skupiny na 🌀 1 o 7. Jděte na 19-5.

19-4

Přinášíte zraněné pískle. Brzy se odevšad vyrojí ozbrojení hlodavci, většinou myši, každý pevně svírající zbraň. V okamžiku jste jimi obklopeni. Jejich zbraně jsou jehly a různá kuchyňská udělátká, ale Danda na ně vyštěkne, aby se zastavili.

„Tihle jsou s námi, zachránili mě a Lunu, když nás přepadli gekoni!“ vysvětlí jim.

Snižte obtížnost úkolu skupiny na 🌀 1 o 7. Jděte na 19-5.

19-5

Znenadání kolem prosvíští střela a s hlasitým tuc se odrazí od stanu z rozevřené knihy. Výstřel ihned strhne pozornost všech myší, které vás obklopují. Do místnosti vpadla tlupa šupinatých a jejich zbraně mřít vaším směrem.

„Rychle, pomozte těm myším ubránit jejich domov!“ vykřikne Meziáš.

● Na pole 🌀 2 umístěte počet písklat = počet postav. Jejich karty nepřidávejte na stupnici hrozby. Tato písklata jsou přátelští tuláci.

● **Karta prostředí:** Doprovod

● **Střetnutí:** 1 vůdce škorpiónů a počet náhodných šupinatých = počet postav -1. Umístěte škorpióna na 🌀 pole.

● **Kořist:** 🌀 🌀 🌀 🌀

● **Situace:** Nepřátelská

Pokud tyto nepřátele porazíte, jděte na 19-6.

19-6

Zástupem si svými kostnatými končetinami prorazí cestu hubená šedivá myš, zastaví se proti Cinkalovi a zblízka mu mžourá do tváře.

„Eh... Ahoj?“ řekne zmatený Cinkal.

„Křeček!“ vykřikne ona. „No nejseš ty roztomilej.“ Pak se otočí ke Grumle a řekne: „Ach, panenka. Nikoho z tvého druhu už jsem neviděla pozhnaně cyklů!“ Grumla vypadá zaraženě. „Ano, vidím tvůj smutek, má drahá. Je mi to moc líto.“ Otočí se ke zbytku z vás a prones: „Vážíme si vaší pomoci. Vždy u nás budete vítáni. Mé jméno je Urma. S potěšením jsem vás všechny poznala.“

Můžete se setkat s Urmou v jejím knižním stanu na 🌀 1.



● **Nápor:** 🌀 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Pokud je situace bezpečná, můžete s Urmou promluvit o vytvoření aliance splněním 🌀 úkolu skupiny s obtížností 14. Přispět mohou pouze postavy na tomto poli.

● **ÚSPĚCH:** „Jsme tu v pasti, nemůžeme odejít, protože venku na dvoře hlídá pes,“ říká Urma. „Naše zásoby potravin se ale tenčí. Kdyby tak s tím psem šlo něco udělat.“

„No vlastně tenhle problém už jsme vyřešili,“ řekneš jí a převyprávíš celý příběh.

„Pojďte s námi a přidejte se k naší kolonii. Je u nás bezpečno i dost místa.“ Najdete v balíčku kartu aliance Náměstí a přidejte ji do krabičky zásob kolonie. Jděte na záznam úspěchu uvedený na vaší kartě hlavní mise.



Někteří z cizinců se zajímají o obchodování s vámi.

Vezměte 4 předměty z balíčku předmětů a vyložte je lícem vzhůru. Pokud je situace bezpečná, libovolný hráč může vyměnit nerozbitý předmět za 1 z těchto předmětů.



Leží tu sáček krmení pro pískomily, hrubě roztržený a téměř prázdný. Několik granulí je rozsypaných na křesle. „Kde jste to našli?“ ptá se Grumla.

„Nahoře, v tom barevném pokoji,“ říká nejbližší myška, „patřilo to nějakým tvorům, kteří tam žili... předtím.“ Grumla si hodí jednu granuli do pusy.

„Jako za starých časů,“ říká, tvářičky se jí natrášají. „V patře říkáte?“

„Jo, ale nechodte tam. Je to zdraví škodlivé sousedství a nikdo se nikdy nevrátí. Nikdo.“



● **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



JÍDLO S DÍROU

START

☉ +1. Přečtěte následující:

„Tudy!“ křikne Meziáš a míří k bočnímu tunelu. Zbytek družiny ho následuje, projít částečně zasypaným tunelem bude stále jednodušší, než bojovat proti proudu ve stoce. Vylezete ven z vody a rozhlédnete se. Shora, z míst, kde se propadla podlaha domu, proudí paprsky slunečního světla.

Ale za vámi se ozývá nestvůrný skřípot, ze kterého vám tuhne krev v žilách. Zvuk stovek malých nožiček rozléhající se tunelem stoky, doprovázený zlověstným mručením mnoha hlasů.

„Rychle, musíme si pospíšet!“ vykřikne Grumla a začne šplhat nahoru. „To je to, proč se Stokám vyhýbáme,“ zabručí. „Teď už to chápete?“

„Jasný jako facka,“ přikývne Šuměnka.

Vyšplháte se dírou v propadlé podlaze.

„To je kuchyně!“ vypískne Cinkal vzrušeně.

„Laskonka říkala, že máme přinést koření, když na nějaké narazíme,“ připomíná Šuměnka. Má starou myš ráda a chce si získat její přízeň. Laskonka má také Šuměnku ráda, ale dává si pozor, aby to nedala moc najevo. Od Pohromy už zažila ztrátu příliš mnohokrát.

„Co to tu páchne?“ ptá se Grumla.

„Ano, také to cítím,“ přitaká Meziáš. „Myši“.

„Buďte tiší a opatrní,“ říká Grumla, když si připravuje své vybavení.

Každé stvoření dokáže být nebezpečné, když si brání území. Když ty myši cítíte, znamená to, že jsou blízko. Záplata vám pro setkání s cizinci dal jasné pokyny.

„Vždy respektujte hranice,“ řekl vám. „Nezapomeňte, všechny bytosti potřebují jídlo a hnízdo. Ať budete dělat cokoliv, nedůvěřujte hned každému.“

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ☉ pole.
- Umístěte ☹ žetony na označená pole.
- Umístěte žetony pastí na označená pole.
- Odeberte z lovu všechny figurky, pak do lovu umístěte Rudookého Fátuma a 2 šroťáky.
- Karta prostředí: Pasti na myši
- Situace: Bezpečná

21-2

Za vámi se ozve zvuk maličkých tlapiček cupitajících po dlažbě, a tak se v tichosti snažíte zmizet ve stínech. Ale skupina myši vedená podivínským hrabošem už je tu. Jejich rozhodné postoje jasně napovídají, že o vás ví. Jsou lehce vyzbrojení a nenesou s sebou žádné zásoby, bezpochyby mají hnízdo někde poblíž.

„Dobře víme, že jste tady,“ říká hraboš a důkladně se rozhlíží po místnosti. „Nikdo nechce problémy. Prostě jen položte, co jste nakradli, a zmizte zpátky dolů do díry!“

Situace není vyloženě nepřátelská, ale mír balancuje na ostří velmi ostrého nože.

● **Střetnutí:** Počet písklat = počet postav.

● **Kořist:** ☹ ☹

● **Situace:** Bezpečná

Jestliže je situace bezpečná, můžete se s těmito cizinci pokusit uzavřít mír splněním ☹ úkolu skupiny s obtížností 10. Příspět mohou pouze postavy na poli s pískletem.

● **ÚSPĚCH:** Každá postava, která k úkolu skupiny přispěla, přidá do hry svou kartu vlivu. Jděte na 21-3.

21-3

„Je milé potkat další přeživší,“ říká hraboš s přátelským úsměvem. „Byli jsem tu dost izolovaní, většinou jsme se starali o bezmocné tvory, kteří k nám dorazili jako uprchlíci. Naše zásoby se ale tenčí a z díry sem nahoru pořádají nájezdy nakažené krysy a myši z kanálů.“

„Ještě nejsme opravdoví zásobovači, ale dostali jsme povolení nabídnout útočiště komukoliv potřebnému,“ říká Meziáš snažící se o co neoficiálnější tón.

„Chcete-li se připojit k naší kolonii na Kaštanové třídě, jste vítáni.“ Jeho vystupování udělá dojem dokonce i na Grumlu.

„To je od vás milé, oceňujeme to, ale máme tu několik nemocných a také malých dětí. Navíc celý dům neustále hlídá zuřivý pes. Ta bestie sežere každého, kdo se odváží ven. Už bychom odešli, nebýt toho zpropadeného psa.“

„No ano, já myslím, že vám můžeme pomoci!“ vyhrkne Meziáš vzrušeně.

„Pokud je to pravda, pak si musíte promluvit s Urmou ve velkém pokoji,“ říká vůdce a ukazuje směrem ke dveřím.

Dveře do velké místnosti jsou ☹. Písklata na této stránce jsou nyní přátelská. Odeberte jejich karty ze stupnice hrozby.



● **1. nápor:** ☉ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby. Pokud jste na misi 13, jděte na 21-2. Jinak **střetnutí:** Počet švábů = 2x počet postav. **Situace:** Nepřátelská.

● **Další nápor:** Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepřítele. V opačném případě ☉ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud jste na misi 13. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 19.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud jste na misi 14. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 11.



Ve dřezu mezi skleněnými střepy leží prázdná krabice od mléka. Někdo si zřejmě právě naléval sklenici, když udeřila Pohroma.

Najdi v balíčku objevů kartu vozidla Loď z krabice od mléka a přidej ji do krabičky zásob kolonie.



„Magnety jsou roztomilý, ale tuhle velkolepost neudrží!“ žehrá Grumla a pyšně ukazuje na své tělo.

„Jsou silnější, než si myslíš,“ říká Cinkal nenuceně. Nakukuje do otvoru za skříňkou, o kterém doufá, že povede vzhůru. Přimět Grumlu šplhat je vždy výzva.

„Podívej, Grumčo, tohle je jediná cesta,“ říká Meziáš, zatímco škrábe Grumlu za uchem. Moc dobře ví, že to miluje.

Cinkal si všimne vybledlé fotografie, přichycené magnetem na lednici. Je na ní lidské dítě hrající si s malým růžovým jeepem.

V balíčku objevů najdete kartu mise 14 a přidejte ji dospod balíčku misí.



● **Střetnutí:** Lov. Umístěte tyto figurky na pole ☹. Odstraňte ze hry všechna písklata.

● **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



ŘÍZENÍ JE HRAČKA

START

⚙️ +1. Přečtěte následující:

Plastové pneumatiky malého nákladáku se na kluzké podlaze začnou protáčet, když Cinkal zatlačí ovládací páčku až na doraz dopředu. Zadní část chvíli tancuje ze strany na stranu, pak ale kolečka zaberou a jste pryč.

„Asi budu blinkat,“ naříká Grumla.

„Pokud se nám podaří dostat do skladiště, můžeme použít nákladovou rampu a zmizet odsud!“ překřikuje Cinkal kvílení motoru.

„Ale ne, máme společnost!“ oznamuje Meziáš, když se z pokladní uličky vynoří pár in-line bruslí se šroťáckými krysami.

„Tak až bude Grumla zvracet, namiř ji na ně,“ navrhuje Cinkal.

PŘÍPRAVA

- Zvolte postavu, která bude řidič a její figurku umístěte na pozici A na plánu vozidla na této straně. Hráč této postavy se stává vypravěčem. Všichni ostatní hráči umístí své postavy na pozici B na plánu vozidla.
- Zatím NEUMÍSTUJTE žádné ♁ žetony.
- Žeton nákladáku (se stojánkem) umístěte na pole s velkou číslicí 1.
- **Střetnutí:** Počet nepřátelských vozidel = počet postav. Umístěte žetony na nejbližší dostupné symboly nepřátel. (Karty nepřátelských vozidel najdete mezi kartami cestování vozidly.)
- **Situace:** Nepřátelská

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Rychlost vozidla:** Rychlost vašeho vozidla se rovná hodnotě v posledním projetém očíslovaném poli. Na začátku má vozidlo rychlost 1.
- **Obrana vozidlem:** Když je postava jediným cílem útoku, může se rozhodnout bránit běžným způsobem nebo se bránit vozidlem. K tomu si musí hodit kostkami. Přidejte 1 vozidla k výsledku bílé kostky a přidejte 2 útoku k výsledku černé kostky. Pokud je celkový výsledek hodů černou kostkou vyšší, umístěte na vozidlo žeton poškození (zranění). V opačném případě je útok zablokován.
- **Kolize:** Pokud se vaše vozidlo se přesune na pole se symbolem ⚠️, vyhodnoťte odpovídající efekt uvedený v ⚠️ záznamu. Pokud se vaše vozidlo přesune na pole s jiným vozidlem, obě vozidla automaticky utrpí 1 poškození.

- **Pohyb nepřátelských vozidel:** Nepřátelská vozidla se pohybují podle běžných pravidel pro pohyb. Nepřesunou se na ⚠️ pole a k jiným vozidlům.
- **Porouchané vozidlo:** Pokud vozidlo utrpí tolik poškození, kolik má životů, porouchá se. Jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.
- **Žetony hledání:** Pokud se vaše vozidlo přesune na pole s ♁ žetonem, můžete ho sebrat bez vyhodnocení testu schopnosti.
- **Řidič:** Řidič nemůže přesunout svou postavu pryč ze sedadla řidiče (pozice A). Kdykoliv během kroku provádění akcí musí řidič přesunout nákladák přímo kupředu o počet polí ve výši rychlosti vozidla (platí hodnota rychlosti na začátku tohoto pohybu).

Před, během nebo po pohybu může řidič provést libovolný počet následujících akcí:

- **Aktivace dovednosti, povzbuzení, vybavení/obchod**
- **Změna dráhy:** Přesuňte vozidlo o 1 pole vlevo nebo vpravo. To vyžaduje úspěch v ♣️ testu schopnosti, obtížnost testu je rovna hodnotě ovladatelnosti vašeho vozidla ⚙️.
- **Zatlačit na ovládací páku:** Přesuňte své vozidlo o 1 další pole vpřed. To vyžaduje úspěch v ♠️ testu schopnosti, obtížnost testu je rovna aktuální rychlosti vašeho vozidla.
- **Průzkum:** Umístěte ♁ žeton na ♁ pole v linii výhledu, na kterém dosud žádný ♁ žeton není. To to vyžaduje úspěch v ♣️ testu schopnosti, obtížnost testu je rovna vaší aktuální rychlosti.
- **Pasažér:** Během svého kroku provádění akcí může pasažér provést libovolný počet následujících akcí:
 - **Aktivace dovednosti, povzbuzení, vybavení/obchod, útok na dálku**
 - **Útok na blízko:** Útokem na blízko lze zaútočit pouze na nepřátele na vašem vozidle.
 - **Zatlačit na ovládací páku:** Jak je popsáno výše.
 - **Průzkum:** Jak je popsáno výše.
 - **Popadnout kořist:** Seberte sousedící ♁ žeton. To vyžaduje úspěch v ♣️ testu schopnosti, obtížnost testu je rovna aktuální rychlosti vašeho vozidla.
- **Nahrazení poraženého řidiče:** Pokud je sedadlo řidiče neobsazené, pasažér se na začátku svého tahu musí přesunout na sedadlo řidiče (pozice A). Tím se stane novým řidičem.



- ⚠️ Vozidlo je cílem útoku s 1 + aktuální rychlost vozidla.
- ⚠️ Vozidlo je cílem útoku s 2 + aktuální rychlost vozidla.
- ⚠️ Vozidlo automaticky utrpí 1 poškození. Přesuňte vozidlo do jiné dráhy.



- **Nápor:** ⚙️ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozb.



Pokud přesunete vozidlo na ⚠️ pole, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



Od jiskry z provizorně namontovaného motoru začal hořet celý nákladák.

Tato postava se stává hořící.





TKANIČKOV

START

🌀 +1. Přečtěte následující:

Prosmýknete se mezi rezavými kovovými pruty mříže a vklouznete do chladivého stínu prostotu uvnitř fontány. Ostatními mřížemi proudí světlo. Vnitřek je ověšený všemožnými kousky haraburdí a cetek, které tvoří spleť žebříků a lávek vedoucích do horní části, kde další dírou prosvítá sluneční záře.

Na plošinách a v provizorních hnízdech se choulí zraněné myši, ošetřují si své rány a navzájem si mumlají stížnosti na nepořádek, ve kterém jsou. Jedna z myší, které bojovaly po boku Grumly, vyskočí na starý hřeben a docipitá k malé myšce s velkým klíčem zavěšeným na zádech.

„Hvězdo, tihle tvorové nám tam venku pomohli.“ Otočí se, aby si vás prohlédla, a vy můžete vidět jizvu ve tvaru X na jejím čele.

„Nevím, kdo jste,“ řekne tichým hlasem, „nevím, proč jste tady, ale Rezavec přichází a my odcházíme! Pokud víte, co pro vás bude nejlepší, odejdete také!“ S tím se otočí zpět ke své tlupě: „Vezměte jen to nejnnutnější. Musíme cestovat nalehko!“

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🌀 pole.
- Umístěte 🌀 žetony na označená pole.
- Umístěte past na označené pole. Tato past není natažená a postavy nezraní.
- Karta prostředí: Velké objekty
- Střetnutí: 4 písklata. Umístěte vůdce písklat na ★ pole. Umístěte pod ní ★ žeton.
- Situace: Bezpečná



25-2

„Dobrá, pojďme na to!“ vykřikne Hvězda a otočí se k vám. „Doufám, že se příště setkáme za příznivějších okolností!“ Přehodí si popruhy tlumoku přes ramena a chystá se odejít, ale některé z ostatních myší váhají.

Odeberte vůdce písklat a ★ žeton ze hry. Hoďte kostkou za každé zbývající pískle. Pokud padne záporné číslo, odeberte toto pískle ze hry. Při jakémkoliv jiném výsledku dejte toto pískle na kartu postavy vypravěče.

V balíčku objevů najdete kartu mise 17 a kartu střetnutí 27 a přidejte je dospod jejich příslušných balíčků.

25-3

Cinkal vytáhne zmuchlaný papírový obal od mentolové žvýkačky a malý úlomek tuhy. „Potřebuju trochu času, abych si nakreslil schéma!“ naléhá.

Budete muset krabičku otevřít a důkladně vnitřek prozkoumat, abyste zjistili, jak si postavit vlastní čerpadlo s filtrem. To vyžaduje splnění 🌀 úkolu skupiny s obtížností 10. Příspěť mohou pouze postavy na poli 🌀 1.

● ÚSPĚCH: „Podívejte, nečistoty se z vody filtrují pomocí dřevěného uhlí. Těmhle filtr je zanesený a tyhle ventily jsou ucpané, ale kdyby byly čisté a dal se nový filtr, mohlo by to opět čerpat.“

„Odkud je to napájeno?“ ptá se Šuměnka.

Cinkal ukáže na přívodní kabel: „Předpokládám, že to vede ke starému solárnímu panelu, který zřejmě bude někde poblíž.“

Splnili jste 1 ze 3 úkolů pro misi 4.



„Pokud přichází Rezavec, tohle místo bude brzy pod náporem. Jsi si jistá, že nezměníš svůj názor a nezdržíš se ještě chvíli? Tvá pomoc by se nám hodila.“

„Hele, já nejsem vaše kámoška a rozhodně mě ani nechcete poznat!“ Její odpověď je odměřená, ale po celou dobu nespustí oči z Meziáše.

Přesvědčit Hvězdu, aby se připojila k obraně Holubí díry, vyžaduje vyhodnocení testu 🌀 schopnosti s obtížností 8.

● ÚSPĚCH: Přidejte do hry kartu vlivu této postavy. Přidejte všechny 4 figurky písklat na kartu postavy vypravěče. Najděte v balíčku objevů kartu aliance s Hvězdou a přidejte ji do krabičky zásob kolonie.

● NEÚSPĚCH: Jděte na 25-2.



● Nápor: Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby. Pokud je ve hře nějaké pískle, jděte na 25-2. V opačném případě 🌀 +1.



Z této strany nemůžete odejít, dokud nedokončíte úkol skupiny na 🌀 1. Z této strany nemusí odejít všechny postavy stejným východem.

Postavy, které odejdou přes 🌀 A, vyjdou ven ve spodní části fontány a v nadcházející bitvě budou bojovat na zemi.

Postavy, které odejdou přes 🌀 B, vyjdou ven v horní části fontány a v nadcházející bitvě budou bojovat z výšky. Postavy, které chtějí odejít přes 🌀 B, musí být vybaveny střelnou zbraní.

Jakmile všechny postavy odejdou, jděte na stranu 73 a začněte na záznamu 73-2.



Z černé krabičky upevněné na stěně se line tiché hučení. Vycházejí z ní nějaké hadice.

„To musí být nějaké čerpadlo!“ zvolá Cinkal. „Tahle fontána vůbec není kouzelná!“ Křeček předvede několik vzrušených tanečních kreací. „Musíme tu technologii získat!“

Jděte na 25-3.



Vidíš starou past na krysy a hned ti dojde, že kdyby se ji podařilo dostat na okraj fontány, posloužila by při obraně proti blížícímu se útoku vetešáků.

Žeton pasti se považuje za velký objekt. Pokud se postava přesune na pole 🌀 A, umístí ho na kartu této postavy.



Ozve se hlasitě zadunění, které otřese celým úkrytem. Všichni kolem sebe vrhají zmatené pohledy. Venku se rozlehne řev benzínových motorů.

🌀 +1.



BENZÍNKÁ

START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na pokyny k přípravě za úvodním vyprávěním.

„S touto čtvrtí to jde z kopce,“ brblal pan Pagonis. Starý muž stál u velkých předních oken a vyhlížel ven přes zářící neonovou reklamu na cigarety a ocelové pruty mříže, chránící ho před případnými zloději.

„Jistě, pane Pagonisi,“ povzddechla si Marie za pokladním pultem. Věděla, že svého šéfa musí brát s nadhledem, když je v takové náladě.

„Bývalo to skvělé místo,“ pokračoval, „přesně na okraji centra. V okolí samé noblesní domy. Vše, co taková pěkná čerpací stanice, jako je tahle, potřebuje. Ale potom přišli. Banda přistěhovalců. Příliš líní na práci, ale ne dost líní na to, aby mi to tady nezkusili čas od času vykrást.“ Odkáslal si.

Marie zavrtěla hlavou. Pan Pagonis se rád vždy trochu rozčepýřil, když se ho lidé ptali na jeho cizí přízvuk, ovšem to mu nebránilo, aby to samé dělal ostatním. A navzdory mužovu přesvědčování, čerpací stanice zdaleka nebyla na ideálním místě. Byla daleko od hlavní výpadovky z města a rušných dopravních špiček. Okolní domy nikdy nebyly luxusní sídla, jak barvitě popisoval starý muž, ovšem žádný z nich nikdy nebyval ani taková ruina, jako jsou teď. Ale on nebyl ten typ člověka, co by byl ochotný si přiznat, že selhal. Byl to zbytek světa, co ho stáhlo dolů.

„Takhle se tato země odměňuje za poctivou práci. Vše, o co jsem se kdy zajímal, může klidně hned přestat existovat,“ zamručel. Pak už byl jen záblesk bílého světla a poprvé v životě se panu Pagonisovi jeho přání splnilo.

Pokud jste na misi 7, jděte na stranu 37 a začněte záznamem start mise 7. Jinak jděte na stranu 29.



OTEVŘENO NONSTOP

START

⌚ +1. Pokud jste na misi 3, přečtěte následující. V opačném případě jděte na přípravu.

Stojíte na cihlové římse, packami si stíníte oči před slunečními paprsky a snažíte se prohlédnout oknem dovnitř. Vnitřek prodejny je potměšilý, ale přesto rozeznáváte dobře zásobené police. Tam, v teplé záři slunečního paprsku, leží váš v plastu zabalený cíl, krabice lahví s průhlednou čistou vodou. Je to úžasný pohled, ze kterého vás vytrhne až zakrákání ptáka pátrajícího po kořisti. Rychle seskočíte z římsy dolů a pelášíte za roh.

Znovu se nadechnete, až když se všichni přikrčíte ve stínu velkého kontejneru vzadu za obchodem. Stín je příjemně chladný a pták zmizel z dohledu. Ale Meziáš nastraží uši.

„Co je to za škrábavý zvuk?“ ptá se.

„Šuměnka má zase blechy,“ uchechtne se Cinkal.

„Vím, kde bydlíš,“ zasyčí Šuměnka k hihňajícímu se křečkoví. Ale Grumla je oba popadne a zacpe jim ústa svými obrovskými tlapami.

„Pšššš!“ varuje je a položí ucho na stěnu kontejneru. „Švábi! Spousta švábů. Sakryš! Myslím, že nás slyšeli.“

Meziáš se zamračí na Cinkala a založí párátka do své kuše.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ⚡ pole.
- Umístěte ♀ žetony na označená pole.
- Umístěte žeton pasti na označené pole.
- **Střetnutí:** Počet švábů = 2x počet postav.
- **Karty prostředí:** Překážka, Pasti na myši
- **Situace:** Nepřátelská

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Neúspěch při překonání překážky:** Na této mapě není za neúspěch při testu překonání překážky žádný postih.

29-2

Pokud jsou všechny postavy v oblasti uvnitř zdi, jděte na 29-3. V opačném případě přečtěte následující:

„Ale ale, copak to tu máme?“ hlas, přirozeně zlověstný, přejde v zapředení. Otočíte se a vidíte Micku, strašlivou kočku, pohodlně rozvalenou na kontejneru, s neupraveným ocasem mrskajícím se sem a tam. Olízne si packu, naprosto nehlučně seskočí na zem a mezi tmavě šedou srstí se objeví drápy.

- **Střetnutí:** Micka

- **Situace:** Nepřátelská

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Oblast zdi:** Micka nemůže vstoupit na pole nebo obsadit pole uvnitř zdi. Pokud Micka zaútočí na postavu, která je na stejném poli jako past na myši, jděte na 29-4.

29-3

Tisknete se k sobě ve tmě tak vyděšení, že ani nedýcháte. V paprsku světla vycházejícího z praskliny ve zdi víří prach, ale cítíte, že ta kočka tam někde stále je. Přes trhlínu se mihne stín, slyšíte zvuky čenichání z druhé strany. A pak je pryč. Musíte sebrat veškerou odvahu, abyste pokračovali dál.

- ⌚ +1.

29-4

Krčíte se uvnitř zdi, ani se neodvažujete dýchat. Víte, že Micka vás viděla. Sotva začnete tiše doufat, že už snad odešla, prasklinou se protáhne kočičí tlapa s obrovskými ostrými drápy! Tlapa kolem sebe slepě pátrá po čemkoli, do čeho by mohla drápy zatnout. Grumla pomalu, jen jednou zadní tlapkou, posouvá past blíž a blíž ke šmátrající kočičí tlapě až najednou... KLAP! Past sklapne. Venku se rozlehne bolestné mňoukání a tlapa s ostrými drápy zmizí. Nehnutě vyčkáváte dokud Micčín nářek nezmizí v dáli.

Odeberte Micku ze hry. Každá postava na tomto poli může do hry přidat svou kartu vlivu.



- **Nápor:** ⌚ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



A

Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě města na sousedící pole.



B

Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud jste na misi 3. K odchodu tímto východem musíte nejprve uspět v testu překonání červené překážky. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 31.

1

Ve spodní části kontejneru je malý orezlý otvor pro odtok dešťové vody, dostatečný pro malého hlodavce, nikdo velký se jím určitě neprotáhne.

Velké postavy se nemohou přesunout na pole kontejneru.

2

Je tu výrazný zápach trusu a vidíš místo, kde několik dní hnízila malá skupina cizinců. Když se tím nepořádkem prohrabeš, najdeš červený a modrý elektrický drát a tak se podél toho barevného vedení vydáš.

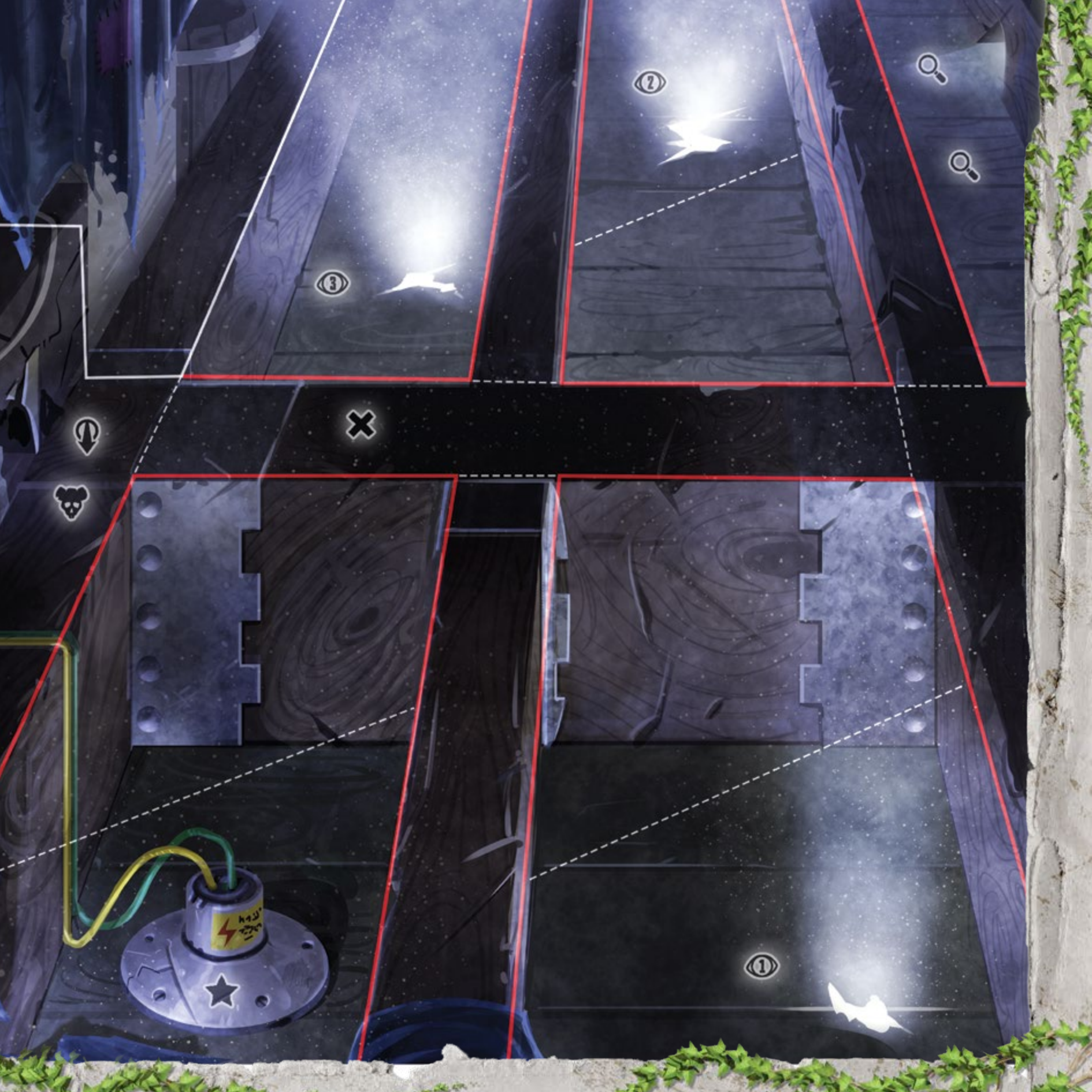
3

Dráty zahýbají ostře nahoru a je tam i malá mezera, kterou se můžete protáhnout a vyšplhat nahoru. Otvor je téměř nezatelný. Kdyby vám neřekli, že tam je, sami byste si ho nevšimli.



2+

Jděte na 29-2.



PODKROVNÍ KRYSY

START

🕒 +1. Přečtete následující:

Šplháte po elektrickém vedení, stále nahoru, až se najednou vynoříte na úzkém trámu na kraji dřevěného podkroví. Dostali jste se do stropu. Dřevo je měkké, aby vašim drápkům poskytlo dostatečnou oporu, a tak si můžete bez obav celý prostor podkroví prohlédnout. Je to spleť trámů, trubek ventilace a pavučin. Zesponu mnoha dírami v letitém dřevě pronikají paprsky světla.

„Musíme to prohledat kolem těch děr a najít cestu dolů,“ říká Šuměnka.

„Mohli bychom ustříhnout nějaké dráty a sešplhat po nich jako po laně,“ navrhuje Cinkal.

„Podívejte, ono se to snaží myslet,“ směje se Šuměnka.

Cinkal ji ignoruje a říká: „Mohlo by se mi podařit získat stopu nebo dvě dráty, tak se podívejte po nějaké polici, na kterou bychom mohli slézt.“

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy na 1 pole.
- Umístíte 🕒 žetony na označená pole.
- Umístíte ★ žeton a označené pole.
- Umístíte žeton pasti na označené pole.
- Karty prostředí: Nízká viditelnost, Pasti na myši
- Situace: Bezpečná

31-2

Nakloníš se nad jedno z tělíček opřených o trám a šťouchneš do něj packou. To se za doprovodu zvuku chřestících kostí zhroutí. Švábí ty mrtvolky obrali důkladně.

Opatrně se zachytíš zadními tlapkami a prostrčíš hlavu otvorem. Obchod dole vypadá téměř nedotčeně. Jedna z lednic v zadní části vypadá, jako by zevnitř explodovala. Na zaprášené podlaze leží poházené krabice mléka a balíčky másla. Z otvoru vidíš několik řad regálů, ale jsou od tebe příliš vzdálené. Touhle dírou cesta nevede.

31-3

Strop se zhroutí, ale několik prken přeci jen zůstane na pár hřebících viset. Tvé zvířecí reflexy zapracují a stihneš se drápkou zachytit jednoho prkna. To ale praskne a obloukem se zhoupne dolů. V nejnižším místě oblouku už se letícího klusu dřeva neudržíš a tvrdě dopadneš na polici do vyskládaných vysokých plechovek. Plechovky se rozlétnou jako kuželky a ty zůstaneš ležet.

Automaticky utrpíš 1 zranění. Odeber svou postavu z mapy a umístí ji na svou kartu postavy. Jsi uvnitř obchodu. Pole 🕒 3 považujte, jako by už dále nebylo na mapě.

31-4

„Támhle jsou!“ rození se triumfální výkřik krysy, která na vás ukazuje ohydňným drápem. „Sem ti říkal, že šli dovnitř.“

„To bude brnkačka!“ chechtá se jeho přítel.

- **Střetnutí:** Počet náhodných vetešáků = počet postav.
- **Kořist:** 🍖 🍖 🍖 🍖
- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.



Dráty jsou zapojené do zadní části světla. Potřebujete je odříznout.

Odříznutí drátů vyžaduje splnění 🕒 úkolu skupiny s obtížností 10. Přispět mohou pouze postavy na tomto poli.

- **ÚSPĚCH:** Umístíte ★ žeton na kartu postavy vypravěče. Každá postava, která k úkolu skupiny přispěla, přidá do hry svou kartu vlivu.



- **1. nápor:** Jděte na 31-4.
- **Další nápory:** 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozb.



Z tohoto otvoru stoupá vzhůru odporný pach. Přes oslnivé světlo procházející otvorem je obtížné něco vidět. V jednom rohu je hromada hlodavčího trusu, v dalším rohu jsou vidět kostlivé pozůstatky několika nešťastníků. Co tam dělali? A co je zabilo?

Umístí na toto pole 2 🕒 žetony. Jdi na 31-2.



Opatrně se zachytíš zadními tlapkami a prostrčíš hlavu otvorem. Přímo pod dírou je vrchní police jedné řady regálů. Bezpečná cesta dolů!

„Mám to!“ vykřikneš.

Pokud máš na své kartě postavy ★ žeton nebo máš kartu předmětu rybářská udice, umístí ★ žeton nebo žeton rybářské udice na toto pole. Jakmile je na tomto poli ★ žeton nebo žeton rybářské udice, považujte ho za východ. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 33.



Pod zadními tlapkami se ti ozve hrozivé zapraskání. Strop je zde nesmírně chatrný. Má cenu se tady ochomýtat?

Pokud svůj tah ukončíš na tomto poli, jdi na 31-3.



Stará tepelná izolace se rozpadne a uvolní cestu proudu rozrušených švábů, kteří si hodlají své území bránit.

- **Střetnutí:** Počet švábů = 2x počet postav. Umístíte šváby na pole obsahující postavy, rozdělte je co nejrovnoměrněji.
- **Situace:** Nepřátelská



POLICOVÁ JEDNOTKA

START

♣ +1. Přečtete následující:

Grumle začínají elektrické dráty klouzat v packách. Její packy jsou příliš malé na to, aby tak dlouho udržely její celou váhu, a už jí začínají opravdu bolet. „Honem!“ vypískne rozhněvaně. Její hlas se rozlehne prázdným obchodem a vyslouží si od ostatních pohoršené syčení.

„A to jste říkali, že já jsem hluchý,“ žehrá Cinkal.

„Další, kdo promluví, dostane párátkem do zadnice,“ zasyčí Meziáš.

Šuměnka jako první doleze až na konec drátu, ale její packy se zůstanou kývat ve vzduchu. „Zhoupněte mě!“ špitne k ostatním.

„Teď není čas na zábavu!“ peskuje ji Cinkal, ale Meziáš už se začíná kývat dopředu a dozadu. Všichni brzy srovnáte své pohyby a drát se začne houpat. Každé zhoupnutí přibližuje Šuměnku o kousek blíž k okraji police. Když už to vypadá, že se jí podaří okraje police zachytit, Grumlino sevření povolí a všichni skončí na polici na jedné hromadě s morčetem na vrchu.

Grumla máchá maličkou pěstičkou před Cinkalovým obličejem: „Jestli to někdy někomu řekneš, jsi mrtvý křeček,“ varuje ho. Pak se z něj skutálí a snaží se vyprášit si špínu z kožichu.

„Madam,“ říká Cinkal, zatímco se také oprašuje, „mohu vás ujistit, že kdybys si měl vybrat mezi přiznáním, že vaše zadní partie skončily na mém obličejí, a sežráním ptáky, zvolil bych ptáky.“

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole.
- Umístěte žeton velkého objektu na ★ pole. To bude láhev vody.
- Karty prostředí: Překážka, Velké objekty
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Neúspěch při překonání překážky: Pokud při šplhání dolů neuspějete v testu překonání překážky, umístěte svou figurku na cílové pole a automaticky utrpíte 1 zranění. Pokud při šplhání nahoru neuspějete v testu překonání překážky, svou figurku nepřesunujte (bez dalších efektů).

33-2

„Co je to za chroupavý zvuk?“ ptá se Šuměnka s nastraženými ušima.

„Vychází to z támhle té krabice čokoládových lupínků,“ říká Meziáš a ukazuje na zdroj. A opravdu, jedna z krabic cereálií se najednou doširoka otevře a vyvrhne vířící hmyzí masu.

- **Střetnutí:** Počet švábů = 2x počet postav. Umístěte šváby na pole obsahující postavy, rozdělte je co nejrovnoměrněji.

- **Situace:** Nepřátelská

33-3

Nad hlavami se vám ozve nějaký hluk a když vzhlednete ke stropu, vidíte, jak se dvojice krys spouští po drátech a skočí na vršek regálu.

„Nikde je nevidím,“ říká jedna z krys. „Někde tu musí být,“ odpovídá druhá, „jinudy to pryč nejde, tak dávej pozor.“

„Neměli bychme zavolat zbytek tlupy?“

„Nebud' blbej. Tohle je území Zaříkávače blech. Určitě tu někde bude. A když ne on, jeho mazlíčci určitě.“

„To jo, jen to říkáš, už mě to začíná svědit.“ zamumlá druhá krysa.

„Vím co myslíš. Nevhodné pro krysy. Naskakujou mi z tohoto místa pupínky.“ Druhá krysa se celá otřese.

- **Střetnutí:** 2 šroťáci. Umístěte je na ♠ pole.

- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

START MISE 7

Připravíte scénu jak nejlépe zvládnete. Ve spodní polici, v přepravce plné plyšových hraček se k sobě choulí koťata. Hned vedle je otevřená konzerva lososa, jen se na ni vrhnout.

Rozzlobená Micka se krade kupředu, přikrčená a připravená vyrazit.

„Vítej v novém domově!“ oznámíte jí. Micka je tím zcela zaskočená a zmatená. Zaslýchne mňoukání a uvědomí si, že její koťata jsou v bezpečí v chumlu plyšáků. Také zaregistruje neodolatelnou vůni vycházející z otevřené plechovky lososa. „Taky tu je dost kočkolitu pro tebe i pro koťata.“

Micka se vrhne na lososa a začne se hltavě cpát. Máte možnost nepozorovaně zmizet pryč. Zdá se vám, jako byste ještě zaslechli nezřetelné děkuji.

Jděte na záznam úspěchu uvedený na vaší kartě hlavní mise.



- **1. nápor:** Jděte na 33-3.

- **Další nápory:** ♣ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ nemůžete použít, pokud na tomto poli není žeton láhve vody. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 37.



Nakukuješ přes okraj police. Přímou pod tebou je převrácená krabice medových kukuřičných lupínků. Zdá se, že by se ti mohlo podařit spustit se kousek dolů a dopadnou na krabici cereálií, která by těch několik palců pádu ztlumila.



Vidíš vyrovnanou řadu konzerv s lososem, mezi lidmi kdysi populárního jídla. Podle etikety obsahuje nové Omega 18 a mnohem méně rtuti než konzervy konkurenčních značek.

„Fuj,“ zašklebí se Šuměnka a znechuceně krčí nos. „Lidi jedli opravdu divné věci.“

„Měla bys vidět, čím krmili své děti,“ říká Cinkal.

Vedle konzervovaných ryb jsou zavěšené psí suchary. Ty by mohly přijít vhod, pomyslíš si.

Vezmi si z balíčku předmětů kartu předmětu Psí suchar.



Krabice je roztržená a cereálie jsou rozsypané kolem. Pár kousků zkontroluješ, ale naštěstí nevidíš žádné stopy po molech. Můžeš si posloužit dle libosti.

Prohledej ♠ žetony (včetně už dříve odhozených), najdi 2 žetony s ♣ odměnou a umísti je na toto pole.



Jděte na 33-2.

KARTY CEST



START

KRKOLOMNÁ JÍZDA

START

Přečtěte následující:

Silnice byly kdysi hladké a plné dusivého brčení strojů chrlicích kouř. Teď tu leží prázdné a v troskách.

PŘÍPRAVA

- Zvolte vozidlo z krabičky zásob kolonie.
- Zvolte postavu, která bude řidič a její figurku umístěte na pozici A na plánu vozidla na této straně. Hráč této postavy se stává vypravěčem. Všichni ostatní hráči umístí své postavy na pozici B na plánu vozidla.
- Shromážděte všechny karty cestování vozidlem, rozdělte je na karty nepřátelských vozidel a karty cest.
- Zamíchejte karty nepřátelských vozidel a vedle levého spodního rohu mapy vytvořte lícem dolů otočený balíček.
- Umístěte počáteční kartu cesty na 1 pozici mapy a žeton vašeho vozidla (se stojánkem) na pole dle vaší volby.
- Zamíchejte zbylé karty cest a dvě rozdejte lícem dolů na pozice 2 a 3 na mapě.
- Zjistěte si počet karet cest uvedený na kartě vaší hlavní mise. Rozdejte tento počet karet cest do jednoho samostatného lícem dolů otočeného sloupce vedle pravého horního rohu mapy.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Rychlost vozidla:** Rychlost vašeho vozidla je rovna číslu uvedenému vedle karty cesty, na které se vozidlo právě nachází.
- **Obrana vozidlem:** Když je postava jediným cílem útoku, může se rozhodnout bránit běžným způsobem nebo se bránit vozidlem. K tomu si musí hodit kostkami. Přidejte vozidla k výsledku bílé kostky a přidejte útoku k výsledku černé kostky. Pokud je celkový výsledek hodu černou kostkou vyšší, umístěte na vozidlo žeton poškození (zranění). V opačném případě je útok zablokovan.
- **Kolize:** Pokud se vaše vozidlo se přesune na pole se symbolem nebezpečí, vyhodnoťte odpovídající efekt uvedený u příslušného písmene v záznamu. Pokud se vaše vozidlo přesune na pole s jiným vozidlem, obě vozidla automaticky utrpí 1 poškození.
- **Pohyb nepřátelských vozidel:** Nepřátelská vozidla se pohybují podle běžných pravidel pro pohyb. Nepřesunou se na pole a k jiným vozidlům.
- **Žetony hledání:** Pokud se vaše vozidlo se přesune na pole s žetonem, můžete ho sebrat bez vyhodnocení testu schopnosti.
- **Porouchané vozidlo:** Pokud vozidlo utrpí tolik poškození, kolik má životů, porouchá se. Jděte do vaší cílové lokace. +X, kde X = počet zbývajících karet cest ve sloupci.

- **Řidič:** Řidič nemůže přesunout svou postavu pryč ze sedadla řidiče (pozice A).

Kdykoliv během kroku provádění akcí musí řidič přesunout vozidlo přímo kupředu o počet polí ve výši rychlosti vozidla (platí hodnota rychlosti na začátku tohoto pohybu).

Pokud se vozidlo přesune na lícem dolů otočenou kartu cesty, otočte ji lícem vzhůru (beze změny orientace).

Když otočíte karty cesty lícem vzhůru, umístěte žetony na označená pole.

Pokud by se vozidlo mělo přesunout pryč z karty na pozici 3, před pokračováním pohybu proveďte následující:

1. Odhoďte kartu z pozice 1. Veškerá vozidla nepřátel na ní jsou poražena.
2. Posuňte karty z pozic 3 a 2 dolů na pozice 2 a 1.
3. Umístěte vrchní kartu cesty ze sloupce na pozici 3 a přesuňte se na ni. Pokud byste měli umístit novou kartu cesty, ale ve sloupci už žádné karty cest nezbyvají, dorazili jste do své cílové lokace. Umístěte značku pozice družiny do lokace mise uvedené na kartě vaší hlavní mise a jděte na stranu uvedenou na tomto poli.

Před, během nebo po pohybu může řidič provést libovolný počet následujících akcí:

- **Aktivace schopnosti, povzbuzení, vybavení/obchod**
- **Změna dráhy:** Přesuňte své vozidlo o 1 pole vlevo nebo vpravo. To vyžaduje uspět v testu schopnosti, obtížnost testu je rovna hodnotě ovladatelnosti vašeho vozidla.
- **Zatlačit na ovládací páku:** Přesuňte své vozidlo o 1 další pole vpřed. To vyžaduje uspět v testu schopnosti, obtížnost testu je rovna aktuální rychlosti vašeho vozidla.
- **Průzkum:** Odhalte lícem dolů otočenou kartu cesty ve hře nebo vrchní kartu ve sloupci a natočte ji jedním nebo druhým směrem. To vyžaduje uspět v testu schopnosti, obtížnost testu je rovna aktuální rychlosti vašeho vozidla.
- **Pasažér:** Během svého kroku provádění akcí může pasažér provést libovolný počet následujících akcí:
 - **Aktivace schopnosti, povzbuzení, vybavení/obchod, útok na dálku**
 - **Útok na blízko** Útokem na blízko lze zaútočit pouze na nepřátele na vašem vozidle.
 - **Zatlačit na ovládací páku:** Jak je popsáno výše.
 - **Průzkum** Jak je popsáno výše.
 - **Popadnout kořist:** Seberte sousedící žeton. To vyžaduje uspět v testu schopnosti, obtížnost testu je rovna aktuální rychlosti vašeho vozidla.
- **Nahrazení poraženého řidiče:** Pokud je sedadlo řidiče neobsazené, pasažér se na začátku svého tahu musí přesunout na sedadlo řidiče (pozice A). Tím se stane novým řidičem.



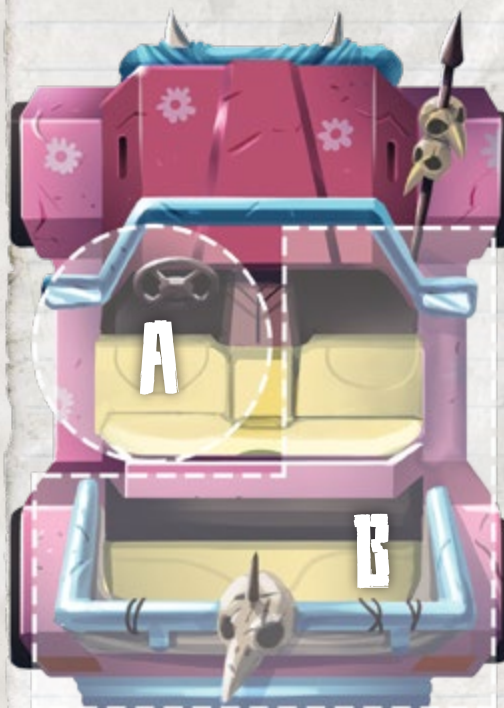
- Vozidlo je cílem útoku s 1 + aktuální rychlost vozidla.
- Vozidlo je cílem útoku s 2 + aktuální rychlost vozidla.
- Vozidlo automaticky utrpí 1 poškození. Přesuňte vozidlo do jiné dráhy.

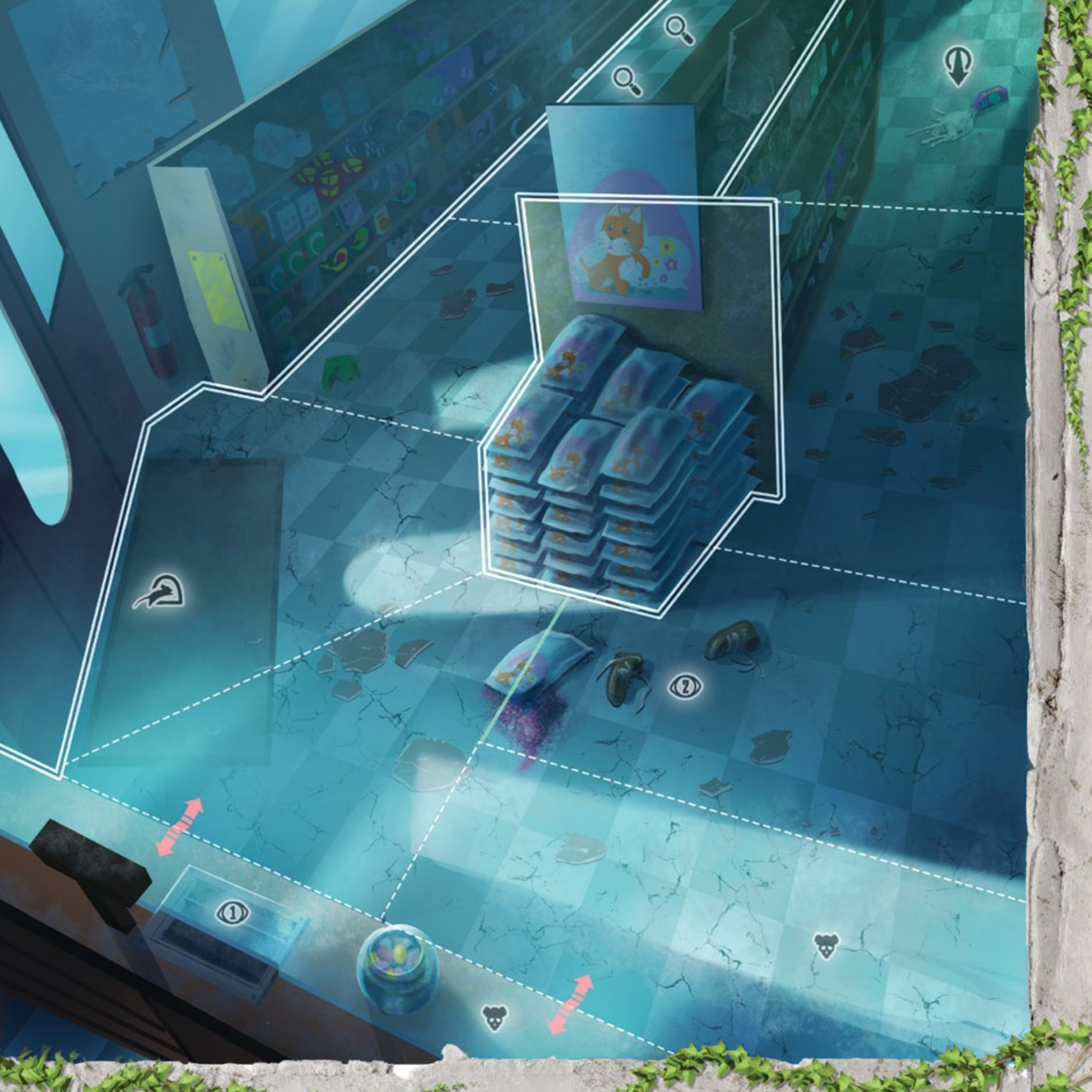


- **Nápor: Střetnutí:** Počet vozidel nepřítele = počet neobsazených polí. **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.



- +1. **Speciální:** Tato pohroma může udeřit znovu.





KONEC ULÍČKY

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

Zaříkávač blech vybalí z papíru kus zářivě růžové ovocné žvýkačky, celý si ho strčí do své malé pusy a začne žvýkat a slintat. Žvýkačky miluje, jen si začíná trochu dělat starosti, že žádná nikdy nevyjde v trusu ven. Zmuchlá papírový obal a odhodí ho na hromadu odpadu, která mu slouží za křeslo. To je život. Okolo žádné další krysy, kterým by byl k smíchu, a všechny dobroty má jen pro sebe.

Zaříkávač blech si všiml, že jeho bleší přísluhovače něco rozrušilo. Vyskákali mu na rameno a něco mu šeptají do ucha. Když si vyslechne, co mu říkají, zakucká se a vyprskne sladkou šťávou. Taková drzost! Docipitá k jednomu ze svých výtvorů a začne zběsile točit klikou. Po chvíli zamžourá na prasklou obrazovku starého otlučeného smartphonu, která se jen neochotně rozzáří.

Objeví se rozmazaný černobílý obraz ukazující vnitřek obchodu a tam, jaká drzost, nezvaní hosté. Vetřelci!

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy a žeton láhve vody na 🕒 pole.
- Umístěte 🕒 žetony na označená pole.
- Najděte v balíčku objevů kartu vozidla Loď z krabice od mléka a přidejte ji do krabičky zásob kolonie.
- Karty prostředí: Překážka, Velké objekty
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Neúspěch při překonání překážky: Pokud při šplhání z pokladny dolů neuspějete v testu překonání překážky, umístěte svou figurku na cílové pole a automaticky utrpíte 1 zranění. Pokud při šplhání nahoru neuspějete v testu překonání překážky, svou figurku nepřesunujte (bez dalších efektů).

37-2

„Hej, co si myslíte, že děláte? Tohle místo je moje! Vstup zakázán!“ Z pokladního pultu na vás shlíží odporná krysa. „Jděte holky, vemte si je!“ A pak se na dlážděné podlaze rozezní škrábání nožiček škorpióních mazlíčku Zaříkávače blech.

V balíčku objevů najděte kartu střetnutí 25 a přidejte ji dospod balíčku střetnutí.

- Střetnutí: Zaříkávač blech a počet škorpiónů = počet postav -1. Jako Zaříkávače blech použijte libovolnou figurku šroťáka.
- Situace: Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

START MISE 7

🕒 +1. Přečtěte následující:

Zaříkávač blech se snaží silou zasunout plastovou kazetu do dvířek starého přehrávače a několikrát do nich udeří, než se konečně zacvaknou. Něco si pro sebe mumlá a pěstičkou udeří do tlačítka „play“.

Nejprve je slyšet tichý šum. Pak buch buch buch! Potom se rozezní melodie. Nezaměnitelný hlas Diany Ross doprovázený příznačnými rytmy disca vyplní prostor pokladnickovy kukaně taneční hudbou.

Zaříkávač blech vypne hudbu a naslouchá. Buch buch buch! Ozvalo se to znovu. „Co to?“ Popadne svou zbraň z dřívěk od nanuků a vydá se na průzkum. Od doby, kdy se zabydlel v tomto obchodě, se mu ještě žádný návštěvník takto neohlašoval.

Jak se přibližuje ke dveřím, vidí, že se přes špinavé sklo dovnitř snaží nahlédnout mořce. To jsou ti prokletí tvorové ze sousedství. Už si v duchu připravuje proslov, ale když otevře dveře, nahnou se dovnitř jak bezhlavé stádo, div ho nepošlapou.

„Raději si pospěš, kočka tu bude každou chvíli!“ vykřikne Meziáš, naprosto ignorující otázky a námitky Zaříkávače blech.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🕒 pole. Přidejte na toto pole počet ★ žetonů ve výši počtu postav.
- Umístěte 🕒 žetony na označená pole.
- Karty prostředí: Překážka, Velké objekty (pravidla pro test překonání překážky najdete v záznamu Start)
- Střetnutí: Zaříkávač blech a počet škorpiónů = počet postav -1. Jako Zaříkávače blech použijte libovolnou figurku šroťáka.
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Domov pro kořata: Musíte přesunout všechny ★ žetony na 🕒 pole podle pravidel pro pohyb velkých objektů. Při splnění tohoto úkolu ihned jděte na stranu 33, záznam Start mise 7.

37-4

- Střetnutí: Micka. Umístěte ji na 🕒 pole.
- Situace: Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.
- Doplnění zvláštního pravidla Domov pro kořata: Teď, kromě přesunutí ★ žetonů, musíte dostat Micku na 🕒 pole. Při splnění tohoto úkolu ihned jděte na stranu 33, záznam Start mise 7.



- 1. nápor: Pokud jste na misi 3, jděte na 37-2. Pokud jste na misi 7, jděte na 37-4.

- Další nápor: 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozb.



Tento východ můžete použít pouze, pokud jste na misi 3 a na tomto poli je žeton láhve vody. Když odejdete tímto východem, jděte na záznam úspěchu na kartě vaší hlavní mise.



Na slabém řetízku tu visí stará propisovací tužka, po které se vyspěhláš na pult s pokladnou a koukáš přes neprůstředné sklo, kterým je celý tento prostor chráněn. Je tu kovem lemovaný otvor, který lidé používali při vyměňování všech těch podivných věcí s čísly. Na skle je ručně psané oznámení, že při kontrole totožnosti jsou vyžadovány dva osobní doklady.

Uvnitř pokladní kukaně vidíš spousty užitečných věcí.

Umísti na toto pole 3 🕒 žetony.



Vidíš stoh pytlů se stelivem pro kočky zobrazující dobře živou kočku, která se packou hrabe v jakémsi písku, zatímco v pozadí se vznášejí překrásné ilustrované květiny. Papírové pytle jsou stále nedotčené, ale jeden je spadlý na zemi, hned vedle páru tenisů. Pytel je roztržený a okolo je rozsypaná trocha hrubého písku.



Pokud není Zaříkávač blech ve hře, tak 🕒 +1. Jinak přečtěte následující:

„Blechy mi řekly, že se o vás ještěřky postaraly,“ vykřikne Zaříkávač blech. „Jak jste šupinatým unikli ze spárů?“

Šupinatí vás nikdy nechytli. Museli si vás splést s nějakými jinými tvory. Přemýšlíte. Pak si uvědomíte, že by to mohlo mít nějakou spojitost se zmizelými zásobovači. Myšlenka, že by Zaříkávač blech mohl být zapletený do jejich zmizení, vás přivádí k zuřivosti.

Přidejte do hry karty vlivu všech postav.



LOUŽEPLAVCI

START

☉ +1. Přečtete následující:

Trpělivě vyčkáváte pod lavičkou na autobusové zastávce. Déšť ustal, ale obloha je stále zatažená, což vám ztěžuje odhad plynutí času. Déšť je potřeba a navíc si užíváte oddych od vodu nesnášejících koček a dravých ptáků. Nejlepší chvíle je těsně po dešti, kdy se můžete alespoň na moment volně pohybovat pod širým nebem.

Ale lidstvo je pryč, a spolu s ním i veškerá technika a opatření, která bránila záplavám. Nyní ulicemi města proudí řeky poslané vody, které v mžiku dokážou spláchnout malé bezbranné tvorečky pryč.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy na ♠ pole.
- Umístíte ♠ žetony na označená pole.
- **Karty prostředí:** Nucený pohyb, Velké objekty
- Pokud máte v krabici zásob kolonie kartu Loď z krabice od mléka, umístíte žeton Loď z krabice od mléka na pole s vodou sousedící s ♠ polem. Loď začíná tuto scénu zakotvená (viz zvláštní pravidla níže).
- Pokud jste na misi 6, jděte na 39-2. V opačném případě: **Střetnutí:** Vezměte kartu střetnutí.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Nalodění:** Přesun na loď stojí 3 body pohybu. Figurky nemohou obsadit pole s lodí bez toho, že by se nalodily. Nepřátelé se mohou nalodit bez omezení. Při vylodění platí běžná pravidla pro pohyb. Postavy na lodí se nepovažují za postavy ve vodě.
- **Pádlování:** Pro pohyb lodě na vodě platí pravidla pro pohyb velkých objektů, ale pohybují se zároveň všichni na lodí. Při přesouvání lodě považujte plné modré čáry za bílé přerušované čáry.
- **Kotvení:** Pokud je loď na poli se symbolem ⚓, postava na lodí může určit, jestli je zakotvená nebo ne. Zakotvená loď není ovlivněna nuceným pohybem.

E-1

Zahlédnete něco ve vodě.

Umístíte ★ žeton na ♠ pole.

- **Situace:** Bezpečná.

E-2

Zahlédnete něco ve vysoké trávě.

„Vztyč znamení, Cinkale,“ nařídí Meziáš. Všeumělský křeček sestavil signalizační značku ze starého kovového knoflíku a tkaničky do boty, kterou mohl kdykoliv podle potřeby vztyčit. Žlutý knoflík už je poničený a vybledlý, ale ze směřujícího se obličej se knoflíku doslova číší přátelství.

- **Střetnutí:** Počet písklat = počet postav.

- **Kořist:** ♠

- **Situace:** Bezpečná

Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby. Když komunikujete s těmito písklaty, přidejte +2 k výsledku svého ☉ testu schopnosti.

E-3

Podle náhrdelníku z hlodavčích uší, který má na krku, je to jednoznačně Hledač slávy a jeho gekonů následovníci!

- **Střetnutí:** 1 vůdce gekonů a počet náhodných šupinatých = počet postav -1.

- **Kořist:** ⚙ ⚙ ⚙ ⚙

- **Situace:** Nepřátelská



Vidíte napůl utopenou myš z posledních sil se držící korkové zátky.

Když jste na poli s ★ žetonem, postava může zkusit vytáhnout myš do bezpečí vyhodnocením ☉ testu schopnosti s obtížností 4.

- **ÚSPĚCH:** S vypětím všech sil vytáhnete myš do bezpečí. Je to ještě mládě, je hladová a celá se třese. Podělíte se o trochu jídla a suché šaty. Odhoďte ★ žeton. ☉ -1 (pokud je to možné). ☹ +1. Přidejte do hry karty vlivu všech postav.

- **NEÚSPĚCH:** Odhoďte ★ žeton. Tato postava se stává vyděšenou.

39-2

- **Střetnutí:** 1 vůdce gekonů a počet gekonů = počet postav -1. Umístíte žeton ohně na kartu vůdce. Jakákoliv postava, na kterou vůdce zaútočí, se stává hořící.

- **Kořist:** ⚙ ⚙ ⚙ ⚙

- **Situace:** Nepřátelská

Pokud tyto nepřátele porazíte, jděte na záznam úspěchu na kartě vaší hlavní mise.



- **Nápor:** ☉ +1. Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepřítele. V opačném případě odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Pro použití tohoto východu musíte na toto pole přesunout loď. Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud jste na misi 10. Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě na pole B-4 a jděte na stranu 87.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud je situace bezpečná. Když odejdete tímto východem a jste na misi 19, jděte na stranu 59. V opačném případě přesuňte svou družinu na sousední pole na cestovní mapě.



Vydrápete se na obrubník a společně se koukáte na kdysi pěkný dům. Do přední části domu narazilo auto a část se zřítila. Mělo by být snadné dostat se dovnitř. Většina ostatních domů v této čtvrti lehla popelem, když se rozzuřily požáry.

V balíčku objevů najdete kartu mise 19 a přidejte ji do spod balíčku misí. Pokud jste na misi 8c, při odchodu z této strany jděte na záznam úspěchu na kartě vaší hlavní mise.



Když se brodíš blátem, zahlédneš ve vysoké trávě použitelný kousek vlasce. Když ho celý vymotáš, zjistíš, že na něm je dokonce i háček na ryby. To je ještě lepší!

Najdi v balíčku předmětů Rybářskou udici a umísti ji na hromádku rozbitých předmětů.



- **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



ZNIČENÁ ULICE

START

🕒 +1. Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na přípravu.

Na červené kovové schránce jsou vybledlé bílé pozůstatky lidského písma. Mezinárodní poštovní služba. Ze stylizovaného obrázku na vás zírají lhostejné oči dravého ptáka.

„Hej, možná bychom si měli okolí nějak označit,“ navrhuje Meziáš.

„To dělám pořád,“ připustí Cinkal, „zrovna před chvílí jsem si támle pěkně ucvrknul.“

„Jo, já to taky udělala cestou sem,“ přisadí si Grumla.

„Ne, tohle ne. Mám na mysli spíš jako znamení pro naše přátele a varování pro nepřátele.“

„Jako tohle?“ Cinkal popadne kousek křídý a na vybledlý bok poštovní schránky v rychlosti načrtne myši tvář. Pod to napíše „Drsnáci“ a přidá šipku směřující zpět k jejich domovu.

„Ten obličej vypadá úplně jak Meziáš,“ zhodnotí výtvar Šuměnka.

„Peče, tak strašně rozhodně nevypadá,“ ušklíbne se Cinkal.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 📍 pole.
- Umístěte 🐱 žetony na označená pole.
- Pokud jste na misi 5, jděte na E-2. Pokud jste na misi 14, jděte na E-3. Pokud jste na jakékoli jiné misi:
Střetnutí: Vezměte kartu střetnutí.

41-2

„Jo, ale Záplata nám dal svolení tam jednou výjimečně vstoupit.“

Odklizení sutin vyžaduje splnění 🎯 úkolu skupiny s obtížností 10. Přispět mohou pouze postavy na tomto poli.

- Úspěch: Jděte na stranu 21.

41-3

Rozruch brzy utichne, ale už se nikdy nedozvíte, co se s tou malou myší stalo. Vaše svědomí vám nedopřeje klidu a ještě dlouhou dobu trvá, než se dokážete vzájemně podívat do očí.

Po zbytek této mise vaše družina nemůže hnízdit.

41-4

Spřátelíte se s rodiči, kterým se opravdu ulevilo, když mají své dítě zpět.

- 🐱 +2. Přidejte do hry karty vlivu všech postav.

41-5

● Pokud je Micka ve hře: Pes se žene za Mickou a to vám umožní vstoupit do domu. Odeberte Micku ze hry. Jděte na stranu 17.

● Pokud máte v krabici zásob kolonie kartu aliance Strážce dohody: Velký pes jen souhlasně kývne hlavou, když kolem něj procházíte do domu. Jděte na stranu 17.

● Pokud má postava kartu předmětu Psí suchar: Velký pes vděčně pokývá hlavou a pak se s chutí vrhne na pamlsky. Vstoupíte do domu. Odhodte Psí suchar. Najděte v balíčku objevů kartu aliance Strážce dohody a přidejte ji do krabice zásob kolonie. Jděte na stranu 17.

E-1

Vzduchem se rozlehne děsivé pištění, až se v úleku přikřičíte za poštovní schránkou. Šuměnka ukáže tlapkou a vy jste svědky děsivé scény. Hrůzostrašný škorpión se snaží uniknout pryč a v jednom klepetu svírá malé, ještě v plenkách zabalené myšátko. Pár vzlykajících myší na škorpióna hází oblázky a piští, aby svou kořist pustil.

Pokud se rozhodnete zůstat ukrytí, jděte na 41-3. Pokud vyskočíte a vrhnete se do boje:

● Střetnutí: Počet škorpiónů = počet postav.

● Kořist: Najděte v balíčku předmětů Toxický granát a umístěte ho na hromádku rozbitých předmětů.

● Situace: Nepřátelská

Pokud tyto nepřátele porazíte, jděte na 41-4.

E-2

Děsivá krysa s červenými očima peskuje své přísluhovače. „Pospěššete, to ssvětlo pálí!“ syčí zlostně. Zatím vás neviděli.

● Střetnutí: Rudooký Fátum a 2 písklata.

● Situace: Nepřátelská

Pokud jste na misi 5, musíte zajmout jedno z těchto písklat tak, že ho porazíte bez použití zbraně. Pokud tak učiníte, po tomto boji jděte na záznam úspěchu na kartě vaší hlavní mise. Pokud se vám to nepodaří, jděte na záznam neúspěchu.

E-3

● Střetnutí: Micka. Situace: Nepřátelská

Pokud jste na misi 14, musíte se dostat na 🕒 2, zatímco je Micka stále ve hře. Pokud se vám to nepodaří, jděte na záznam neúspěchu na kartě vaší hlavní mise.



- Nápor: 🕒 +1. Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepřítele. V opačném případě odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozb.



Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě města na sousedící pole.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud je na kartě vaší mise uvedený symbol 🕒. Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu z cestovní mapy města na odpovídající souřadnice na cestovní mapě stok.



Tento poklop kanálu je jedna z mála věcí v této ulici, která zůstala nedotčená. Pokud by se vám podařilo odklidit trochu sutin stranou, mohlo by se vám podařit protáhnout se dovnitř.

„Záplata zakázal do Stok chodit,“ připomene Grumla vážně.

Pokud jste na misi 13 nebo 14 a máte v krabici vyřazených součástí kartu mise 5, jděte na 41-2.



● Pokud je vaše družina na poli A-2 na cestovní mapě: Vidíte něco užitečného! Vezměte si kartu předmětu.

● Pokud je vaše družina na poli D-1 na cestovní mapě: Vedle se tyčí slibně vypadající dvoupodlažní dům, ale na verandě lenoší špinavý, divoce vyhlížející pes. Tudy to dovnitř nepůjde. Pokud jste na misi 8a, při odchodu z této stránky jděte na záznam úspěchu na kartě vaší hlavní mise. Pokud jste na misi 13 nebo 14, jděte na 41-5.



● Pokud je vaše družina na poli A-2 na cestovní mapě: Karta prostředí: Černobrk

● Pokud je vaše družina na poli D-1 na cestovní mapě: Z okna ve druhém patře blízkého domu na vás vystřelí odstřelovač. Tato postava automaticky utrhá 1 zranění.



START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na stranu 45.

Fufík a Ňufík byli myšáci, seděli pod stolem v kancelářské kóji a toužebně zírali na chrám jídla, který se pyšně tyčil ve vedlejší oddychové místnosti. Z vnějšku byl chrám celý zářivě barevný, s výjimkou plexisklového štítu, který uctívačům umožňoval spočinout pohledem na jedlých zázracích.

Fufík a Ňufík seděli a civěli, jak k chrámu přicházejí lidé a nabízejí mu obětiny v podobě barevných papírků a kovových koleček. A chrám jim na oplátku vydával křupavá potěšení v šustících sáčcích, přinejmenším těm, které shledal hodnými. Těm, které považoval za nehodné, byla odměna odepřena. Ti ho proklínali, dokonce i tloukli, a dožadovali se odepřené lásky svého boha, ale jejich jedinou možností bylo odejít v hanbě nebo obětovat více papírů a mincí.

Fufík a Ňufík zoufale snili o vstupu do chrámu a hodování na mnoha jeho pamlscích, ale nezdálo se, že by tak radostná událost někdy nastala. Ale jednoho dne se celá budova divoce zatřásla, oddychová místnost se zhroutila a odhalila modré nebe nahoře. Fufík a Ňufík sledovali vzdálené letadlo řítící se z oblohy. Slyšeli automobily bourající v ulicích.

Sesbírali každičký kousek své odvahy a doplazili se k okraji toho, co bývala oddychová místnost. Vítr jim čechral kožichy a hle! Dole na ulici, o dvě poschodí níže, byl chrám, netečný k pádu a nestarající se o zhroucenou místnost. Stál tam, vysoký a pyšný jako nikdy předtím, rozhněvaně vzdorující komukoliv, kdo by se snad odvážil postavit bohu laskomin.

Ulice, které nebyly nikdy prázdné, zůstaly prázdné. V dohledu nebyla vidět jediná lidská bytost a Fufík s Ňufíkem si vyměnili pohledy.

Věci začaly vypadat lépe.

Jděte na stranu 45.



NÁJEZD NA ENJO

START

🕒 +1. Přečtete následující:

„To je ono,“ řekne Grumla a tiše hvízdne.

„Krucipísek,“ pronese Cinkal nezvykle potichu. Stojíte ve stínu velké červené poštovní schránky. Před vámi se tyčí hromada betonových sutin, vedle stojí torzo vysoké kancelářské budovy, přes zříceně zdí proudí paprsky slunečního světla.

Váš pohled je ale upřený na barevný prodejní automat s jasně viditelnými písmeny E, N, J a O, který trůní na vrcholu hromady.

„Enjo,“ téměř neslyšně vzdychne Meziáš.

„Krucipísek“ opakuje Cinkal.

PŘÍPRAVA

● Umístíte postavy na 🕒 pole.

● Umístíte 🕒 žetony na označená pole.

● **Střetnutí:** Vezměte kartu střetnutí.

45-2

Odklizení sutin vyžaduje splnění 🕒 úkolu skupiny s obtížností 10. Přispět mohou pouze postavy na poli 🕒 1.

● **ÚSPĚCH:** Každá postava, která k úkolu skupiny přispěla, přidá do hry svou kartu vlivu. 🕒 1 se stává 🕒. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 47.

45-3

Holub se jmenuje Měďák. Je za pomoc neskonale vděčný.

🕒 +1. V balíčku objevů najděte kartu mise 4 a přidejte ji dospod balíčku misí.

● **Situace:** Bezpečná

45-4

Výčitky svědomí vám nedopřejí klidu.

Po zbytek této mise vaše družina nemůže hnízdit.

● **Situace:** Bezpečná

45-5

🕒 -1, 🕒 +1.

● **Situace:** Bezpečná

45-6

Tiskneš se k betonovému panelu. Se zadrženým dechem opatrně nakoukneš přes okraj. Ze své výhodné pozice pozoruješ tlupu gekonů. Jsou dobře vyzbrojeni a sehaní, plíží se troskami posetou zemí, zřejmě jsou na lovu. Zdá se to být celá věčnost, ale nakonec odejdou pryč.

🕒 +1. V balíčku objevů najděte kartu střetnutí 12 a přidejte ji dospod balíčku střetnutí.

E-1

Slyšíte slabý kvičivý zvuk a rozhlížíte se po zdroji. Pelášíte přes navlhlý pruh staré lepenky a narazíte na malý prostor skrytý mezi dvěma úlomky betonových panelů. V mělké prohlubni se krčí zablácená vyhladovělá polní myš s divokým pohledem v očích. Jako zbraní se ohání špičatým skleněným střepelem. Za ní jsou dvě maličká růžová myšátka kvičící hlady.

Pokud máte alespoň 1 🕒 a nabídnete jí ho, jděte na 45-5. Pokud odstoupíte a pokračujete dál, jděte na 45-4.

E-2

Všimnete si pohybu v troskách a opatrně se přiblížíte. Na zemi leží holub se zraněným křídlem. „Taková žízeň...“ zavrká.

Pokud tomuto ptákovu chcete pomoc, jděte na 45-3. Pokud holuba ignorujete a pokračujete dál, jděte na 45-4.

E-3

Setkáte se s prašivou kanálovou krysou vedoucí skupinku malých bílých laboratorních myší, které vypadají, že už dlouho neviděly sluneční svět.

„Hej, vy tam, radši se klidte z cesty, domácí mazlíčci. Tenhle kousek ráje zabíráme ve jménu Zara,“ pronese a zároveň s tím malé bílé myši v unisonu přiloží tlapky na hrud, palce nastaví proti sobě a vytvoří tak písmeno Z.

„Zar!“ zakřičí.

V balíčku objevů najděte kartu střetnutí 14 a přidejte ji dospod balíčku střetnutí.

● **Střetnutí:** Vůdce šroťáků a počet písklat = počet postav -1.

● **Kořist:** 🕒 🕒 🕒

● **Situace:** Nepřátelská



● **Nápor:** 🕒 +1. Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepřítele. V opačném případě odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ můžete použít, pouze pokud je situace bezpečná. Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě města na sousedící pole.



Cinkal je zklamaný. „Dobře, jsme tady. A jak se dostaneme dovnitř?“ Grumla si oprašuje kožich, ostatní tisknou své čenichy na plexisklo a zírají na pochoutky uvnitř.

„Podívejte, myslím, že vidím sýrové křupky! A je támhleto sáček cibulových kroužků?“ vykvikuje vzrušeně Meziáš. Dokonce ani Grumla, která raději dává přednost čerstvé zelenině, by jeden nebo dva kroužky neodmítla. Horečně hledáte jakoukoliv cestu dovnitř, ale jediný otvor je pohřbený pod sutinami.

Pokud jste na misi 1, jděte na 45-2.



Klekneš si a chceš se napít vody z kaluže, ale Šuměnka tě zarazí. „Je to otrávené, podívej,“ ukazuje na orezlý vrak luxusního auta opodál. Pak si všimneš, co má na mysli. Ze starého vraku do louže uniká jakási hustá zelená kapalina a vodu zamořuje. Dokonce i v jejich nepřítomnosti přetrvává zhoubný vliv lidí na tento svět.

V balíčku objevů najděte kartu mise 3 a přidejte ji dospod balíčku misí.



Pokud jste při této kampani na této straně poprvé, jděte na 45-6.



● **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



ZVENCÍ DOVNITŘ

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

„Hmmm. Už skoro cítím chuť těch sýrových křupek!“ Cinkalův hlas se uvnitř stroje odráží kovovou ozvěnou.

„Jediné, co cítím já, je morče,“ povzdychne si Šuměnka.

„No dovol!“ vyštěkne rozhořčeně Grumla. „Lezu, jak nejrychleji to jde. Přestaň se na mě tlačit!“ Tisknete se k chladným kovovým součástkám mechanismu uvnitř automatu a hledáte cestu vzhůru. Mdlé rozptýlené světlo procházející zašpiněným plexisklem dovoluje vašim očím vidět jen neurčité obrysy.

Budete se muset probojovat složitou spleť různých součástek a podivných udělatek, než se dostanete nahoru, kde jsou uschovány všechny ty dobroty.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole.
- Umístěte ♠ žetony na označená pole.
- Odeberte všechny figurky mohutných nepřátel z lovu.
- Umístěte žeton velkého objektu Cibulové kroužky na následující pole spirálového udělátka nejvíce vpravo:
Pokud jsou v družině 4 postavy: Pole A.
Pokud jsou v družině 3 postavy: Pole B.
Pokud jsou v družině 2 postavy: Pole C.

- **Karty prostředí:** Nucený pohyb, Nízká viditelnost, Velké objekty

- **Situace:** Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Přenášení Cibulových kroužků:** Cibulové kroužky lze přenášet podle pravidel pro pohyb velkých objektů. Pokud odnesete Cibulové kroužky na pole ♠, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.
- **Posun spirály:** Pokaždé, když se figurka přesune přes červenou čáru oddělující pole ○ 1 a 2, přesuňte každý žeton a figurku na písmenem označeném poli na další pole dle abecedy. Pokud žeton nebo figurka na konci spadne (jinými slovy, pokud už je na písmenu D a je donucena k dalšímu pohybu), odeberte tento žeton nebo figurku ze hry. Pokud je takto ze hry odebrána postava, považujte ji, jako by použila ♠. Pokud jsou takto ze hry odebrány Cibulové kroužky, jděte na 47-3.

47-2

„Ještě že nikdo z nás nemá strach ze stísněného prostoru,“ poznamená Meziáš.

„Díky, Mézo, vážím si toho,“ vzdychá Grumla. „Copak by to mohlo být ještě horší?“ Znenadání zaslechnete škrábavé zvuky přicházející zdola. Do starého stroje se začínají malými otvory a prasklinami protahovat nenasytí švábi.

„Švábi!“ zakřičí Meziáš, aby varoval ostatní.

Grumla v beznaději zoufale vykřikne a několikrát udeří hlavou o kovovou stěnu. „Nenávidím tě, Mezku!“

„Taky tě miluju, Grumlíno,“ rozesměje se Meziáš.

- **Střetnutí:** 6 švábů

- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnořte tah nepřítele.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Rojí se:** Kdykoliv je žeton švába poražen, ihned ho vraťte na ♠ pole.
- **Švábi a ozubené kolo:** Švábi mohou překročit červenou čáru pouze tehdy, když se jich všech 6 shromáždí na poli ○ 1. Na konci aktivace nepřítele se všichni švábi, pokud se jich všech 6 shromáždí, přesunou na pole ○ 2. (To jednou posune spirálu.)

47-3

Sáček cibulových kroužků dojde až na konec spirály, zhoupne se přes okraj a s tlumeným žuchnutím dopadne kamsi hluboko dolů. Musíte za ním!



- **1. nápor:** Jděte na 47-2.

- **Další nápor:** 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ můžete použít pouze pokud nesete Cibulové kroužky, nebo pokud byly Cibulové kroužky odebrány ze hry. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 49.



Zíráte na složitou věcičku složenou ze spousty západek, pružin a otočného ozubeného kola. Malou štrbinou prochází slabý paprsek světla a vy si uvědomíte, že tam lidé házeli mince, které se kutálely po složité dráze, až nakonec spustily malý motor, který pootočil ozubeným kolem. Jediný způsob, jak se dostat dovnitř, je najít cestu tím starým rezavým mechanismem.



Jediný způsob, jak se dostat nahoru, je zkusit vyšplhat po šikmém pohyblivém pásu. Kov je hladký a nenabízí téměř žádnou oporu.



Jste na vršku stroje. Před vámi je spirálový podavač a někde v šeru tam je barevný sáček cibulových kroužků. Vaše hlodavčí ústa začnou slintat při představě žvýkání pečené–nikdy–ne–smažené dobroty z nadýchaného obláčku kukuřičného škrobu s přidanou aromatickou chutí a představujete si chválu a uznání, které získáte, když se vrátíte s takovým pokladem do kolonie.

„Stanou se z nás legendy,“ zakření se Cinkal.

Přidejte do hry karty vlivu všech postav.



- **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



SKŘÍŇ PAMLSKŮ

START

🌀 +1. Přečtěte následující:

Šplhání dolů je snadnější, než jste očekávali, složitá soustava různých mechanismů poskytuje vašim malým tlapkám dostatek opory.

„Cože?“ Šuměnka se v polovině cesty dolů zastaví a upírá zrak do šera dole. V tlumeném světle ze špinavého plexiskla zvládnete rozeznat tvary a barvy na dně skříně automatu. Sladkosti! Spousta sladkostí!! Všechny možné druhy. A dokonce i několik pytlíků ochucených brambůrek. Hotový zlatý důl! „Je tohle nebe?“ ptá se a olízne si rty.

Začnete šplhat rychleji, dychtiví dostat se dolů ke své zasloužené odměně.

„Neumím lézt tak rychle jako vy malí!“ připomíná jim Grumla.

„Schovám ti nějaké křupky,“ chechtá se Cinkal.

Konečně se dostanete až do spodní řady spirálových zásobníků a do temnoty dole vám zbývá seskočit poslední půl stopy.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 📍 pole.
- Prohledejte 🔍 žetony (včetně už dříve odhozených), najděte 3 žetony s 📄 odměnou a umístěte je na označená pole.
- Umístěte žeton velkého objektu Cibulové kroužky na pole 📍 2.
- **Karty prostředí:** Nízká viditelnost, Velké objekty
- **Situace:** Bezpečná

49-2

Děsivá rudooká krysa drží své kovové ruce zvednuté, blokuje vaše rány, klopýtá dozadu a zoufale hledá jakoukoliv možnost uniknout. Nakonec jsou to jeho švábí mazlíčci, kdo ho zachrání. Táhají ho za lem potřhané róby, až se nakonec otočí na patě a prchá k východu. Když vidíte jeho shrbenou, pajdající postavu, je vám ho trochu líto. Připomíná vám, že ne všichni tvorové přežili Pohromu bez následků.

V balíčku objevů najděte kartu mise 5 a přidejte ji do spod balíčku misí.



- **Nápor:** 🌀 +1. Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.

①

Přiblížíte se k sáčku čokoládovo ořechových sušenek s polevou z kukuřičného sirupu, ale lákavý zlatý obal je prázdný. Sáček je na boku roztržený a pochoutka je pryč. Otočíte se k vedle ležícímu pytlíku slaných preclíků, ale je to úplně stejné – na boku sáčku zeje díra a uvnitř je jen několik zrnek soli.

②

Starý hadr se začne hýbat a odhalí stvoření ukryté pod ním. Když se otočí, vidíte ohavnou bílou krysu s opuchlými rudými očima. Na předních tlapách má přidělané dlouhé kovové drápy, vytvořené z rezavého šrotu.

- **Střetnutí:** Rudooký Fátum Umístěte tuto figurku na pole 📍 2.

- **Kořist:** ⚙️ 📄 🗡️

- **Situace:** Nepřátelská

Pokud tohoto nepřítele porazíte, jděte na 49-2.

PŘIPOMENUTÍ PRAVIDEL

- **Poražení bosse:** Bossové vždy mají hodnotu životů rovnou počtu postav v družině.

③

V kovové stěně je proražený zdeformovaný otvor, bezpochyby způsobený při velké Pohromě. Nad dírou někdo ostrým předmětem vyškrábal do černé barvy slova: „Nakrmte Zara.“

Nakukujte do díry a vidíte temnělý tunel. Tajná cesta pryč z Enja!

Pokud donesete Cibulové kroužky na toto pole a situace je bezpečná, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



- **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



BOURAČKA

START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na stranu 79.

„Myslíš, že bude letos v létě ještě někdy pršet?“ Jára se zakousl do sendviče a zahleděl se na blankytnou oblohu. Už si ani nevzpomínal, kdy naposledy viděl nějaký mrak.

Rudla, sedící za volantem nákladáku, si odfrkl: „Určitě. Na mojí mámu minulej tejden zavolali poldy, protože zalejvala zahradu. Řek bych, že sousedi už se dál nemohli dívat, jak to každý odpoledne dělá. A ona se rozzuřila, že jim není nic do toho, jak se stará o svůj majetek. Jako by pro ní miliony žíznících lidí vůbec nic neznamenaly. Fakt.“ Oči nespustil ze silnice. Byl to jeho teprve druhý den v nové práci a stále se s takhle velkým autem cítil trochu nejistě.

„Já bych celkem rád měl vlastní dům, o který bych se mohl starat,“ odpověděl Jára. Znovu se zakousl do jídla. Rozvážel zásoby pro obchodní řetězec už léta a teď si užíval alespoň krátký oddech od dohledu nad svým novým kolegou.

„Já taky, kámo,“ povzdechl si Rudla. „Namísto toho mám dvě děti v malém bytě a musím jim vysvětlovat, že si při čištění zubů nemaj pouštět vodu, aby si babička mohla zalejt pitomej trávník.“ Zatočil se zářivě barevným nákladákem do rušné ulice a rozhlížel se kolem po číslech domů.

„Ještě dva bloky,“ zahuhlal Jára s plnou pusou. Pak přišla obrovská rána, jejich nákladák byl odhozen na stranu městským autobusem, který do nich v plné rychlosti z boku narazil. Ale Jára ani Rudla už nic necítili.

Dokonce už tam ani nebyli.

Jděte na stranu 79.



NA STOŽÁRU

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

„A jsme tu,“ pronese pyšně Šuměnka a ukazuje nahoru na šikmý telegrafní sloup. „Když se dostaneme tam nahoru, můžeme sešplhat dolů do nákladáku. Dokonalý zločin.“

„Ani za nic,“ zajímá se Grumla, „ne ne ne ne ne a ne.“

„Tentokrát jsem s morčetem,“ přidá se Cinkal, „tohle je moc dokonce i na nás.“

„Můžeme dolů nejdřív hodit naše batohy, než budeme šplhat,“ přemítá Meziáš. „skvělá práce, Šuměnko.“ S tím začne skákat vzhůru.

Zbytek z vás ho následuje, dokonce i Grumla. Navzdory obavám se na dřevěný sloup šplhá snadno. Lehký vánek čechrá vaše kožichy a vy se díváte na zbytky toho, co kdysi bývalo město. Pravidelné tvary lidských budov jsou pomalu pohlcovány zářivou zelení vegetace. Nad vámi je skličující šedá obloha.

„Musíme doufat, že si nás tady nevšimne Černobrk!“ strachuje se Grumla.

PŘÍPRAVA

● Umístěte postavy na 🕒 pole.

● Karta prostředí: Překážka

● Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

● **Neúspěch při testu překonání překážky:** Pokud postava neuspěje v testu překonání překážky, umístěte ji na její cílové pole. Tato postava automaticky utrpí 1 zranění a stává se vyčerpáním.

53-2

Zespuď slyšíte kvikání. Skupinka špinavých hlodavců hopká po telegrafním sloupu za vámi! Vypadají vyčerpání a neustále se ohlížejí za sebe.

Jeden z nich vykvikne: „Honem nahoru! Je tu kočka!“

„Kočka? Šuměnko, do čeho jsi nás to dostala?“ sykne Cinkal.

„Musíme se dostat pryč, než ti idioti dovedou kočku rovnou sem nahoru!“

● **Střetnutí:** Počet náhodných tuláků a vetešáků = počet postav.

● **Kořist:** 🐱 🐭 🐹

● **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele. Po tomto tahu jděte na 53-6.

53-3

Na konci dřevěné planky leluje holub s trochu tupým výrazem ve tváři.

„Prosím, máme vodu! Spoustu, vrrk, vrrk, čerstvé vody z naší magické fontány,“ říká.

„Co máme dělat?“ ptá se Grumla.

„Je to holub. Ignoruj ho,“ vzdychne Cinkal.

„Pořád na nás útočí, vrrk,“ naléhá holub, „je nás čím dál méně a přicházíme o vejce. Pokud by nebylo dobrých myší, jako jste vy, vrrk, už bychom asi zahynuli. A jak jsem říkal, vrrk, mohu vám slíbit vodu.“

Pokud chcete dát ptákov 3 🕒, jděte na 53-4.

Pokud ptáka ignorujete, jděte na 53-5.

53-4

„Poslyš, chceme pomoc, pokud to půjde. Na, vezmi si tyhle zásoby a řekni nám, kde vás najdeme.“

🕒 -3. Přidejte do hry karty vlivu všech postav. V balíčku objevů najdete kartu mise 4 a přidejte ji dosud balíčku misí.

53-5

„Máme dost starostí sami se sebou, promiň,“ omlouvá se Meziáš ptákov.

„Vrrk, vrrk,“ odpoví pták, „chápu. Doba je těžká. Třeba se ještě někdy setkáme, vrrk.“ S tím holub zatřepotá křídly a odletí, ve vzduchu se zůstane vznášet jen několik malých přiček.

„Já nevím,“ dumá Šuměnka, „říkal, že mají magickou fontánu plnou čerstvé vody. Co když jsem udělali chybu?“

„Jsou to holubi,“ trvá na svém Cinkal, „tihle poťapanci nejspíš někde na zemi našli kus zrcadla a prohlásili ho za kouzlené jezírko.“ Ale Šuměnka si tím není příliš jistá.

53-6

● **Střetnutí:** Micka.

● **Situace:** Nepřátelská



● **1. nápor:** Jděte na 53-2.

● **Další nápor:** 🕒 +1. Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozb.



Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 55.



Cinkalovy oči se rozzáří při pohledu na transformátor. „Tady je ale spousta užitečného haraburdi!“ pronese vzrušeně. „Pšššš!“ dostane se mu napomenutí. Cinkal předvádí, jako že cupitá po špičkách.

„Tolik k nenápadnému postupu,“ remcá Šuměnka.

Prohledej 🔍 žetony (včetně už dříve odhozených), najdi 3 žetony s 🕒 odměnou a umístí je na toto pole.



„Ó, to vypadá použitelně!“ vypískne Cinkal a ukazuje na udělátko na konci dřevěné vzpěry. Ale tam sedí holub a odmítá se pohnout.

„Kšá, ty pitomej ptáku,“ odhání ho křeček.

„Vrrk, vrrk, můžete nám pomoc?“ ptá se holub.

Prohledej 🔍 žetony (včetně už dříve odhozených), najdi 3 žetony s 🕒 odměnou a umístí je na toto pole. Jděte na 53-3.



„No, to je sakra kus šplhání,“ pronese Meziáš. Hodíte své batohy dolů do nákladáku a začnete se spouštět po starých drátech.



Přelétl přes vás temný stín doprovázený malou rudou tečkou. Černobrkovo laserové oko hledá svou oběť.

● **Karta prostředí:** Černobrk



NÁKLADNÍ VŮZ

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

Grumla s děsivým výkřikem sletí z konce drátu a připojí se k ostatním na hromadě papírových krabic dole.

„Musím přehodnotit, co vlastně dělám se svým životem,“ zamručí. Krabice, na kterých sedíte, jsou pádem potlučené, ale i přesto, že byly vystaveny rozmarům počasí, jsou pozoruhodně zachovalé.

„Pojďme se rozdělit a začít ty bedny prohledávat,“ navrhuje Meziáš, tak se rozdělíte a vydáte se hledat něco k jídlu nebo cokoliv jinak užitečného.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🕒 pole.
- Umístěte 🔍 žetony na označená pole.
- Odeberte všechny figurky mohutných nepřátel z lovu.
- Umístěte ★ žeton a označené pole.
- **Karty prostředí:** Velké objekty, Nízká viditelnost
- **Situace:** Bezpečná

55-2

Nakouknutí do kartónové krabice přinese šokující překvapení, jaké opravdu nikdo nemohl očekávat. Uvnitř krabice je umouněný růžový ručník a staré lidské tričko s logem jakési rockové skupiny. A v té měkké posteli je chumel malíčkových koťátek! Důsledky jsou jasné a zdrcující. Svět se velmi brzy stane velmi nebezpečným místem! Jak dlouho potrvá, než taková koťata začnou lovit? I když jsou to jenom malé roztomilé spící chomáče chlupů, není pochyb, že už teď jsou nebezpečná.

🕒 +1.

55-3

„Co jste to udělali?“ zpanikařená Micka hledí na kovové dveře s údivem a hrůzou. „Ty dveře ochraňovaly všechno, co mám!“ zaprská. Pak se šedá kočka vrhne do akce a jediným mocným skokem se přenesení přes krabice. Když se zastaví nad otevřenou krabicí, ve které jsou její koťata, přivítá ji zvuk tichého mňoukání.

Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.

- **Střetnutí:** Micka. Umístěte ji na pole 🕒 3.
- **Situace:** Nepřátelská.

START MISE 7

🕒 +1. Přečtěte následující:

Vyjedete svým malým nákladákem po rezavých zadních dveřích na boku ležícího velkého vozu, které vám poslouží jako nájezdová rampa.

„Opatrně s nimi. Teď je jejich čas spánku, tak je zkuste nevbudit a uložte je do těch prostěradel, která nám dala Laskonka,“ nabádá Šuměnka.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na pole 🕒 3.
- Umístěte 🔍 žetony na označená pole.
- Umístěte ★ žetony na pole 🕒 3. Počet žetonů = počet postav.
- **Karty prostředí:** Velké objekty, Nízká viditelnost
- **Situace:** Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Spící koťata:** Každý ★ žeton představuje spící koťe. Musíte přesunout všechny ★ žetony (podle pravidel pro velké objekty) na ★ pole, kde čeká váš nákladák. Nechoďte na ★ záznam. Jakmile jsou všechny žetony přesunuty, postupujte podle pokynů uvedených v části zvláštní přípravy na kartě vaší hlavní mise.

55-5

Na rampě stojí tlupa zděšených tmavohnědých skládkových krys. „Kam si myslíte, že jdete s těma kočičma fakanama?“ ptá se jejich vůdce.

„Do toho vám nic není!“ odpoví Grumla.

„Je vám jasný, že tyhle nečistý věci nemůžeme nechat žít.“

- **Střetnutí:** Počet náhodných vetešáků = počet postav.
- **Kořist:** ⚙️ ⚙️ ⚙️ ⚙️
- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

Velká kovová západka je jediné, co drží nákladové dveře zavřené.

Otevření dveří vyžaduje splnění 🕒 úkolu skupiny s obtížností 12. Příspěť mohou pouze postavy na tomto poli.

- **ÚSPĚCH:** Konečně se vám podaří dostatečně pohnout zrezivělou západkou, pořádně se zapřete a veškerou silou zatlačíte na masivní dveře. Dveře se pohnou, pomalu se za doprovodu děsivého skřípání začínou sklánět dolů, až nakonec udeří do chodníku s tak hlasitým kovovým zařinčením, že se rozlehne do širokého okolí. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby. Jakmile je velký objekt plechovka na tomto poli, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



- **1. nápor:** Pokud jste na misi 9 a dveře nákladáku byly otevřeny, jděte na 55-3. Pokud jste na misi 7, jděte na 55-5. Jinak 🕒 +1 a odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.

- **Další nápor:** 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Víko krabice je uvolněné, ale když ho otevřete, utrpíte docela šok.

Z krabice vyskočí naštvaná veverka, v packách svírá několik malých sáčků extra čedarových chipsů.

„Snažíte se mě přepadnout nebo co?“ rozčiluje se, „Klidně si to vyřídím s váma všema, blbečci!“ A jako názornou ukázkou trefí perfektně mířeným žaludem Cinkala přímo do hlavy.

„Au!“ kvíkle křeček a kryje si tvář. Veverka skáče z krabice na krabici a velmi nevybíravým jazykem na vás pokřikuje, až nakonec vyskočí nahoru a ven z auta. Uvnitř krabice není nic, jen prázdné obaly a veverčí bobky. „Nenávidím veverky!“ zaprská Cinkal, v ten okamžik odkudsi shora přilétne další žalud a práskne ho rovnou do hlavy.



Krabice je prožraná od molů, takže je snadné ji otevřít. Uvnitř jsou vyrovnané řady plechovek s modrými víčky. Nápis na plechovkách říkájí Směs ořechů. Zdá se, že vaše sny se stávají skutečností.

„Tohle odsud musíme dostat.“ říká Cinkal, „musíme otevřít ty nákladové dveře.“

Umístěte na toto pole žeton velkého objektu plechovka. Musíte dostat plechovku na pole ★ a otevřít tam dveře.



Poblíž leží otevřená krabice. Všichni doufáte, že by tam mohly být nějaké dobroty k rychlé svačince, takže ji samozřejmě chcete prozkoumat.

Jděte na 55-2.



- **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



SLEPÁ ULÍČKA

START

🕒 +1. Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na přípravu.

„Je jenom jeden způsob, jak správně uchopit morče. Pan Červenka to měl vědět,“ vysvětluje Grumla když kráčí ve stínu podél dlouhé řady zaparkovaných aut s prázdnými pneumatikami.

„A co jsi udělala?“ ptá se Meziáš. Strašně rád poslouchal vyprávění o světě z doby před Pohromou.

„No, kvičela jsem, samozřejmě,“ pokračuje Grumla s uličnickým výrazem. „A pak jsem ho kousla!“

Všichni se v šoku zastaví.

„Cože? Pohádky si nech pro mimina,“ nevěří Cinkal.

„Jak moc?“ ptá se Šuměnka.

„A proč myslíš, že mi dali jméno Grumla?“ V ten moment se všichni rozesmějete a úplně zapomenete na veškerou opatrnost.

Na druhé straně ulice je zchátralý dům, bílá barva je oloupaná a střecha je propadlá dovnitř. Možná je to tím škádlením, ale Meziášovi zničeho nic temná okna a dveře domu ze všeho nejvíce připomínají lebku.

„A jak ten člověk chutnal?“ ptá se Cinkal.

„Odporně,“ odpoví Grumla a otře se.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🕒 pole.
- Umístěte 🕒 žetony na označená pole.
- **Střetnutí:** Vezměte kartu střetnutí.

57-2

„Vlaky vozily lidi do práce,“ vysvětluje Grumla. „Tisíce se jich namačkaly dovnitř kovových vozů a navzájem se otírali zpocenými těly.“

„Jací vlastně lidé byli?“ ptá se Šuměnka.

Grumla zavrtí chlupatou hlavou: „Hluční, sobečtí, roztržití a naštvaní. A vždy páchli potem. Ale také dokázali být velmi štedří, pozorní a citliví. Ale upřímně, jak by je tvorové jako my mohli doopravdy poznat? Až do Pohromy nás takové věci vůbec nezajímaly. A teď máme na starosti celou zemi a musíme to udělat lépe.“

57-3

Když se přiblížíte, všimnete si, že si tu rodina hrabošů postavila provizorní přístřešek ze skateboardu.

„Šmankote! Nevěděli jsme, že tu žijete. Nechtěli jsem udělat žádnou škodu.“

Přesvědčit hraboše, aby se připojili k vaší kolonii, vyžaduje splnění 🕒 úkolu skupiny s obtížností 12.

- **ÚSPĚCH:** 🕒 +4.

57-4

Odhodte sršní dron.

- **Střetnutí:** Počet náhodných vetešáků = počet postav.
- **Kořist:** 🕒 🕒 🕒 🕒
- **Situace:** Nepřátelská. Na konci svého tahu vyhodnoťte tah nepřítele.

E-1

„Stůjte!“ nařídí hlas za vámi. „Teď se pomalu otočte. Žádné hlouposti.“ Pomalu se otočíte a vidíte skupinku písklat, mířících na vás primitivními zbraněmi. „Jediné, co chceme, je jídlo,“ požaduje jejich vůdce nervózně.

Pokud jim dáte jídlo: 🕒 -3, 🕒 +2. V opačném případě:

- **Střetnutí:** Počet písklat = počet postav.
- **Situace:** Nepřátelská

E-2

„Pšššt, podívejte!“ Nad ulicí se vznáší sršní dron.

Umístěte žeton sršního dronu na 🕒 pole. To je hlídka. Sršní dron má obranu 4. Úspěšný útok odebere žeton sršního dronu ze hry. Pokud je hlídka zalarmovaná, jděte na 57-4.

- **Karta prostředí:** Hlídka
- **Situace:** Bezpečná

E-3

Přiblíží se banda gekonů na kolečkové brusli a projíždí obloukem kolem vás. Nenamáhají se zastavovat, ale přesto s neskrývanou nenávistí stihnou hodit několik zápalných bomb.

Umístěte žeton ohně na své pole a každé sousedící pole.

- **Karta prostředí:** Oheň

⚡

- **Nápor:** 🕒 +1. Pokud je ve hře sršní dron, jděte na 57-4. V opačném případě odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.

🔥

Když odejdete tímto východem a jste na misi 10, přesuňte svou družinu na pole B-4 na cestovní mapě města a jděte na stranu 87. Pokud jste na misi 16, jděte na stranu 17. V opačném případě přesuňte svou družinu na sousední pole na cestovní mapě.

①

- **Pokud jste na poli A-4 na cestovní mapě:** Zůstanete stát jako přimrazení a v údivu koukáte na malé stádo srnek, jak vyskočí z houští a kluše přes ulici. Jejich malá kopýtkla klapou na asfaltu. Je to úžasný pohled. Přidejte do hry karty vlivu všech postav.
- **Pokud jste na poli C-2 na cestovní mapě:** Díváte se přes pole zarostlé plevelem na starý dům s propadlou střechou. „Myslíte, že tam mohlo ještě něco zůstat?“ ptá se Cinkal, i když neočekává odpověď. V balíčku objevů najdete kartu mise 16 a kartu střetnutí 22 a přidejte je dospod jejich příslušných balíčků. Pokud jste na misi 8b, při opuštění této strany jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.

②

Stojí tam obrovská vysoká stavba podepírající železniční trať. Je mírně zakřivená, sklání se nad ulici a vrhá chladivý stín. Na betonových sloupech porostlých šlahouny břečťanu je místy vidět graffiti. Křiklavé barvy působí skoro radostně.

Pokud jste při této kampani na této straně poprvé, jděte na 57-2.

③

„Hej, co to bylo?“

Pokud jste při této kampani na této straně poprvé, jděte na 57-3.

🔥 5+

- **Střetnutí:** Micka. **Situace:** Nepřátelská



START

☉ +1. Přečtěte následující:

Do boku domu narazilo auto a celý roh se zřítil. Zničené cihly a střešní tašky leží na jedné hromadě spolu s rozbitým nábytkem, elektrickým vedením a zohýbanými trubkami. Kdysi to býval pěkný dům, a tak zaujme Cinkalovu zvědavost. „Tolik pěkných věcí uvnitř,“ pronese toužebně.

„Zkus tolik neslintat,“ hihňá se Šuměnka.

„Ten dům už je přístupný dlouho,“ říká Meziáš, „není důvod si myslet, že tam ještě něco zůstalo.“

Ale Cinkal opatrně vytáhne malý výstřížek z časopisu. Grumla mu ho netrpělivě vytrhne z pacek, rozloží a všem ho ukáže. Výstřížek ukazuje šťastně se smějící lidi se skleničkami šumivé kapaliny v rukách, stojící vedle jasné žlutého sportovního automobilu. Za nimi se rýsuje velký, moderní dům, přesně takový jako dům, před kterým právě stojíte.

„Možná má pravdu,“ připustí Šuměnka, „v tak velkém domě musí být spousta věcí. Něco tam mohlo zůstat.“

Cinkal popadne výstřížek, pečlivě ho složí a opatrně uklidí zpět do svého batohu.

„Ne jen věci,“ poopraví ji křeček, „úžasné věci. Věci, které se můžou hodit celé kolonii.“

„Ty prostě chceš to žluté auto, co?“ popíchne ho Grumla.

„To si zapiš za uši, že jo.“ A s tím začnete šplhat na schody před vchodem. V dále zaslechnete tlumené zahřmění následované pleskáním kapek začínajícího deště.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ☉ pole.
- Umístěte ☿ žetony na označená pole.
- Situace: Bezpečná

59-2

Přistupujete ke zničenému, blyštivému symbolu bohatství, když Meziáš najednou spatří skupinu domácích myší schoulených v trhlíně mezi troskami a pohovkou. Divoce gestikulují a zoufale se snaží upoutat vaši pozornost.

„Nazdárek!“ zvolá Grumla, „co potřebujete maličci? Hej, proč nic neříkají?“

Když dokončí větu, jeden jako druhý ucítíte nepříjemný pocit v zátylku a po zádech vám přeběhne mráz. Jedna z ukrytých myší ukáže na pohovku a vy se jeden po druhé otočíte, abyste uviděli šklebícího se nepřítele, který tam na vás čeká.

Nejprve vidíte Micčiny žluté oči, pak se naprosto neslyšně ze stínu vynoří i zbytek šedé kočky. A vám dojde, že jste vstoupili do jejího oblíbeného loveckého rajónu.

Umístěte figurky písklat na pole ☉ 1. Počet písklat = počet postav. Jejich karty nepřidávejte na stupnici hrozby. Tato písklata jsou přátelští tuláci.

● Karta prostředí: Doprovod

● Střetnutí: Micka.

● Situace: Nepřátelská

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

● **Lustr:** Micka nemůže vstoupit na pole s lustrem ani běžným pohybem, ani při drápnutí. Pokud má Micka použít drápnutí, ale všechny postavy jsou na poli s lustrem, Micka při tomto tahu nic neudělá. Pokud je pískle na poli s lustrem, Micka se k němu nebude pohybovat ani na něj cílit.

● **Zranitelní spojenci:** Pokud je kterýkoliv pískle poražen nebo tuto stranu opustí, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



● **Nápor:** ☉ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Pokud doprovodíte pískle na toto pole, umístěte ho na kartu vaší postavy. Nemůžete použít východ, dokud na něj nedoprovodíte všechna písklata. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 65.



Uprostřed místnosti leží trosky obrovského lustru. Je ozdobený stovkami malých kapkovitých krystalů, které při každém zadunění hromu lehce zacinkají. Celé svítidlo je ověšené ozdobnými řetízky a jeden velký řetěz je stále uchycený do zbytků zříceného stropu.

„To je tak krásné,“ vzdychá Šuměnka.

Jděte na 59-2.



Stolek není nijak vysoký, ale po vyleštěných nohách malí tvorečkové jako vy vylézt nedokážou. To je opravdová škoda, protože to vypadá, že nahoře leží lidský smartphone v překvapivě dobrém stavu. Netečně leží na stolku a sedá na něj prach.

Pokud má postava předmět rybářská udice, může ho použít k vyšplhání na stolek. Pokud je ve hře Grumla, může postavu hodit na stůl. Pokud se postava dostane na stolek, tak ☿ +1.



Udeří blesk, záblesk mihotavého jasu následovaný prasknutím hromu, které postupně přechází v utichající dunění.

Tato postava se stává vyděšenou.



KRYSÍ ŠESTKA

START

☉ +1. Přečtěte následující:

Kuchyně je zalitá zlatou sluneční září, která proudí rozbitým oknem nad dřezem. To dává celé místnosti příjemný pocit útulnosti. Ale světlo je ta jediná pěkná věc na tomhle místě. Místnost je pokrytá odpadky, všude se povalují lahve a hliníkové plechovky. V odpadkovém ráji dovádí švábi a lednice je pootevřená. Její potměnlé přihrádky už dlouho nikdo nepoužil, uvnitř je pouze několik plechovek zteplalých nápojů. Veškeré naděje na získání jídla jsou dávno pryč.

Z vrcholu kuchyňského stolu přicházejí chraplavé hlasy, chvíli se hádají, chvíli se smějí, občas jen tiše mumlají. Šuměnka drží prst na čenichu a prosí směřícího se Cinkala, aby byl zticha. Je jasné, že tam nahoře jsou krysy a musíte být obzvláště opatrní. A co hůř, z hlasů můžete odhadnout, že tyhle krysy nejsou z nejbystřejších a budou s nimi potíže.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole odpovídající místu, kudy sem vstoupily: Z Ložnice nebo Domu zvířat = ♠ A, z Podkroví = ♠ B
- Umístěte ♠ žetony na označená pole.
- Umístěte žetony pastí na označená pole.
- Umístěte 4 figurky šroťáků na stůl, ale nepřidávejte jejich karty na stupnici hrozby.
- Karta prostředí: Pasti na myši
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Hnízdění: Pokud jsou ve hře nepřátelé, nemůžete hnízdít.

61-2

„Co se to tu u všech čertů děje?“ K vaší smůle se koná nečekaná návštěva samotného Rezavce! Jeho zrak je bystrý a jeho mysl není zamlžená dlouhou nocí u krysí šestky. A vidí přesně, co jste zač!

- Střetnutí: Rezavec, 1 vůdce šroťáků a 1 šroťák za každou další zbývající figurku šroťáka ve hře.
- Kořist: ⚙ ⚙ ⚙
- Situace: Nepřátelská

Pokud tyto nepřátele porazíte, jděte na záznam úspěchu na kartě vaší hlavní mise.

61-3

Na rameno ti dopadne tlapa, a když se otočíš, stojíš tváří v tvář páchnoucí kryse. „Pocem mrně, přece nebudeš jen postávat a civět, jak se dospěláci baví!“ Pak si mocně opilecky řihne. „Vypadáš už dost staře na hru.“ Vystrčí tě nahoru na stůl, přímo do hloučku krys zabraných do hry. „Rozdávejte hoši, tohle mrně se chce naučit hrát šestku!“ Usadí tě na stoličku z krabičky cigaret. Ostatní krysy se chraplavě rozřehtají a tobě zaskočí, když si všimneš, že jedna z krys je notoricky známý vůdce gangu Smrtizub. Krev ti tuhne v žilách, ale opilé krysy tě považují za vlastní krysí mládě.

Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby a zamíchejte odhazovací hromádku akcí zpět do balíčku akcí. Pokud se rozhodnete hrát s kryсами karetní hru Krysí šestka, umístěte všechny postavy na stůl a řiďte se zvláštními pravidly níže. Pokud se rozhodnete s kryсами bojovat, jděte na 61-2.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Krysí šestka: Na začátku hry Krysí šestka musí každá postava vsadit buď 3 ♣, 3 ⚙ nebo nerozbitý předmět.

Poznámka: Ve hře Šestka nemají karty akcí své běžné efekty. ♣ karta se považuje, jako by měla hodnotu 0.

Každé postavě rozdejte 2 karty akcí. Také rozdejte 2 karty akcí Smrtizubovi, jednu lícem vzhůru a druhou lícem dolů. Počínaje vypravěčem a následně v herním pořadí si každá postava může vyžádat další kartu nebo vynechat. Pokud váš celkový součet na kartách překročí 6, prohráváte sázku a odhalte své karty. Jste vyřazeni. Hra pokračuje kolem stolu do doby, než všichni hráči vynechají nebo jsou vyřazeni. V tom okamžiku všichni hráči odhalí své karty. Pak odhalte druhou Smrtizubovu kartu. Pokud je jeho součet nižší, než nejvyšší součet kohokoliv z nevyřazených hráčů, rozdávejte mu postupně jednu kartu po druhé, až je jeho součet stejný nebo vyšší než nejvyšší součet hráče.

Pokud je Smrtizubův celkový součet vyšší než 6, je vyřazen a každá nevyřazená postava vítězí a vezme si výhru ve výši své sázky. (Pokud jste vsadili předmět, lízněte si kartu z balíčku předmětů.)

Pokud Smrtizub není vyřazen, vyhrává a všechny zbývající postavy prohrávají své sázky.

Když vyhraje postava, odeberte ze stolu 1 šroťáka (který nemá kruhovou základnu). Nyní se můžete rozhodnout buď zaútočit na zbývající krysy tak, že přejdete na 61-2, nebo si znovu vsadit a zahrát ještě jednu hru.

Pokud zůstane pouze Smrtizub (s kruhovou základnou), jděte na 61-2.



- Nápor: ☉ +1. Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Je tu zahrabaný z poloviny plný Antihmyzín ve spreji. Na etiketě jsou namalované tři švábi prchající před namalovaným oblakem mlhy. Nad jedním švábem je bublina se slovy: „Ale ne! Všechny nás to zahubí!“ Tohle by se mohlo hodit se všemi těmi brouky, co se tu toulají.

Najdi v balíčku předmětů kartu Antihmyzín a přidej ji na hromádku rozbitých předmětů.



Koření a dochucovadla! S tímhle bude jídlo doma mnohem chutnější.

Přidej do hry kartu vlivu této postavy.

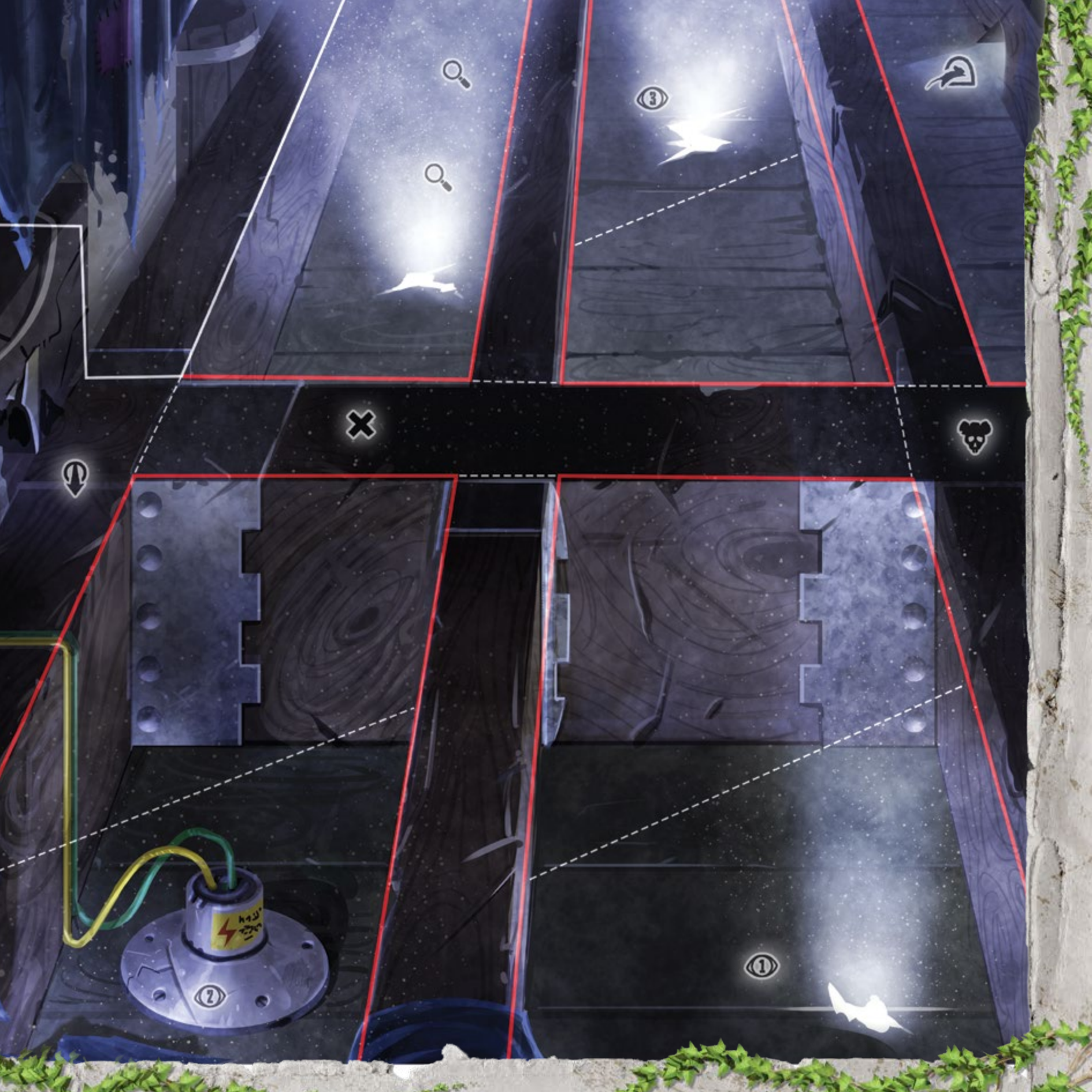


Jdi na 61-3.



☉ +1.





PODKROVÍ

START

☺ +1. Přečtěte následující:

Lidská obydlí jsou překvapivě plná různých malých míst, která sami lidé nikdy použít nemohli. Teď jsou pryč a malá stvoření mají přístup do všech těch velkých, otevřených prostor, které si pro sebe lidé stavěli. Ale ta místa ve stěnách a stropech jsou příjemně útulná a je mnohem snazší a bezpečnější se dostat do vyšších podlaží raději pěkně postaru než po schodišti. Nikdy nechodíte po schodišti.

Stojíte na širokém dřevěném trámu a prohlížíte si okolí. Zesponu dírami ve ztrouchnivělých stropních obkladech prochází paprsky světla. Musíte být opatrní. Někdy si ve stropech dělali doupatá mývalové a ti dokáží být pěkně nevrlí, když je vzbudíte.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy a všechna písklata z jejich karet postav na ♠ pole.
- Umístěte ♠ žetony na označená pole.
- Odeberte všechny figurky mohutných nepřátel z lovu.
- Umístěte žeton pasti na označené pole.
- Karty prostředí: Pasti na myši, Doprovod
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Zranitelní spojenci: Pokud je kterýkoliv pískle poraženo nebo tuto stranu opustí, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



63-2

Vačice se probudí a její děti hned začnou střílet.

Odeberte všechny ♠ žetony z tohoto pole a přesuňte všechny postavy z tohoto na sousedící pole. Každá z těchto postav je cílem útoku na dálku s ✨ 4.

Pak se nevrlá máma vačice odkolébá pryč, protože vačice nejsou příliš společenské, jak si všiml skoro každý, kdo se s nimi setkal.

63-3

Pohled skrz díru odhalí přímo dole sedací soupravu. Uprostřed místnosti zeje obrovská díra, protože podlaha se propadla. Všude okolo se povalují prázdné plastové lahve, plechovky a zmuchlané noviny, mezi kterými pospávají myši a krysy. Odlomíš malý kousek dřeva ze stropu a pustíš ho dolů. Neslyšně spadne přímo do otevřené pusy chrápající krysy. Ta se vylekaně posadí, dusí se a sípe, ty se pro sebe potichu chechtáš.

Přidej do hry svou kartu vlivu.

63-4

Díváš se dírou a vidíš temnělý obchod s hračkami, se zhroucenými zrezivělými regály a hračkami poházenými všude kolem. Přímo dole, uprostřed uličky, stojí nákupní vozík téměř plný zaprášených plyšových zvířat.

Plyšáci vypadají, že by mohli zajistit měkké přistání.

Považujte ○ 1 za ♠. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 97.

63-5

„My jsme všichni, kdo z naší kolonie zůstali,“ říká to pískle smutně, „ostatní zabila kočka. Žádná jiná cesta pryč není.“ Pohled na provizorní hnízdo odhalí téměř tucet myši a několik rejsek, tísňících se k sobě v omezených prostorách.

„Pojďte, můžete se připojit k nám,“ říká Meziáš. „Dostaneme vás odsud pryč,“ ujišťuje je a ukazuje na díru ve střeše.

Přidejte na toto pole jakákoliv písklata, která dosud nejsou ve hře. Jejich karty nepřidávejte na stupnici hrozby. Musíte je doprovodit k východu.



- 1. nápor: Střetnutí: Počet švábů = 2x počet postav. Situace: Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

- Další nápory: ☺ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Pokud doprovodíte pískle na toto pole, umístěte ho na kartu vaší postavy.

Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud je situace bezpečná a jste na misi 16 nebo 19. Když odejdete tímto východem a jste na misi 16, jděte na stranu 61. Pokud jste na misi 19, jděte na stranu 75. Pokud jste na misi 18, musíte najít jinou cestu, kudy odejít.



Pokud jste na misi 16, jdi na 63-3. Pokud jste na misi 18, jdi na 63-4. Pokud jste na misi 19, jdi na 63-5.



Narazit na nedotčený kousek nějaké elektroniky je vždycky skvělá příležitost, jak získat cenné součástky, ze kterých můžete doma něco vyrobit. Tady je zadní část namontovaného svítidla, kde bezpochyby nějaké šikovné věci budou.

Prohledej ♠ žetony (včetně už dříve odhozených), najdi 3 žetony s ⚙️ odměnou a umísti je na toto pole.



Pod hromadou svých dřímajících dětí tu spí vačice, každé z dětí svírá v malé pacičce prak, oštěp nebo dokonce provizorní pistoli. Opodál je krabička užitečných věcí. Je tu nějaká šance popadnout něco z těch věcí a nevzbudit vačici a její potomstvo?

Umísti na toto pole 3 ♠ žetony. Pokud v testu schopnosti na tomto poli neuspěješ, jdi na 63-2.



- Střetnutí: Lov. Situace: Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



ŠTĚDRÁ KUCHYNĚ

START

☉ +1. Přečtěte následující:

Proběhněte z obývacího pokoje do kuchyně a zoufale hledáte nějaký úkryt. Micka vám co nevidět bude funět na paty. Místnost je potměšlá, ze stropu visí na elektrických drátech jediné svítidlo. Všude jsou cákance vody, děšť si našel svou cestu dovnitř.

„Rychle! Musíme najít nějakou cestu pryč!“ rozkazuje Meziáš.

„Žádná cesta pryč není!“ zanaříká jedno panikařící pískle a ostatní přitakávají. „Nikdy jsme odtud nedokázali dostat žádnou potravu, protože se tu pořád toulala kočka!“

„Vždy je nějaká cesta ven!“ říká Cinkal a doufá, že to zní alespoň trochu přesvědčivě.

Rozdělíte se a začnete hledat cestu pryč.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy a všechna písklata z jejich karet postav na ♠ pole.
- Umístíte ♠ žetony na označená pole.
- Umístíte pasti na označená pole.
- Karty prostředí: Pasti na myši, Doprovod
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Micka a pasti na myši:** Pokud se Micka přesune nebo drápne na pole s pastí, nezaútočí. Namísto toho utrží zranění. Umístíte past na její kartu bosse. Když se příště Micka aktivuje, namísto pohybu a útoku odhodte žeton pasti spolu s kartou hrozby.
- **Zranitelní spojenci:** Pokud je kterékoliv pískle poraženo nebo tuto stranu opustí, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.

65-2

Micka se vkrade do kuchyně, přikrčí se a chystá se skočit. Jak se neslyšně plíží kupředu, uvědomí si, že stojí v dešťové vodě, která sem protékla stropem. Plížení ji v ten okamžik přestane zajímat a začne si znechuceně oklepávat vodu z pacek.

- **Střetnutí:** Micka
- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

65-3

Stojíš na kuchyňské lince, Micka je dole pod tebou. Vedle tebe, na staré utěrce, stojí velký polévkový hrnec. Ten kdyby se ti povedlo shodit dolů na Micku!

Shoení hrnce vyžaduje úspěch v testu ♠ schopnosti s obtížností 5.

● **ÚSPĚCH:** Shodit hrnec je díky staré utěrce mnohem jednodušší, než by se zdálo. Hrnec padá dolů, ke tvému potěšení je navíc plný zatuchlé, zkažené vody a komářích larev. S rachotem dopadne vedle Micky, na kočku vyšpláchne hnusná páchnoucí tekutina a děšivě ji vystraší. Přidejte do hry kartu vlivu této postavy. Odeberte Micku ze hry. **Situace:** Bezpečná

● **NEÚSPĚCH:** Hrnec je příliš těžký a nehne se ani o píd. Žádný efekt.



Pokud doprovodíš pískle na toto pole, umístí ho na kartu své postavy.

Postava na tomto poli může odejít splněním testu překonání červené překážky. Jakmile takto odejdou všechny postavy, jděte na stranu 63.

● **Karta prostředí:** Překážka

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Neúspěch při testu překonání překážky:** Pokud postava neuspěje v testu překonání překážky, nic se nestane. Test můžete zkoušet splnit opakovaně.



● **1. nápor:** Jděte na 65-2.

● **Další nápor:** ☉ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozb.



Prosmýkneš se kolem starého květináče s uschlou kytkou. Tvůj povzdech nad jeho neužitečností nahradí zvědavost nad malou myší, která si stoupá na jeden konec lžičky a dělá si poznámky o tom, jak se druhý konec zvedá vzhůru

Tvůj pohled padne na rozbité svítidlo visící ze stropu za myškou. Elektrické dráty běží vzhůru až do díry ve stropě!

„Hej, kde je tvoje kolonie?“ ptáš se myši. Podívá se na tebe prázdným pohledem a ukáže nahoru.

Máš nápad. „Mohli bychom vyšplhat po těch drátech do stropu a dostat se odtud podkrovím!“ říkáš.

Umístí ★ žeton na označené pole.



Přeskočíš přes slánku a docupitáš za zdobenou dózu. Někde tu musí být nějaká myší díra. Se svými drápy hledáš uvolněnou dlaždici nebo nějakou mezeru mezi skříňkou a zdí, ale nic se ani nehne.



Prohledávání kuchařských knih a desek na recepty nepřinese nic, stejně jako lomcování s elektrickou zásuvkou v rohu, která se odmítá jakkoliv pohnout. Ani vzadu za lednicí není nic, co by alespoň vzdáleně připomínalo myší díru.

Jakmile je Micka na zemi na poli sousedícím s tímto polem, zatímco je na tomto poli postava, jdi na 65-3.



Udeří blesk, záblesk mihotavého jasu následovaný prásknutím hromu, které postupně přechází v utichající dunění.

Tato postava se stává vyděšenou.



ZELENÉ ZÁKOUTÍ

START

☉ +1. Přečtěte následující:

Matka příroda je trpělivá. Pomalu, ale s nezdolnou silou, si znovu zabrala téměř všechna místa na zemi. Z dýmajících automobilů, po kterých lidé tak pahlí, jsou teď hromady odlupující se rzi a pahorky pokryté mechem. Pole, kde sportovci předváděli před diváky své výkony, jsou zarostlá vysokou trávou a malými stromky. Ptáci hnízí v reklamních poutacích obrostlých šlahouny popínavých rostlin. Na místech, kdysi udupaných lidmi i jejich stroji, opět září barevné květiny, ve vzduchu poletuje pyl a nese se bzúčení dovádějícího hmyzu.

„Co je beton?“ vyzvídá Šuměnka.

„Můj taťka mi vyprávěl, že lidé kdysi uměli vytvarovat kámen, jak se jim zachtělo,“ odpovídá Meziáš.

„Tak proč dělali všechno ploché?“ diví se Šuměnka.

„Nedostatek představivosti?“ hádá Grumla.

Vstupujete do vaší oblíbené oblasti plné zeleného porostu. Země pod packami je měkká a je tu spousta míst k ukrytí. To vás vždy pozvedne na duchu.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole.
- Umístěte ♣ žetony na označená pole.
- **Střetnutí:** Vezměte kartu střetnutí.

67-2

☉ +1. **Situace:** Bezpečná

67-3

Šuměnka o krok postoupí a pozvedne zbraň. S divokým výrazem na tváři jimi krouží ve svých tlapkách a nechává je hrozivě svištět vzduchem.

„Fiha,“ řekne veverka, když Šuměnka skončí s předváděním, „taková banda pitomečků.“ A s tím po vás veverka vrhne několik ořechů a zmizí pryč.

„Myslel jsem, že jsou pro ní ty ořechy drahocenné,“ naříká Cinkal a tře si packou potlučenou hlavu.

● **Situace:** Bezpečná

67-4

♣ -3. ♠ +3. **Situace:** Bezpečná

67-5

- **Střetnutí:** Počet písklat = počet postav.
- **Situace:** Nepřátelská

E-1

„Složte zbraň a odstupte,“ nařizuje hlas za vámi. Všichni se pomalu otočíte a vidíte skupinku písklat ozbrojených párátky a dalšími provizorními zbraněmi. „Vše, co chceme, je jídlo,“ říká jejich vůdce a hlas se mu při tom nervózně třese.

Pokud jim dáte 3 ♣, jděte na 67-4. Jinak jděte na 67-5.

E-2

Najdete plechovku od kávy napůl pohřbenou v zemi. Když odtrhnete víčko, vidíte, že je plná ořechů. Zničeho nic vás obklopí tucet rozhořčených veverek.

„Honí vás mlsná, co?“ vzteká se jedna veverka. „Mysleli ste si, že nám stípnete naše ořechy?“ přisadí si druhá. „Máte se moc dobře, co? Úplně ořechově, co?“

„Klid, my vaše ořechy nechceme! My jsem mnohem víc tvorové přes semínka a bobule.“ Ve větvích okolních stromů slyšíte další veverky a začínáte se obávat o svoje kožichy.

Pokud jim nabídnete, že jim ořechy vylouskáte, jděte na 67-2. Pokud je chcete zastrašit ukázkou svých bojových dovedností, jděte na 67-3.

E-3

Poblíž se ozve nějaký zvuk a tak se rychle ukryjete v trsu vysoké trávy. Z lesa vyběhne malá myš v podivném oblečení. Přední packy má spoutané a úzkostlivě se ohlíží zpět za sebe. Když vpadne do vašeho úkrytu, na chvíli se zarazí a pak vás poprosí: „Jsem Ládovač střel! Pomozte mi a budete mít tolik munice, kolik si budete přát.“ Rychle mu přerážnete pouta, ale mezitím dorazí jeho pronásledovatelé, a ve zmatku příprav na boj Ládovač střel zmizí.

V balíčku objevů najdete kartu střetnutí 12 a přidejte ji dšpod balíčku střetnutí.

- **Střetnutí:** Počet náhodných šupinatých = počet postav.
- **Kořist:** ⚙⚙⚙⚙
- **Situace:** Nepřátelská



⚡

- **Nápor:** ☉ +1. Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepříteli. V opačném případě odhodte všechny karty hrozby ze stupnice hrozby.



Když odejdete tímto východem a jste na misi 10, jděte na stranu 91. Pokud jste na misi 4, jděte na stranu 73. V opačném případě přesuňte svou družinu na sousední pole na cestovní mapě.

①

Na vybledlém laku starého auta je křídou nakreslený myši obličej s vyplazeným jazykem.

Cinkal je na svůj výtvar pyšný. Drsnáci, jak je nazval, už si získávají reputaci. Kdekoli si někdo všimne jejich křídového znamení, tam je také cítit rozhořčení a čůranky těch, kteří zvládnou reagovat jenom tak nějak primitivněji. I když na tom v zásadě nezáleží, Cinkal to přesto dělá zčásti jako pomoc přátelům a zčásti jako provokaci ostatním.

„Následujte značky a připojte se k nám. To je ten vzkaz,“ říká pyšně. Souhlasíte. Vždy je příjemné vidět známky vašeho vlivu, a když vám navíc pomáhají najít rychlejší a bezpečnější cestu domů, tím lépe.

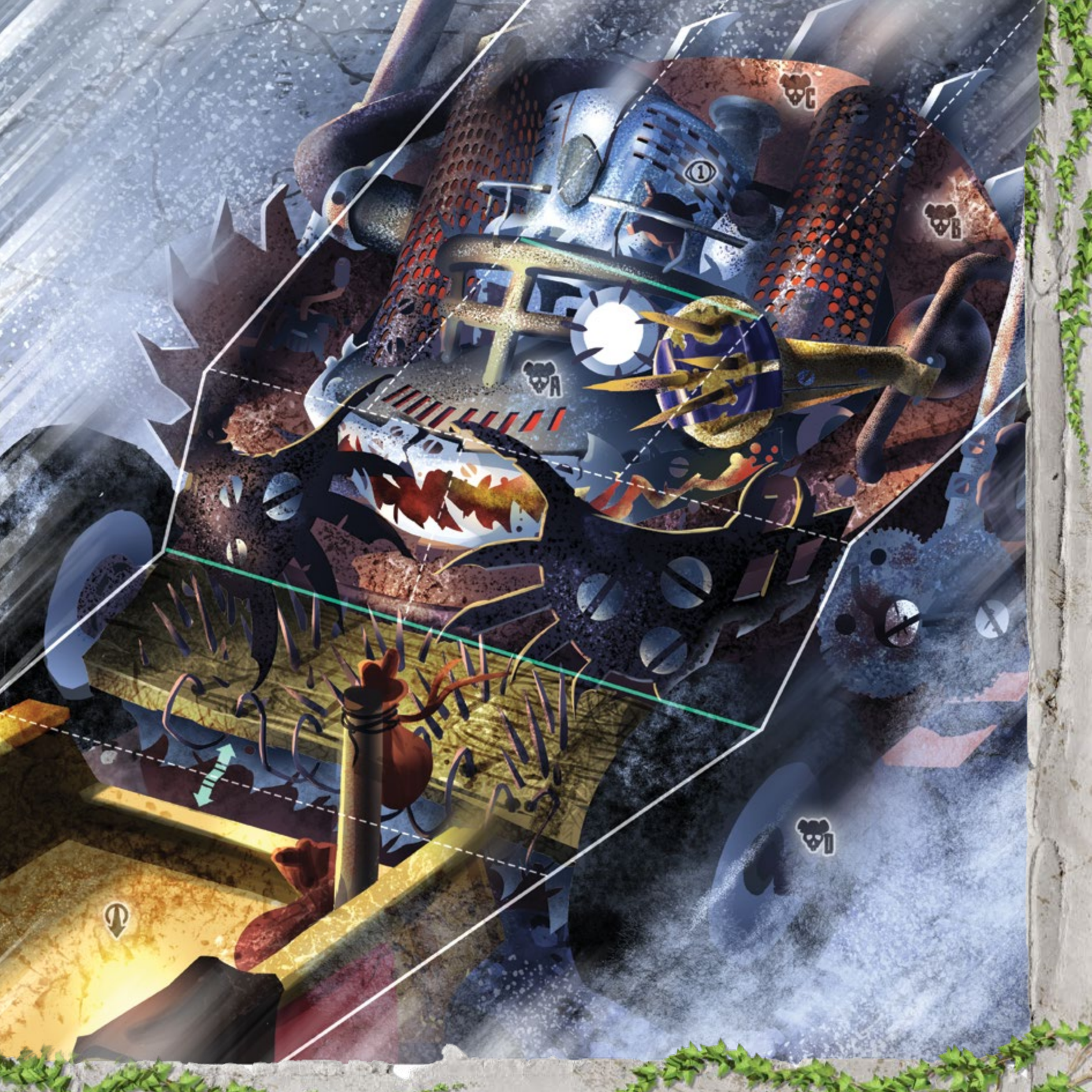
Pokud je Cinkal ve hře, přidejte do hry jeho kartu vlivu.

②

Opodál slyšíš švitoření diskutujících hlasů. I když tím dost riskuješ, odplížíš se kousek od družiny a opatrně se snažíš vykrouknout zpoza kmene stromu. Kolem malého ohně sedí tři gekoni a opékají mrtvého švába, který už je spálený na uhel. Jeden gekon si ze švába utrhne nohu a s chutí se do ní zakousne. Snažíš se uklidnit rozbouřený žaludek a spěcháš pryč.

⚡ 6+

- **Střetnutí:** Micka. **Situace:** Nepřátelská



VÝBUCH RZI

START

☼ +1. Přečtete následující:

Klopýtáte temnotou a pomáháte zásobovačům.

„Kde je Chocholáč?“ ptá se Meziáš, ale výraz v Piškotiných očích mluví za vše. Chocholáč to nezvládl. Meziáš jen stěží zadržuje slzy.

Klopýtáte téměř naprostou tmou, až dorazíte na konec tunelu, kde se musíte vyšplhat a protáhnout se úzkou mezerou v troskách. Dorazíte k lesklé černé stěně a postupujete podél hladkého povrchu, až se před vámi otevře prasklina. Vstoupíte do velkého píana a uleví se vám, že konečně opět vidíte světlo. Šplhání po strunách píana je snadné a každé položení tlapky vyvolá tón, což má za následek zároveň bizarní i chytlavý koncert.

Když se spolu se zásobovači vynoříte na hromadě sutin a rozhlížíte se, několik uvolněných kousků se skutálí dolů.

„Táhmle je!“ vykřikne Cinkal a ukazuje dolů na malý, zářivě žlutý nákladák, částečně zakrytý starým ručníkem. Když začnete slézat z hromady sutin, z hlubin hromady se ozve mocný třesk a celá se začne hroutit. Skulinami mezi troskami začíná stoupat dým. Ten stroj vybuchne!

Spolu s uprchlíky naskáčete na nákladák a vyrazíte. Říkáte se dolů ulicí tak rychle, jaká vám to hračka dovolí. Pepřenka se posadí dopředu vedle Cinkala, doslova fascinovaná celým procesem řízení. Slyšíte pronikavé houkání klaksonu z jízdního kola a někdo buší do střechy. „Máme společnost!“ ozve se výkřik shora. Cinkal si upraví malé zubařské zrcátko, přilepené páskou na boku nákladáku. Vidí obrovský pojízdný stroj zflikovaný ze staré sekačky na trávu, jak se k vám ze zadu blíží. Na jeho vrcholu trůní sám Rezavec.

„Už jsi někdy něco takového řídil?“ ptá se Pepřenka snažící se překřičet burácení sekačky.

„To se brzy dozvíš!“ zakřičí Cinkal zpět.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy a všechna písklata z jejich karet postav na ♠ pole.
- **Karty prostředí:** Překážka, Doprovod
- **Střetnutí:** Rezavec a 1 šroťák. Umístíte Rezavce na pole ♥ A. Umístíte šroťáka na pole ♥ B.
- **Kořist:** ⚙️ ⚙️ 🗡️ 🗡️
- **Situace:** Nepřátelská

Pokud porazíte Rezavce a odpojíte vozík na poli ○ 1, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Neúspěch při testu překonání překážky:** Pokud postava neuspěje v testu překonání překážky, umístíte ji na její cílové pole a automaticky utrhá 1 zranění.
- **Nezbytní zásobovači:** Pokud je ze hry odebráno pískle, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.

69-2

Můžeš se pokusit odpojit vozík splněním ☼ testu schopnosti s obtížností 5.

- **ÚSPĚCH:** Vozík odpojený od sekačky zatočí prudce doleva. Díky svému těžkému nákladu se převrátí a tucet vyděšených a křičících šroťáků se rozlétne do všech směrů. Někteří tvrdě dopadnou do sutin podél cesty, jiné rozdrťí kutálející se kovový vozík. Jen hrstka jich přežije.
- **NEÚSPĚCH:** Doslova tě zasypou střely. Tvá postava automaticky utrhá 1 zranění.

69-3

Můžeš se pokusit odpojit vozík splněním ☼ testu schopnosti s obtížností 5.

- **ÚSPĚCH:** Po rozesmátých chlupatých tvářích krys ze šroťiště přeběhnou výrazy zklamání a vzteku. Hněv se změní v čirou hrůzu, když na voze přistane Micka. Sekačka na trávu a nákladák nabírají rychlost, což vás milosrdně ušetří od šíleného křiku a děsivých zvuků způsobených divokým řáděním kočky. Odeberte Micku ze hry.
- **NEÚSPĚCH:** Doslova tě zasypou střely. Tvá postava se stává vyděšenou.



- **Nápor: Střetnutí:** 2 šroťáci. Umístíte je na pole ♥ C. **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.



Vydrápeš se na kovový kryt motoru, na kterém je neuměle malovaný úsměv plný ostrých zubů. Řidič, který na tebe vztekle vrčí a plive, je schovaný pod fotbalovou helmou, přes kterou je navíc jako ochranný štít přidělaný cedník na těstoviny. Nevidíš žádný způsob, jak se dostat dovnitř. Od cedníku se odrazí sponka a když se podíváš dozadu, vidíš, že za sekačkou je navíc připojený červený kovový vozík. A je plný těžce ozbrojených šroťáckých krys.

Pokud je Micka ve hře, jdi na 69-3. Jinak jdi na 69-2.



Pokud jste dosud neodpojili vozík:

Z uličky se vyříjí vzteklá, prskající Micka, žene se za sekačkou a sráží na zem každého nešťastníka, který se jí dostane do dosahu drápů.

Umístíte Micku na pole ♥ D, ale nepřidávejte její kartu na stupnici hrozby.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Micka na lovu:** Micka se z tohoto pole nepřesune. Když si hráč lízne kartu hrozby, ještě před tím, než ji umístí na stupnici hrozby, porovnejte hodnotu této karty s následujícím seznamem.
- 1 Micka po vás máchá packou. Pokud jste na poli sousedícím s Mickou, jste cílem útoku na blízko s ⚡ 5. V opačném případě přesuňte svou postavu o 1 pole směrem k Micce.
- 2 Pokud je ve hře 1 nebo více šroťáků, Micka jednoho sráží pryč. Odeberte ze hry šroťáka nejbližší k Micce.
- 3 Micka připlácne Rezavce. Pokud je Rezavec na poli sousedícím s Mickou, utrhá 1 zranění. V opačném případě přesuňte Rezavce o 1 pole směrem k Micce.



HOLUBÍ DÍRA

START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtete následující. V opačném případě jděte na stranu 67.

Měďák zvedl hlavu a zíral na pana Leviho, nejprve jedním holubím okem, potom druhým. Starý muž s kučeravými šedými vlasy znovu usnul, což bylo otravné, protože pan Levi tu byl přece od toho, aby Měďáka a jeho přátele nakrmil. Každý den, rok co rok a za jakéhokoliv počasí přicházel, přesný jako hodinky. Sedl si v parku na lavičku, pozoroval fontánu a celé hodiny jim házel chutné dobroty. Ale pak začal být pan Levi líný. Některé dny se vůbec neukázal, a když, tak s sebou měl velkou zelenou kyslíkovou láhev, která syčela a holuby děsila.

Holubi měli se starým pánem obrovskou trpělivost, ale dnes byl Měďák už doopravdy naštvaný. Navzdory nesouhlasnému vrkání svých přátel k tomu neschopnému člověku přihopkal, aby mu jasně vysvětlil pravidla. Zpoždění? To dnes končí! Lajdácká docházka? Neakceptovatelné! Kyslíková láhev? Zcela neodpustitelné! Od té chvíle se pan Levi vrátil do formy a začal být opět pyšný na svou práci. A přesto, navzdory nezměrné laskavosti holubů, navzdory velké zdrženlivosti, kterou Měďák prokázal, když panu Levimu vše vysvětloval, tam teď ten starý blázen jen seděl, hlavu skloněnou, a ani nepředstíral, že by ho zajímali.

To už bylo příliš! Jeho arogantní drzost způsobila, že si Měďák několikrát načechral peří, a přestože byl v zásadě dobrotivý holub, vykročil přímo ke starci a když uviděl kousek odhaleného bledého masa mezi ponožkou a lemem nohavice, klovl.

Pan Levi explodoval do oblaku bílého prachu.

Měďák vystřelil přímo do vzduchu, za ním se ozývala kakofonie vyděšeného vrkání zbytku hejna. Když se o několik minut později vrátili na místo té hrůzné scény, přivítaly je pouze zbytky bílého prachu, prázdné oblečení a syčení kyslíkové láhve. Běda se zeptal, jestli to znamená, že Měďák je teď král, ale Měďák to rozhodně odmítl. I když se mu podařilo vylovit z hromádky šatů pana Leviho pytlík ptačího zobu, považoval se stěží za hrdinu.

Jděte na stranu 67.



OKRAJ FONTÁNY

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

„Vidíte něco?“ ptá se Grumla. Meziáš a Šuměnka vyšplhali na řetěz utržené houpačky a snaží se rozhlédnout po okolí.

„Nic kromě dalších stromů,“ odpovídá Meziáš.

Většinu dne jste promarnili zbytečným hledáním ničeho. Nemůžete si dovolit, aby vás noc zastihla v divočině. „Obávám se, že se musíme stáhnout.“

Šuměnka souhlasí. „Kdyby tu někde poblíž byla čerstvá voda, už bych ji cítila,“ říká a čumáček se jí chvěje, jak větří v lehkém vánku.

V ten okamžik se přes vás mihne stín. Cinkal vzrušeně ukáže přímo nahoru: „Holubi!“ Je to tak, prolétá nad vámi trojice opeřenců.

„Přesně tohle jsme potřebovali,“ říká Grumla a tleská tlapkama. „Honem za nimi!“

Brzy dorazíte k zarostlé mýtině, uprostřed které se tyčí majestátní mramorová fontána. Na bledém kameni skotačí odlesky slunečních paprsků a z jednotlivých pater visí chomáče mechu. Dokonce mezi vrkajícími holuby můžete rozeznat slabý pramínek vody.

„Magická fontána,“ zašeptá Cinkal.

Ale vaše naděje se rychle změní v obavy, když pozorněji prozkoumáte rozruch na okraji fontány. Malá skupina otrhaných myší a rejsků brání fontánu před útokem škorpiónů, zatímco holubi nervózně poletují kolem neuspořádaného chumlu hnízd na vrcholku.

„Vypadá to, že jsme dorazili právě včas,“ říká Meziáš a natahuje gumičku své věrné kuše.

PŘÍPRAVA

● Umístěte postavy na 📍 pole.

● Umístěte 🐍 žetony na označená pole.

● NEPŘIDÁVEJTE žeton pasti do hry.

● Umístěte 4 písklata na 📍 pole, ale nepřidávejte jejich karty na stupnici hrozby. Tito přátelští tuláci potřebují vaši pomoc! Vy jejich pomoc můžete také potřebovat.

● Karta prostředí: Doprovod

● Střetnutí: 4 škorpióni. Umístěte je na ♥ A.

● Kořist: Najděte v balíčku předmětů Toxický granát a umístěte ho na hromádku rozbitých předmětů.

● Situace: Nepřátelská

73-2

🕒 +1. Přečtěte následující:

Mýtinou se rozlehne příšerný rachot benzínových motorů. Na popraskaném chodníku na okraji mýtiny se objeví skupina roztočivých vozidel zdrátovaných ze všemožné veteše.

„Čas zasloužit si kouzelnou vodu,“ říká Grumla a začne si protahovat končetiny. To největší vozidlo kdysi bývala sekačka na trávu. Na vršku té rachotící věci trůní sám mocný Rezavec. Jednu tlapu drží vysoko zvednutou a všechna ta vozítka túrují své řvoucí motory. Pak Rezavec sevře tlapu v pěst a všechny motory naráz ztichnou. Následné ticho je ohlušující.

„Prostě odejděte pryč, malá myšátka!“ zvolá Rezavec svým hlubokým, chraplavým hlasem. „Kouzelné jezírko patří pánovi rzi. Ve své velkorysosti vám všem dovoluji odejít. Vzepřete se mi, a já si vašimi kožichy vyzdobím své doupě. Co říkáte?“

„On nás právě nazval myšmi?“ vzteká se Cinkal.

„Přesně tak,“ zavřečí Grumla, „pojdme do něj natlouct trochu znalostí.“

PŘÍPRAVA

● Umístěte postavy, které použily 📍 A, na pole 📍. Umístěte postavy, které použily 📍 B, na pole 📍 2.

● Umístěte písklata z karet postav na pole 📍. To jsou přátelští tuláci.

● Umístěte jakékoliv žetony pastí z karet postav na označené pole.

● NEUMÍSTUJTE 🐍 žetony.

● Karta prostředí: Doprovod

● Střetnutí: Rezavec a 3 náhodní vetešáci.

● Situace: Nepřátelská

Pokud tyto nepřátele porazíte, jděte na 73-3.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

● Past na nepřítele: Pokud nepřítel vstoupí na pole s pastí, utrhá 1 zranění a past se odhodí. Postavy a písklata nemohou být pastí zraněni.

73-3

Triumfálně sledujete, jak poražený Rezavec i jeho lokajové uhání pryč.

Splnili jste 1 ze 3 úkolů pro misi 4. Pokud jste splnili všechny 3 úkoly, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



● Nápor: 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Tento východ můžete použít, pouze pokud je situace bezpečná. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 25.



Myši postavily nějaké provizorní zábrany, aby udržely lůzu venku. I když jsou jen velmi hrubé, stačily by, nebýt viditelné mezery, kterou lze snadno využít.



Toto 📍 lze navštívit pouze jednou za misi.

Kolem dokola obchází několik holubů a snaží se zastoupit cestu. Další netečně sedí v hnízdech, jsou vyzábblí a vypadají unaveně.

Pokud nemáte nejméně 2 📍, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise. V opačném případě přečtěte následující:

„Váš přítel Měďák je v naší kolonii. Má zlomené křídlo, ale je o něj postaráno. Jakmile se vyléčí, tak se za vámi vrátí. Požádal nás, ať vám doneseme nějaké zásoby a vyřídíme, že se omlouvá, že tu nemůže být.“

Holubi jsou dojatí vaší velkorysostí a jeden vychrtlý vyloví zobákem z hnízda nějakou zbraň.

„VRRRK!“ říká.

📍 -2. Vezmi si z balíčku předmětů střelnou zbraň dle vlastní volby. Splnili jste 1 ze 3 úkolů pro misi 4. Pokud jste splnili všechny 3 úkoly, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



● Střetnutí: Lov. Situace: Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



VŘANÍ HNÍZDO

START

☉ +1. Přečtete následující:

Šplháte vzhůru po starých prknech a dřevěných trámech, vaše ostré drápy snadno nachází oporu.

„Klídek, to zvládneme,“ ujišťuje Cinkal malou vyděšenou myš, „takovéhle věci děláme skoro pořád.“

„No, to je vlastně pravda,“ zamyslí se Meziáš, „už v tom začínáme být opravdu dobří.“ A zavrtí hlavou, když si vzpomene na to, jak nervózní byl, když poprvé vedl družinu ven z kolonie.

Šuměnka, nejhbitější z celé party, je nahoře první. Na otevřené střeše se necítí dobře, ale na chvíli se zastaví a užít si výhled za to rozhodně stojí. Všude kolem jsou zbytky chátrajícího města a nad hlavou hrozivá šedá obloha. Do kožíšku se jí opírá vítr a hrozí, že ji pošle v kotoulech dolů po uvolněných hlíněných taškách, stále ještě mokrých po nedávném dešti.

Klekne si, aby podala pomocnou packu i ostatním a pomohla jim nahoru. Ale když se jí malá myška, které právě pomáhá nahoru, podívá přes rameno a vykvikne, Šuměnka ji instinktivně pevně stiskne a vrhne se stranou. Uskočí bokem jen těsně před tím, než po tašce, kde ještě před chvílí klečela, přejede červený paprsek laseru a zanechá za sebou spálenou stopu. Černobrk! Pták vydá děsivý skřek, Šuměnka popadne myšku a snaží se zmizet pryč.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavu vypravěče a všechna písklata z jeho karty postavy na pole ♠. Ostatní postavy zatím neumísťujete.
- Umístíte ★ žeton na označené pole.
- Umístíte Černobrka na pole s komínem.
- **Karty prostředí:** Nucený pohyb, Černobrk, Doprovod
- **Situace:** Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Start mimo mapu:** Po odehraní svého prvního tahu na této mapě umístíte svou postavu a všechna písklata z její karty na pole ♠.
- **Zranitelní spojenci:** Pokud je kterékoliv pískle poraženo nebo tuto stranu opustí, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.

75-2

Černobrk sklouzne dolů a přistane těsně vedle komínu, pak vyskočí nahoru a postaví se nad mezeru. Zběsile mává křídly a vydává hlasité skřeky, peří na krku naježené. „Moje poklady!“ skřehotá, serva v laserovém oku zuřivě bzučí, jak se na tebe snaží zaostřit.

Pokud se rozhodneš na Černobrka zaútočit, vyhodnot proti němu útok. Tento útok může být na blízko nebo na dálku s libovolným dostřelem. Pokud se chceš zkusit s Černobrkem domluvit, vyhodnot ☹ test schopnosti s obtížností 5.

● **ÚSPĚCH:** „Hele, ptačí mozku! Už víme, kde bydlíš. Až to všem řekneme, každý hlodavec z širokého okolí ti bude chtít ukrást ty tvoje poklady. Bude lepší, když se s námi dohodneš.“ Černobrk se omlouvá a prosí, ať jeho tajemství nevyzrazujete. Přidejte do hry kartu vlivu této postavy. Odeberte Černobrka ze hry. Najděte v balíčku objevů kartu aliance s Černobrkem a přidejte ji do krabičky zásob kolonie.

● **NEÚSPĚCH:** Žádný efekt.

Voda pomalu stéká dolů k okapovému žlabu. Není se tu čeho zachytit a zabránit tak pomalému sklouzávání. Pokud doprovodíte pískle na toto pole, umístěte ho na kartu vaší postavy.

Postava na tomto poli musí odejít. Jakmile takto odejdou všechny postavy, jděte na stranu 95 a začněte na záznamu 95-2.



- **Nápor:** ☉ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



V komínu chybí několik cihel, takže pro malého tvora je snadné proklouznout dovnitř.

Když se tvé oči přizpůsobí šeru, při pohledu na obrovské hnízdo zabírající téměř celý vnitřek komínu zalapáš po dechu. Je upletené z malých větviček, se spoustou jemného peří a kusy látek tvořících měkkou podušku.

Hnízdo není jediná věc, kterou v doupěti Černobrka najdeš. Celý začouzený vnitřek komínu je vyzdoben množstvím různých cetek a lesklých věcíček. Stěny pokrývá mozaika z blýskavých úlomků zrcadel, barevných skleněných střepů, a dokonce i lesklých kamínků. Každá chybějící cihla je pečlivě ozdobená rámečkem z lidských mincí, šperků a drahokamů. Ze stříšky komína visí tucet různých kapesních hodinek a výklenky vyplňují kousky elektronických zařízení. Opravdová studnice pokladů.

Umísti na toto pole 4 ♠ žetony. Umísti žeton Černobrka na toto pole. Jdte na 75-2.



- **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská



SKLÁDKA

START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na stranu 79.

„Hloupej pes,“ zavrčel muž, zarazil kolík hluboko do země a několikrát zkusmo zatahal za řetěz, aby se ujistil, že pes neuteče.

„Pane Čermáku, mohli bychom se prosím vrátit k věci?“ řekla žena. Snažila se být zdvořilá, ale kdokoli, kdo by tomu věnoval alespoň špetku pozornosti, by si v jejím postoji všiml rozčilení.

„To pitomý zvíře,“ řekl muž a máchl rukou směrem k psovi, „Jediný, co po něm chci, je chytat krysy. A to dělá. Většinou. Ale i když je zabíjí, jak to, že jich tu je čím dál víc?“

Žena se ušklíbla: „Tak si kupte kočku. Tucet koček.“ Pak ukázala rukou na celé smetiště. „Myslím, že čistota nebude to hlavní, co se týká tohoto místa. Nebo se pletu?“

„Měl sem kočky,“ řekl muž nepřítomně, ale nespustil přimhouřené oči ze psa, „ale všechny zdivočely. Musí to být psi. Jenom psi.“

„Pane Čermáku, váš krysí problém mě nezajímá.“

„Psy můžete snadno ovládat,“ řekl.

„Zajímají mě půdní rozbory, které nechali udělat vaši sousedé. A stopy těžkých kovů, které se při nich našly. Včera jsem byla v domě, kde mi majitelka ukázala, jak je její voda znečištěná.“

„To je voda z městského vodovodu, ne?“ zeptal se Čermák.

„To je. Já mám doma také vodu z vodovodu, ale ta moje alespoň nejde zapálit. Nežertuji. Ta žena přiložila ke skleničce zapalovač a voda ihned vzplála.“ Poprvé se muž otočil a zadíval se jí přímo do očí.

„Dámo, lidi dělají odpad. Já ho od nich sbírám. Takhle jednoduché to je. Jasně, že to je špinavá záležitost, ale každý idiot, co si koupí dům blíž než míli od tohoto místa, si zaslouží přesně to, co dostane.“

Pes zakňučel a vyskočil na nohy, protože muž a žena tam najednou nebyli. Jediné, co tam zůstalo, byly jejich boty.

Jděte na stranu 79.



ZNIČENÁ TŘÍDA

START

☉ +1. Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na přípravu.

Před vámi se tyčí neochvějná hora zřícených budov.

„Pohroma nás miluje!“ chechtá se Cinkal.

„Opravdu musíme?“ Meziáš je unavený, strávil celou noc na hlídce. Pomyslení na šplhání na hromadu sutin se mu vůbec nelíbí.

„Chceš, abych tě nesla?“ ptá se Grumla bezvýrazně.
„Ha! Dělán si legraci! To by bylo příliš lehké!“ chechtá se. „Tak pojď, ta hora na sebe místo tebe nevyšplhá.“

„Ty máš smysl pro humor?“ ptá se Cinkal a nevěřícně na Grumlu zírá.

„Ne, pro tebe nemá,“ sdělí mu Šuměnka s úšklebkem.

„Au, to mě ranilo.“ Cinkal se popadne za hrudník v předstíraném srdečním záchvatu.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♣ pole.
- Umístěte ♣ žetony na označená pole.
- **Střetnutí:** Vezměte kartu střetnutí.

E-1

Jsou hubené a špinavé. Jejich věci jsou podřadné šmejdy, ale jejich zbraně vypadají docela schopně. Jsou to krysy a krysám se nedá věřit, jak vždy říkal Zápata.

Ale neútočí. „Nepřibližujte se!“ zakřičí jejich vůdkyně. Už z dálky je jí vidět na uších, že má roztoče. Pokud jí někdo brzy nepomůže, roztočí ji dostanou. Zajímalo by vás, jestli i ostatní mají stejný problém.

Možná jim pomoci dokážete, možná ne. To bude záležet hlavně na nich. Laskonka v kolonii má tinkturu, co si s roztoči hravě poradí.

- **Střetnutí:** Počet šroťáků = počet postav.
- **Kořist:** ⚙ ⚙ ⚙ ⚙
- **Situace:** Bezpečná

Vyjednávání s krysy vyžaduje splnění ♣ úkolu skupiny s obtížností 12. Příspěť mohou pouze postavy na poli se šroťákem, a pouze tehdy, pokud je situace bezpečná.

- **ÚSPĚCH:** 🐭 +3. Každá postava, která k úkolu skupiny přispěla, přidá do hry svou kartu vlivu.

E-2

Všichni stojíte jak přimrazení a díváte se na sebe. Nikdo se neodvážá pohnout ze strachu, že by ostatní začali střílet. Tihle šupinatí jsou nevyzpytatelní a nebezpeční. Ještěřčí mysl pracuje jinak než vaše hlodavčí, jediný společný znak je touha přežít.

Pokud se rozhodnete nechat tady šupinatým veškerou veteš, odhalte každý ♣ ve hře, odhodte všechny žetony s uvedenou ⚙ odměnou a zbylé vraťte lícem dolů zpět. V opačném případě:

- **Střetnutí:** Počet náhodných šupinatých = počet postav.
- **Kořist:** ⚙ ⚙ ⚙ ⚙
- **Situace:** Nepřátelská

E-3

Vidíte skupinu otrhaných hlodavců, většinou krys, kteří se packami prohrabávají sutinami. Je to Smrtizubův gang. Jakmile vás spatří, začnou zběsile pálit, jako by měli všechnu municí světa. Jejich vůdce se chechtá a vy můžete vidět, kde přišel ke svému jménu. S obrovskou radostí byste mu ten zkažený zub vyrazili.

V balíčku objevů najdete kartu mise 16 a kartu střetnutí 22 a přidejte je dospod jejich příslušných balíčků.

- **Střetnutí:** 1 vůdce šroťáků, počet náhodných vetešáků a tuláků = počet postav -1.
- **Kořist:** ⚙ ⚙ ⚙ ⚙
- **Situace:** Nepřátelská

79-2

Otevření krabice vyžaduje splnění 🦋 testu schopnosti s obtížností 5.

- **ÚSPĚCH:** Vezmi si kartu předmětu.
- **NEÚSPĚCH:** Tvé malé tlapky ti sklouznou a odkutálíš se. Umísti svou figurku na ♣ pole. Test můžete zkoušet splnit opakovaně.



- **Nápor:** ☉ +1. Pokud jsou ve hře nepřátelé, situace se stane nepřátelskou a vyhodnoťte tah nepřítele. V opačném případě odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Když odejdete tímto východem a jste na misi 9, jděte na stranu 53. Pokud jste na misi 11, jděte na stranu 85. V opačném případě přesuňte svou družinu na sousední pole na cestovní mapě.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud je na kartě vaší mise uvedený symbol 🎯. Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu z cestovní mapy města na odpovídající souřadnice na cestovní mapě stok.



Je tu malá plechová krabička, ale její víčko pevně drží.

Jděte na 79-2.



„Co je to?“ zeptáte se při pohledu na divnou drátěnou věc, která leží napůl pohřbená v suti.

„Ptačí klec,“ odpoví Grumla stručně, když šplhá kolem.

„Na co by pták potřeboval klec?“

„Ptáci nechtěli být v kleci, lidé je dávali do klecí.“

To nedává smysl. „Proč?“ Ale Grumla o tom nechce mluvit a stejně tak ani ostatní.



Zamíříš do stínu převráceného nákladáku. Na okamžik se zastavíš, nakloníš hlavu na stranu a podaří se ti přečíst část nápisu na boku.

„Potraviny.“ To zní slibně.

V balíčku objevů najdete kartu mise 9 a přidejte ji dospod balíčku misí.



- **Karta prostředí:** Černobrk



VETEŠÁKOV

START

🌀 +1. Přečtete následující:

Sestupujete tunelem hlouběji do hromady smetí. Je osvětlený řetězem vánočních světylek. Mnoho žárovček chybí, ale zbytek osvětluje zakroucený tunel více než dostatečně.

„Překvapuje mě, že tu nikdo nehlídá,“ nadhodí Meziáš.

„Asi předpokládají, že ten chudák pes bude stačit,“ odpoví Šuměnka.

„Zajímalo by mě, kde berou energii,“ říká Cinkal při pohledu na světelný řetěz.

Před vámi slyšíte šum mnoha hlodavčích hlasů. Je slyšet družný hovor, vzrušené hádky i hlasitý smích, nad tím vším se nese zvonění rytmických úderů kladiv do kovu. Do nosu váš udeří pach dřevěných hoblin, výkalů a benzínu.

„Vetešákov,“ zašeptá Grumla.

Konečně se tunel otevře do potmělého prostoru, rušného hnízda plného obchůdků a stánků, kde je vše postavené z odpadu. Hlodavci, většinou krysy, jsou úplně všude, a vidíte dokonce i několik ještěrek.

PŘÍPRAVA

● Umístěte postavy na 🌀 pole.

● **Střetnutí:** 3 písklata a 2 náhodní vetešáci. Umístěte písklata na libovolná 3 pole ze 4 uprostřed mapy a 1 vetešáka na každé 🌀 pole.

● **Situace:** Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

● **Získání informací:** Postavy nemohou komunikovat s vetešáky, ale mohou podle běžných pravidel komunikovat s písklaty. Pokaždé, když úspěšně komunikujete s pískletem, přečtete záznam úspěchu níže. Když v testu komunikace neuspějete, situace se stane nepřátelskou. Pokud porazíte všechny nepřátele ve hře, jděte na 81-5.

1. **úspěch:** Hraboš z plání za městem se na okamžik zastaví: „Zajatci říkáš? Hmmm, možná tu splácí svůj dluh.“ Pak se odšourá pryč, jako by ti vše perfektně vysvětlil.

2. **úspěch:** Zastavíš kolemjdoucího a tiše se zeptáš, jak taková myš může splatit dluh. Stará bezzubá myš tě požádá o doušek vody. Dáš jí napít doušek ze svého vaku. „Ach, obávám se, že už asi budou u Rezavcových mazačů,“ odpoví nakonec.

3. **úspěch:** Vidíš nervózního krtka s širokým opaskem plným malých lahviček zavěšeným přes rameno a napůl vyhořelou svíčkou na hlavě. „Říkají mi Šroubek a šroubky jsou můj koníček,“ říká. Se spikleneckým mrknutím se ho zeptáš, kam by tak jeden šel, kdyby chtěl namazat kola. „Proč? Do kolárny samozřejmě!“ odpoví. Pak si přidrží packu u ucha, jako by naslouchal něčemu v dálí. Jdi na 81-3.

81-2

Felčar právě dokončuje montáž pružiny do gekonovy mechanické nohy. „Tak a je to.“ Gekon si několikrát na zkoušku poskočí a pak zmizí ve dveřích.

Dvojice statných krys tě popadne, položí na stůl ze starých rámečků na fotografie a pevně tě drží. „Tak co to bude?“ ptá se felčar a na jeho mechanické paži se pomalu roztáčí kotouč pily.

„Nic, jen sháním nějaké informace,“ zadrmlíš s hrůzou v hlase. Felčar vypadá opravdu zklamaně.

„Dobrá, zapláceno dostanu tak jako tak,“ říká felčar. „Když nechceš žádnou operaci, zaplatíš mi za to, že nikomu neřeknu o tvém čenichání tady.“

Buď utrať 5 🌀, nebo se situace stane nepřátelskou.

81-3

Zamíříš k ústí úzké postranní uličky, odkud slyšíš pravidelné skřípavé zvuky. Stráže tě vidí přicházet a připravují se na boj.

● **Situace:** Nepřátelská.

Teď víte, že správný východ je 🌀 B. Jakmile bude situace bezpečná, můžete 🌀 B použít. Když odejdete přes 🌀 B, jděte na stranu 83.

81-4

Vzrušeně si prohlížíš nákupní košík plný všelijakých věcí. Ty krysy nemají ponětí, jaké poklady tu mají!

Můžeš utratit 2 🌀 a vzít si z balíčku předmětů kartu dle vlastní volby.

81-5

„Řekni nám, kde držíte naše přátele!“ křičí Meziáš na poraženého vetešáckého hlídače.

„T-t-t-t-tudy,“ vykoktá strážný a snaží se odplazit z dosahu Meziášova hněvu.

Teď víte, že správný východ je 🌀 B. Můžete použít 🌀 B. Když odejdete přes 🌀 B, jděte na stranu 83.



● **Nápor:** 🌀 +1. Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby. **Střetnutí:** 1 náhodný vetešák. Umístěte jeho figurku na pole 🌀. Situace: Bezpečná.



🌀 A je osvětlený pobližavající stolní lampičkou. Slyšíte prskavé zvuky sváření a kvílení brusky.

🌀 B je temná boční ulička. Slyšíte pravidelně se opakující skřípění. Musíte zjistit, který 🌀 vede k zajatým zásobovačům. To provedete komunikací s obyvateli Vetešákova.



Řach! Řach! Buch! Buch! Tohle místo je jeden hlučný a horký blázinec, ale Cinkal je jak zhypnotizovaný. Zavalitá shrbená ježčí všeumělka se snaží překřičet rámus. „Jsem Bublina, Potřebuješ něco spravit?“ ptá se.

Pokud chceš, aby všeumělka opravila jeden předmět, tak 🌀 -1 a vezmi si jeden předmět z hromádky rozbitých předmětů. Je opravený.



Vklouzneš do budovy postavené z tyček a kartónu, snažíš se nenechat se zahlédnout vetešáckými strážemi. I když riskuješ odhalení, nedá ti to a nakukuješ do malé díry ve stěně. Za sebou zaslechneš hlasitý kovový zvuk a když se ohlídeš, vidíš, že jsi na nějaké ošetřovně.

Jdi na 81-2.

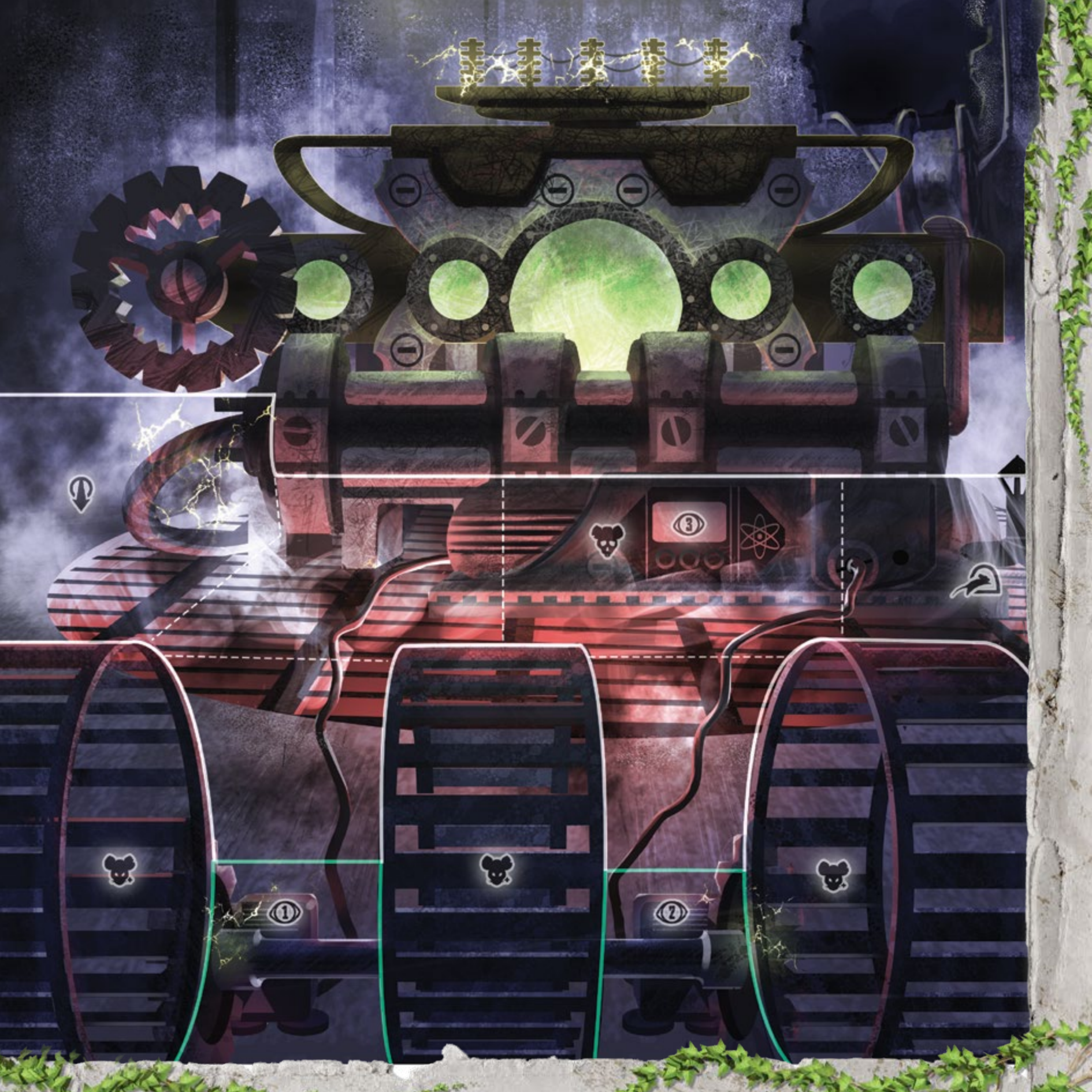


Na štítu nad tímto obchodem je nápis Smrádova veteš-a-tak. I když to místo neskutečně páchne, vstoupíš dovnitř a prohlížíš si zboží. „Dnes opravdu hlad,“ říká vychrtlá krysa s celým zkrouceným tělem, „obrovská hlad, já prodám cokoliv. Všechno, co vidět, já dát jen za kousek jídla.“

Jdi na 81-4.



Kdesi se s praskáním probudí k životu starý tlampač a rozezná se Rezavcův hlas: „Obyvatelé Vetešákova. Jsme na pokraji války. Brzy už nebudete hladovět. Brzy vyjedeme.“



KOLÁRNA

START

🌀 +1. Přečtěte následující:

Ulička prochází zakrouceným bludištěm železných výztuží, starého potrubí, ztrouchnivělého dřeva a kusů betonu. Výhled vám zakrývá hustá pára páchnoucí jak zkažená vejce, ale rytmické skřípání je čím dál hlasitější.

„Za námi jsou slyšet nějaké hlasy,“ upozorní Grumla, která se dobrovolně rozhodla krýt vás zezadu.

„Tak to si musíme pospíšit!“ odpoví Šuměnka.

Průchod vede skrz poničený vnitřek staré dodávky, zčásti rozmačkané hromadou sutin. Vnitřek dodávky tvoří obrovskou skloněnou síň. Středu síně dominuje mohutný lidský stroj, který hučí a s bafáním vypouští oblaka páry.

„To skřípání! Přichází to odtamtud!“ Meziáš ukazuje za stroj na řadu běhacích kol pro hlodavce, každé jinak velké a barevné. Některá jsou částečně poškozená, podobně jako většina věcí po velké Pohromě, ale ode všech vedou tlusté elektrické kabely do toho stroje. Všechna kola se otáčejí, poháněná hlodavci uvnitř. Zajatci tu běhají a vyrábí pro tuhle krysí kolonii energii!

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🐭 pole.
- Umístěte pískle na každé ze 3 🐭 polí. Jejich karty nepřidávejte na stupnici hrozby. Tito přátelští tuláci představují zásobovače.
- Karty prostředí: Doprovod
- Střetnutí: 2 náhodní vetešáci.
- Kořist: ⚙️ ⚙️
- Situace: Nepřátelská

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Nezbytní zásobovači:** Pokud je ze hry odebráno pískle, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.
- **Běhací kola:** Postava nemůže vstoupit na 🐭 pole, dokud kolo na tomto poli není zastaveno. 🌀 záznamy vám dají podrobnější pokyny, jakmile na ně vstoupíte.

83-2

K rozbítí měniče energie vyhodnoť 🐭 test schopnosti s obtížností 5.

- **ÚSPĚCH:** Měnič energie začne prskat a jiskřit, a hučení mohutného stroje se o několik tónů změní. Vidíš, jak zeleně svítící kontrolka na stroji pohasne. Kolo na poli sousedícím s 🌀 1 polem je zastavené. Postavy nyní mohou vstoupit na 🐭 pole sousedící s 🌀 1 polem.

- **NEÚSPĚCH:** Žádný efekt.

83-3

K rozbítí měniče energie vyhodnoť 🐭 test schopnosti s obtížností 5.

- **ÚSPĚCH:** Měnič energie začne prskat a jiskřit, a hučení mohutného stroje se o několik tónů změní. Vidíš, jak zeleně svítící kontrolka na stroji pohasne. Kolo na poli sousedícím s 🌀 2 polem je zastavené. Postavy nyní mohou vstoupit na 🐭 pole sousedící s 🌀 2 polem.

- **NEÚSPĚCH:** Žádný efekt.

83-4

Odtud můžete zastavit všechna kola dole. To vyžaduje splnění 🐭 úkolu skupiny s obtížností 12. Příspěť mohou pouze postavy na poli 🌀 3.

- **ÚSPĚCH:** Všechna kola zpomalují. Světla poblíkávají a stroj začíná rachotit a otřásat se. Všechna kola jsou zastavená. Postavy nyní mohou vstoupit na všechna 🐭 pole.



⚡

- **Nápor: Střetnutí:** 2 náhodní vetešáci. Umístěte tyto figurky na pole 🐭. **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřitele.



Pokud doprovodíte pískle na toto pole, umístěte ho na kartu vaší postavy.

Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud jste na toto pole doprovodili všechna 3 písklata. Když odejdete tímto východem, přidejte do hry karty vlivu všech postav a jděte na stranu 69.



Přeskáčeš přes složitou soustavu ozubených kol a řetězů, která sbírá energii a dodává ji do stroje. Uvnitř prvního kola vidíš Piškotu, jednu z nejstarších zásobovaček, jak klopýtá stále kupředu. Vypadá, že ji bili a bičovali.

Jdi na 83-2.



V těchto kolech vidíš další dva ze zásobovačů, Pepřenku a Zrzka. Jsou naprosto vyčerpání a Pepřenka značně kulhá. Tělička mají plná stop po bití a bičování. Rozhlíš se po ostatních kolech, ale po Chocholáčovi ani stopy.

Jdi na 83-3.



Tohle vypadá jako hlavní ovládací panel. Řada přimontovaných víček od zubní pasty slouží k ovládání některých funkcí stroje.

Jdi na 83-4.



Trubka připojená ke stroji pomocí lepicí pásky a žvýkačky se uvolní a vzduch naplní syčící pára, takže je obtížné cokoliv vidět. Velké zelené světlo na stroji se změní na žluté a rozezná se výstražný signál.

- **Střetnutí:** Lov. **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: Nepřátelská

- **Karta prostředí:** Nízká viditelnost



DOHODA

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

Skládka, to jsou hromady rozbitého nábytku, zrezivělé vraky aut, pokroucené zbytky kovových konstrukcí a haldy betonové sutě. Uprostřed toho chaotického nepořádku krysy nejen přežívají, ale daří se jim. Zjevně pro sebe našly místo, kde mohou nekonečnou zásobu šrotu přetvářet na zákeřné zbraně a hlučná vozidla.

Vyškrábete se na vrchol hromady veteše a přes mřížku staré klimatizační jednotky si prohlédnete scénu pod sebou. „To je ono,“ oznámí Grumla, i když je vám to dávno jasné. Pod hromadou na druhé straně by měl být zadní vchod, o kterém vám říkali.

Cinkal se postaví a chystá se vyrazit dolů, ale Šuměnka ho zarazí a ukáže na vyšlapaný kus země před tím místem. Tam leží vychrtlý pes, který téměř splývá s okolím.

„U toho spícího psa musíte být opravdu, opravdu opatrní,“ varuje Grumla.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na 🕒 pole.
- Umístěte 🕒 žetony na označená pole.
- Karty prostředí: Velké objekty, Hlídky
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Hlídací pes: Pes je hlídka, na kterou nelze zaútočit.
- Zalarmování hlídky: Když je hlídka zalarmovaná a máte v krabici zásob kolonie kartu Strážce dohody, jděte na 85-5. Jinak jděte na 85-4. Pes už nadále není hlídka.
- Bez jídla: Všechny 🕒 odměny na 🕒 žetonech se považují za 🕒 odměny.

85-2

Pes rychle doběhne kam až řetěz dosáhne. I když mu stále chybí malý kousek, aby po kočce chňapl, alespoň ji vyděsí a zažene pryč. Hlídka je zalarmovaná.

85-3

- Střetnutí: Počet náhodných vetešáků = počet postav.
 - Situace: Nepřátelská. Vyhodnotte tah nepřitele.
- Pokud osvobodíte psa, zatímco jsou vetešáci ve hře, jděte na 85-7.

85-4

Pes se postaví na roztržené nohy a zavrčí na vás. Vidíte, že je neskutečně vychrtlý a pod kůží mu jsou vidět kosti. Na jedné noze má ošklivou otevřenou ránu, ve které dokonce vidíte svíjející se červy. Jeho vrčení se rychle stává naléhavější. Nemáte moc času, tak začněte gestikulovat packama. „Klídek, hochu, nechceme ti ublížit,“ snažíš se ho uklidnit, „můžeme ti pomoci.“

„Jak byste mi mohli pomoci?“ pes si začne olizovat ránu. „Můžu vás sežrat a alespoň si naplním prázdný žaludek.“

„Chceš jídlo, svobodu a pomoc se zraněnou tlapou?“ nabízíš mu.

„Ano,“ odpoví pes.

„Řeknu ti co. Když ti všechno tohle dáme, budeš souhlasit s podpisem dohody. Nesežereš nás a pomůžeš nám při ústupu. Máme tam dole přátele a potřebují naši pomoc.“

„Souhlasím!“ řekne pes a skloní hlavu.

Musíte udělat vše následující:

- Přinést psovi jídlo.
- Osvobodit psa.
- Udělat obvazy nebo použít kartu předmětu Náplasti.

Pokud použijete kartu předmětu k naplnění kterékoliv požadavku výše, odhodte ji. Jakmile splníte všechny požadavky, najdete v balíčku objevů kartu aliance se Strážcem dohody a přidejte ji do krabíčky zásob kolonie, pak jděte na 85-5.

85-5

„Můžete vstoupit,“ říká pes. „Já počkám a budu vás krýt při ústupu. Pamatuje, že věrnost psa je nezpochybnitelná.“

Nyní můžete použít 🕒.

85-6

Micka se obloukem vyhne chňapající psí tlamě a peláší pryč. Pes je jí v patách a v mžiku zmizí mezi hromadami odpadků.

Nyní můžete použít 🕒.

85-7

Bandu vetešáků, kteří se tu znenadán objevili, nikdy ani nenapadla možnost, že by se pes mohl z řetězu osvobodit. Posloužili za chutnou svačinku.

Pokud jsou ve hře nějakí vetešáci, odeberte je ze hry. Přinesli jste psovi jídlo.



- 1. nápor: 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.

- Další nápor: 🕒 +1. Pokud jste osvobodili psa, odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby a jděte na 85-7. Jinak jděte na 85-3.



Tento východ nemůžete použít, dokud k tomu nedostanete pokyn. Když odejdete tímto východem, jděte na stranu 81.



Vidíš konzervu s obrázkem psa na vybledlé etiketě. Byla otevřena hrubou silou, zmuchlané kovové víčko je ohnuté dozadu. Na jeho zubatém okraji jsou zaschlé zbytky krve. Uvnitř plechovky je ještě značné množství jídla, ale vyschlého a ztvrdlého. Nic, na čem by si tvůj druh mohl pochutnat.

Umístí žeton velkého objektu konzerva na toto pole.



Na zemi vidíš rezavý řetěz. Jeden konec je připevněný k těžké betonové tvárnici, druhý končí na bytelném koženém obojku na psím krku.

Sundat psovi obojek vyžaduje splnění 🕒 úkolu skupiny s obtížností 8. Přispět mohou pouze postavy na tomto poli.

- ÚSPĚCH: Osvobodili jste psa.



Mezi sutinami najdeš zamotaný starý ubrus.

Uděláš z něj obvazy.



Micka cítí tvorečky, které sleduje. Chce je nahanět, chce je drápat, chce jim zlámat kostičky. Zastaví se, neodvažuje se ani nadechnout. Už slyší jejich malé tlapky škrábající se po sutinách. Zapomene na veškerou opatrnost, odrazí se od hromady haraburdí a obloukem se přenese přes vrchol.

Pes se vrhne na Micku.

Pokud jste psa osvobodili, jděte na 85-6. Jinak jděte na 85-2.



START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě příběh přeskočte a jděte na pokyny dole.

„Je to škoda,“ řekla stará žena, „ten železniční most myslím.“ Podívala se skleněnou střechou městské zahrady Roberta F. Slavíka na betonovou základnu železniční trati, která jí procházela nad hlavou.

„Radosti vládního plánování,“ povzdychl si Matyáš. „I když postavíme něco úžasného, ujistíme se, že to něčím zase pokazíme.“ Jeho pohled sklouzl na kabelku paní Králové. Někde v tom červeném koženém pytlí by měla být šeková knížka, nebo v to alespoň doufal.

„Viděla jsem pamětní desku,“ řekla. „Moc pěkná slova o Robertovi. Náš Tomáš ho velmi obdivoval. Ale byla jsem zmatená vaším poselstvím.“

„Zmatená, madam?“

„Udržet, obnovit, oživit? Buďme upřímní, ale takové věci se tady nestávají. Tohle je příjemné místo pro lidi, co se chtějí dívat na pěkné věci.“

„To zajisté, paní Králová, ovšem nemalá část našeho financování také podporuje místní snahy o zachování přírody.“

„Tady? Ve městě? Takový nesmysl. Ve městě! Rostliny svou šanci dostaly. Pokud chtějí vzkvétat, prostě musí jít někam jinam.“

Mrkla na něj a na několik posledních okamžiků jejich existence se jím po tvářích rozlily spokojené úsměvy.

Pokud jste se sem dostali s použitím lodě z krabice od mléka, jděte na stranu 67. Jinak jděte na stranu 89.



A

②

B

①

C

B

A

C

C

C

B

A

①

A

③

A

NÁDRAŽÍ

START

🕒 +1. Přečtěte následující:

Vyšplhat nahoru na vlakové koleje není vůbec složité. Popínavý břechtan představuje dobrý úkryt, který je jak stvořený pro vaše packy. Dokonce i Grumla si ho pochvaluje. Jakmile jste nahoře, přikrčíte se ve stínu kolejnice.

Dojdete až k železničním vagónům, které by podle Zařikávače blech měly být nejlepší cestou do skleněného domu. Takhle vysoko se nemusíte příliš obávat predátorů, takže si v krytu vagónů v klidu vykračujete, vtipkujete a smějete se.

„A pak jsou tu tuřiny, och, jak ty jsou chutné, obzvlášť ty malé! A když máte rádi pikantnější, tak jsou tu ředkvičky, křupavé a pálivé, pak jsou tu papriky, sladké kapie, velké šťavnaté papriky, a když máš rádi pikantní, tak si dáte chilli papričky, jalapeños, ty jsou moje nejoblíbenější, a kedlubny, málem bych zapomněla na kedlubny!“ Meziáš celou dobu souhlasně mumlá a pokyvuje hlavou.

„Kde bere všechnu tu trpělivost?“ uchechtává se Cinkal.

„Hlavně, že je šťastná,“ odpoví Šuměnka.

Nakonec dojdete až do míst, kde je most poškozený. Havarovalo tu malé letadlo a pod jeho nárazem se kus mostu odlomil a zřítíl na skladiště v ulici dole. Vlak tu vykolejil a několik vagónů se zřítílo na skleněný dům pod železnici.

Abyste se dostali do cíle vaší dnešní cesty, musíte sešplhat vnitřkem vagónu, který visí z mostu přímo dolů.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy na 🕒 pole.
- Umístíte 🐞 žetony na označená pole.
- Karta prostředí: Překážka
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Body:** Na mapě této lokace nejsou běžná pole. Namísto toho se postavy pohybují po jednotlivých bodech. Na jednom bodu může být libovolný počet figurek. Body na stejné úrovni jsou označeny stejnými písmeny. Další úrovně jsou označeny dalšími písmeny podle abecedy. Pohyb z jednoho bodu na vedlejší bod se stejným písmenem vyžaduje odhození karty akce. O pohyb mezi dvěma body na různých úrovních se lze pokusit pouze tehdy, když je mezi nimi symbol překážky.

Postavy a nepřátelé mohou útočit pouze na figurky na stejném bodě, ale pokud má útok dostřel 2 a více, lze s ním zacílit na libovolnou figurku na mapě.

- **Neúspěch při testu překonání překážky:** Pokud postava neuspěje v testu překonání překážky, umístíte ji na cílové pole a stává se vyděšenou.

89-2

- **Sřetenutí:** Počet gekonů = počet postav. Tyto figurky rozdělíte mezi body C.

- **Kořist:** ⚙️ ⚙️ ⚙️ ⚙️

- **Situace:** Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

Gekoni se nebudou pohybovat.

89-3

Starý Chřestivák se prosmýkne prerezlou dírou ve vnějším opláštění vlaku. Jeho čelisti jsou vyrobené z různých kancelářských potřeb, svařených dohromady do děsivého šklebu, ze kterého odkapává jed. Prohlíží si tě nějakým typem pohybových čidel, které má místo očí.

Vyhodnoť 🕒 test schopnosti s obtížností 4.

- **ÚSPĚCH:** Tvé instinkty tě přimrazí na místě. Chřestivákovy oční senzory přes tvé malé tělíčko několikrát podezřívavě přejedou, po chvíli ale pohasnou. Had se odplazí k oknu a zmizí venku. Přidejte do hry kartu vlivu této postavy.
- **NEÚSPĚCH:** Neudržíš se a impulzivně vyrazíš k útěku. Když ta bestie udeří, našťastí uskočíš stranou. Jeden tesák tě škrábně do nohy, ale druhý tesák mu uvízne zaražený do větve stromu. Robotický had se zběsile svíjí, aby svůj tesák uvolnil. Nakonec se osvobodí, ale omylem praskne plastovou hlavou do kovové příčky a zmateně se odplazí. Automaticky utrpíš 1 otravu.



⚡

- **1. nápor:** Jděte na 89-2.

- **Další nápory:** 🕒 +1. Odhoďte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Když odejdete tímto východem a jste na misi 10, jděte na stranu 67. V opačném případě přesuňte svou družinu na sousední pole na cestovní mapě.

①

Balancuješ na úzké kovové tyči, až se dostaneš tak daleko, jak to jen jde. Pod tebou na zohýbaném kovu visí červená kabelka. Odtud budeš moci sešplhat dolů do nižší úrovně. Napadne tě podívat se do té kabelky, když ji máš při cestě, třeba v ní najdeš něco užitečného.

Pokud jste tak dosud neudělali, umísti na tento bod 4 🐞 žetony.

②

Odtud můžeš vidět obnošenou koženou kabelku visící za popruh z kovové tyče. Když si dáš pozor, mohlo by se ti podařit tam přelézt a prohlédnout ji. Stejně se zdá, že to je jediná cesta dolů.

Pokud jste tak dosud neudělali, umísti 4 🐞 žetony na bod 🕒 1.

③

Opatrně přelezeš až na druhou stranu vagónu a hledáš nějakou cestu dolů.

„Co je to za zvuk?“ Ozývá se kovový zvuk, asi jako mince cinkající ve vaku. Přichází to odněkud z vnějšku vlaku.

Meziáš svolá všechny dohromady: „Záplata nás varoval před mechanickou bestií, nazývanou Chřestivák, která v této oblasti hlídá. Říkal, že vydává takové podivné zvuky.“

🔪 4+

Jdi na 89-3.



ZEMĚ JEŠTĚREK

START

🌀 +1. Přečtete následující:

Proklouznete prasklinou ve skle do skleníku, do světa bujných džunglí a nekonečných řad svěžích, prosperujících rostlin. Řady už dávno nejsou pravidelné a rostliny bez lidské péče rostou zcela nekontrolovaně. Květináče jsou popadané nebo popraskané, ale rostliny se o to nezajímají, stejně jako se nezajímají ti, co tu žijí.

Vidíte vesnici postavenou mezi rostlinami v květináčích, a dokonce i v květináčích samotných. Rozbité květináče někdo naskládal na sebe a vytvořil z nich vícepatrová obydlí. Někde jsou na sobě postavené dva nebo tři květináče tvořící jakési věže. Některá obydlí jsou navzájem propojená mosty z větviček a šlahounů popínavých rostlin. Tu a tam zahlédnete procházející hlídku gekonů.

Hustá spleť přerostlých rostlin vám dovolí, abyste se nespatrieni dostali přímo do ještěřčí vesnice. Z vaší výhodné pozice se můžete dostat na nejvyšší stavbu, prominentní sadu květináčů, která sahá až k okraji břečťanem porostlého informačního stánku. A tam, na pultě, napůl zakrytý sytými zelenými šlahouny popínavých fazolí, stojí reklamní stojánek se semeny. V jednotlivých přihrádkách nerušeně sedí malé balíčky semen.

PŘÍPRAVA

- Umístíte postavy na 🌀 pole.
- Umístíte 🌀 žetony na označená pole.
- Umístíte počet ★ žetonů ve výši postav ve hře na označené pole. Ty představují balíčky semen.
- Karty prostředí: Hlídky, Doprovod
- Střetnutí: 4 gekoni
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Zalarmování hlídek:** Pokud jsou hlídky zalarmovány, situace: nepřátelská
 - **Ukradení balíčku:** K dokončení vaší mise budete muset ukrást balíčky a uniknout. Pokud jste na 🌀 3 poli, můžete se pokusit ukrást balíček semen vyhodnocením 🌀 testu schopnosti s obtížností 3.
- ÚSPĚCH: Odeberte 1 ★ žeton z tohoto pole a umístěte ho na svou kartu postavy.

NEÚSPĚCH: Drtipěstovy oči se otevrou a zírá na vás. Snaží se postavit, ale jeho mechanická tlapa bez baterií ho drží na místě jako kotva. Drtipěst zařve! Rychle popadnete semena, která potřebujete. Teď si musíte probojovat cestu pryč. Ukradli jste všechna semena. Umístěte všechny zbývající ★ žetony na kartu postavy. **Situace:** nepřátelská

91-2

Vidíš, jak vyčerpaná gekoní matka krmí svá mláďata z ořechové skořápky plné červů. „Pokud chcete být jednou silní a rychlí, měli byste se raději najíst,“ hubuje a každému dítěti hodí do otevřené tlamičky červa, zatímco sama žvýká cvrččí nohu. Gekoni takové věci jedí a tady mají nekonečnou zásobu veškeré té svíjející se havěti. Nevíš, jestli se máš cítit ohromeně nebo zhnuseně.

91-3

Šuměnka se vzrušeně přehrabuje ve svém batohu, až nakonec vyloví svazek lepících poznámkových papírků plných ručně psaných poznámek, malých obrázků a dalších čmáranic. Listuje poznámkami, až nakonec najde to, co hledá. „Tamarind!“ řekne téměř bez dechu. „Ten potřebujeme!“

„K čemu?“

„Škorpióní bodnutí,“ odpoví.

Pokud je Šuměnka ve hře, dejte jí kartu dovednosti Léčivý obklad, pokud ji dosud nemá.

91-4

Společně se plížíte podél okraje květináče. Nahoře, na pultu v informačním kiosku, pospává Drtipěst, obrovský leguání vůdce. Jeho mechanická tlapa visí přes okraj pultu. Hned za leguánem je otočný stojánek s balíčky semínek.

Ládovač střel, jen stěží potlačující škodolibé hihňání, se neslyšně propíjí kolem leguána a opatrně vytáhne baterie z jeho mechanické pěsti.

Přidej do hry figurku libovolného písklete a umístí ji na toto pole, ale nepřidávej její kartu hrozby na stupnici hrozby. Tento přátelský tulák představuje Ládovače střel.



- **Nápor:** 🌀 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Pokud je Ládovač střel doprovázen na toto pole, najdete v balíčku objevů kartu aliance s Ládovačem střel a přidejte ji do krabičky zásob kolonie.

Jakmile se vám podaří ukrást všechny balíčky semen a všechny postavy jsou na tomto poli, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



Tento květináč je na pokraji prasknutí, z jeho středu roste malý zkroucený strom. Z jeho krátkých větví, jako vánoční ozdoby, visí hrstka fazolových lusků. „To je ale divná kytka,“ podotkne Cinkal.

„To bez debat,“ dodá Meziáš.

Jděte na 91-3.



Když se hlídka nedívá, sešplháš po žebříku. Teď jsi u nejnižšího patra květináčové věže, všude okolo jsou rostliny. Terakotové obydlí má široké oválné okno. Přikrčíš se pod oknem.

Pokud se odvážíš do okna nahlédnout, jdi na 91-2.



Rychle hupsneš do přístřešku a najdeš tam zajatou, zbitou myš v podivném oděvu. „Rozvaž mě, prosím! Jsem Ládovač střel! Můžu udělat cokoli budeš chtít.“

„Potřebujeme semínka,“ odpovíš.

„Áchjo,“ vzdychne Ládovač střel, „dobrá, odvaž mě a já ti pomůžu.“ Rychle mu pouta přerážeš.

Jdi na 91-4.



- **Střetnutí:** Lov. Umístěte je na 🌀 pole.
- **Situace:** Pokud jsou ve hře nepřátelé: nepřátelská



HRAČKÁŘSTVÍ

START

Pokud jste během této kampaně na této straně poprvé, přečtěte následující. V opačném případě jděte na stranu 95.

„Mami, můžu si vzít tohle?“ Tamara se podívala dolů na krabičku s akční figurkou, kterou svíral její syn.

„Vrať to zpátky, Marku.“

„Ale já to chci.“

„Mladíku, ani ne před dvěma týdny byly vánoce.“ Marek se nad tou logikou zamračil a zíral na Kapitána Stínače. Když se jeho nohy zmáčkly, Kapitán dokonce udeřil na bezmocné nepřátele svým věhlasným výpadem.

„Ale já tohle potřebuju,“ trval na svém.

„A nemáš už náhodou Kapitány Stínače dva? Dokonce si s nimi ani nehraješ!“

„To protože nejsou jako tenhle. K tomuhle je dokonce pět hlav. A taky má trhač páteří. Tamti ne.“ Tamara si povzdychla a dál porovnávala dvě různé panenky. Nemohla se rozhodnout, která znuděně se tvářící a nezajímavá panenka by se mohla její neteři k narozeninám líbit víc. Obaly obou panenek ujišťovaly, že obsahují spoustu příslušenství, nekonečnou zábavu a také slib, že dívky dokáží naprosto cokoliv, ale Tamara si zdaleka nebyla jistá, že se tomu slibu dá věřit. Podrážděně odložila hračky zpět do police a rozhlédla se po uličce. Police byly přečpané plastovým haraburdím zabaleným do křiklavých krabic. Obchod byl plný rámusu ze všech těch hraček, které vyřvávaly jak trhovci a prosily děti o pozornost.

„Miluji tě!“ zaskřehotal robotický papoušek, jeho servomotory hlasitě kvičely. „Podívej se na mě!“ Jeho krabice slibovala každému dítěti nekonečnou interaktivní zábavu, jakou mohou s papouškem zažít, ale Tamaře bylo jasné, že každá nahrávka a každý naprogramovaný pohyb mají jediný smysl – zaujmout děti tady v obchodě, ne udržet jejich pozornost, jakmile budou doma.

„Taková hromada šmejdů,“ řekla smutně, když si najednou uvědomila, že skoro každá věc v tomhle obchodě je bezcenný kram.

„Ehm, řekla jsi ošklivé slovo,“ pokáral ji Marek. Ale ona už tam nebyla a on tam také nebyl.

„Miluji tě!“ zaskřehotal papoušek.

Jděte na stranu 95.



VZHŮRU ROUROU

START

🕒 +1. Přečtete následující:

„Viděli nás?“ ptá se Grumla a tiskne se k chladnému betonu zdi.

„Nemyslím si,“ šeptá Šuměnka.

„Měli bychom je přepadnout,“ navrhuje Cinkal, zatímco nabíjí připínáčky do pistole. „Kolik jich je?“

„Řekla bych tři nebo čtyři,“ odpovídá Šuměnka čenichající vysoko ve vzduchu. „Taky cítím pach motorů, nejspíš in-line brusle.“ Překonání parkoviště je samo o sobě zrádné a vysilující, a teď to navíc vypadá, že jediná cesta do obchodu je oblíbený plácek krysích jezdců ze Skládky. Dokonce je cítíte a slyšíte je navzájem se dohadovat a chvástat. V hráčkářství není žádné jídlo, ale povídá se, že to je nejlepší zdroj všemožných součástek a šrotu. A jak se zdá, vetešáci si chtějí všechno zabrat pro sebe.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na pole 🕒 A.
- Umístěte 🕒 žetony na označená pole.
- **Střetnutí:** Počet náhodných vetešáků = počet postav.
- **Kořist:** 🕒 🕒 🕒 🕒
- **Situace:** nepřátelská

95-2

🕒 +1. Přečtete následující:

Frustrovaná, ale odhodlaná zůstat věrná sama sobě i svým životním cílům, se maličká pavoučice rozhodla podstoupit další pokus a začala šplhat okapovou rourou vzhůru. To bylo ono. Její velký okamžik. A stejně jako pokaždé, přišel déšť a spláchl pavoučici zpátky dolů. Bylo to přinejmenším demoralizující. Její přátelé žadonili, aby zkusila jinou cestu, ale ona je ignorovala, a tak všichni odešli dělat zábavnější věci.

Musela být rychlá, protože jeden nikdy neví, kdy zase přijde déšť, ale tam vysoko nahoře bylo světlo na konci tunelu a brzy i ona bude tkát krásnou velkou pavučinu, nahoře nad rourou, v mezeře pod převísem střechy.

Najednou světlo shůry zmizelo a tunel pohltila naprostá temnota.

„Nel!“ křičela. „Ne, ne, ne!“ A v temnotě slyšela vysoké pištivé naříkání zoufalého morčete. „Dobře,“ odfrkla si. „Zapomeňte na to! Odcházím.“ Malá pavoučice to vzdala a už nikdy okapovou rourou nešplhala.

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na pole 🕒 B.
- Žádná písklata, která jsou na kartách postav, zatím na mapu neumísťujte.
- Umístěte 🕒 žetony na označená pole.
- **Karty prostředí:** Doprovod
- **Střetnutí:** Počet náhodných šupinatých = počet postav.
- **Kořist:** 🕒 🕒 🕒 🕒
- **Situace:** nepřátelská

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Příchod písklat:** Písklata stále slézají rourou dolů. Pokud si hráč při svém tahu vezme kartu hrozby, zvolí pískle na kartě libovolné postavy a umístí ho na pole 🕒 B.
- **Zranitelní spojenci:** Pokud je kterýkoliv pískle poraženo nebo tuto stranu opustí, jděte na záznam neúspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



- **Nápor:** 🕒 +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



Pokud jste na misi 19, jakmile jsou všechny postavy a písklata na tomto poli, jděte na záznam úspěchu uvedený na kartě vaší hlavní mise.



Postavy na tomto poli a na misi 18 mohou odejít splněním červeného testu překonání překážky. Jakmile takto odejdou všechny postavy, jděte na stranu 63.

- **Karta prostředí:** Překážka

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- **Neúspěch při testu překonání překážky:** Pokud postava neuspěje v testu překonání překážky, nic se nestane. Test můžete zkusit splnit opakovaně.



Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu na cestovní mapě města na sousedící pole.



Tento východ můžete použít pouze tehdy, pokud je na kartě vaší mise uvedený symbol 🕒. Když odejdete tímto východem, přesuňte svou družinu z cestovní mapy města na odpovídající souřadnice na cestovní mapě stok.



„Co to sakra je?“ ptá se Šuměnka, oči plné strachu a nejistoty.

Přikrčíš se a připravíš na útěk. Ten podivný ještěr leží na boku a nehýbe se, ale nepáchne jako mrtvola. Vlastně nepáchne vůbec.

Cinkal do něj dloubne klacíkem, pak se rozchechtá. „Plast,“ řetá se.



- **Karta prostředí:** Černobrk



HRAČKORÁJ

START

☺ +1. Přečtěte následující:

Šuměnka zlehka doskočí na růžové plyšové prasátko s velkým chrastítkem, které udělá zcela nečekaný rámus. Tolik k nenápadnosti.

Další dopadne Grumla, přímo tváří v tvář plyšovému ježkovi, což vyústí v nemotorné objetí, když se snaží najít vlastní nohy.

Cinkal se odrazí od nosu žirafy a ladně doskočí na nohy, zatímco Meziáš se bezmocně zmítá mezi chapadly fialové chobotnice.

„Rozhlédněte se kolem, hledáme velkou žlutou krabici.“ Cinkal drží malý kousek papíru vytržený z katalogu hraček. Na obrázku je žlutý nákladák s velkými gumovými koly, se kterým si hraje monstrózní lidské dítě.

„Proč je tu velkými červenými písmeny napsáno ‚VÝPRODEJ‘?“ ptá se Meziáš.

„No,“ odpoví Cinkal, „já myslím, že něco takového lidé křičeli, když si to někdo koupil.“

PŘÍPRAVA

- Umístěte postavy na ♠ pole.
- Umístěte ★ žeton a označené pole.
- Situace: Bezpečná

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

- Bez jídla: Všechny ☹️ odměny na ♠ žetonech se považují za ⚙️ odměny.

97-2

„Ale ne, už jsou tady!“ Na konec uličky dorazila banda krysích jezdců a všechno najednou začínalo být nebezpečné.

- Střetnutí: Počet náhodných vetešáků = počet postav.
- Kořist: ⚙️ ⚙️ ⚙️
- Situace: Nepřátelská. Vyhodnoťte tah nepřítele.

97-3

„Vetřelci!“ Na konci uličky stojí sám Rezavec. Vývrtka na jeho tlapě se začíná roztáčet.

„Hej, ten chlápek má na baterky snad úplně všechno,“ posteskuje si Šuměnka.

- Střetnutí: Rezavec.
- Kořist: ✂️
- Situace: nepřátelská

97-4

„Dobře, potřebuju tyhle věci!“ Cinkal vyjmenuje hromadu speciálních součástek, které potřebuje ke zprovoznění auta.

Postava na ★ se může pokusit zprovoznit nákladák splněním ☹️ testu schopnosti s obtížností 10. Můžete utratit ⚙️ nebo baterie a snížit tak obtížnost testu o 1 za každou utracenou ⚙️ nebo baterii.

- ÚSPĚCH: Motor se probudí k životu. Najděte v balíčku objevů nebo v krabici zásob kolonie kartu vozidla Nákladák a umístěte ji vedle herní oblasti. Jděte na stranu 23.

- NEÚSPĚCH: ☹️ +1. Tento test můžete zkoušet splnit opakovaně. Pokud byla jeho obtížnost snížena, zůstává snižena.



„To je ono! Pomozte mi to dostat z krabice!“ Cinkal stojí před velkou krabicí s průhledným slídovým oknem. Uvnitř je krásný nový žlutý nákladák. Je úžasný.

Vyndat nákladák z krabice vyžaduje splnění ⚙️ úkolu skupiny s obtížností 12. Příspěť mohou pouze postavy na tomto poli.

- ÚSPĚCH: Je to těžší, než by se mohlo zdát, protože hračka je v krabici připevněná pútluctem zakroucených drátků a plastových pásek, které musíte přezat.

„Proč tohle dělají?“ odfrkne si Grumla.

„Věřím, že to byla nějaká zkouška,“ odpoví Cinkal, „Pouze ten, kdo je toho hoden, může ovládnout moc nákladáku.“ Pokud je situace bezpečná, odeberte 2 karty hrozeb jako poslední umístěné na stupnici hrozby. Každá postava, která k úkolu skupiny přispěla, přidá do hry svou kartu vlivu. Jděte na 97-4.



- 1. nápor: Jděte na 97-2.

- Další nápor: ☹️ +1. Odhodte všechny karty hrozeb ze stupnice hrozby.



„Co je sakra tohle?“ ptá se Meziáš zírající na velký žlutý klín s náhodně rozmístěnými kruhovými dírami. Grumla potřese hlavou.

„To raději nechtěj vědět. Hej, tohle vypadá slibně!“

Přidejte na toto pole 2 ♠ žetony.



„Tyhle věci by mohly být užitečné. Mohlo by to být to, o čem mluvil Cinkal?“ Je tu velké množství dálkově ovládaných aut a lodí, stále zabalených v krabicích.

Přidejte na toto pole 2 ♠ žetony.



„Uch, jaký typ zvrhlých lidí by svým potomkům kupoval takové děsivé věci, jako je tohle?“ Grumla ukazuje na zaprášeného plyšového hada ležícího na podlaze.

Šuměnka se zatřese: „Raději rychle najděme, co potřebujeme, a zmizme odtud. Tohle místo mě děsí.“

Přidejte na toto pole 2 ♠ žetony.



6+

Jdi na 97-3.



ZAKONČENÍ

98-1

Dorazíte zpět na Kaštanovou třídu a pyšně nesete pytlík Cibulových kroužků. Už se nemůžete dočkat, až to uvidí ostatní, ale když se usmějete na předsunuté myši hlídky, vidíte v jejich tvářích obavy. Něco je špatně.

☞ +5, ☞ +1. Vyřadte tuto kartu mise. (Vyřazené karty přijdou do krabičky vyřazených součástí.) Jděte na 98-3.

98-2

Vracíte se na Kaštanovou třídu poražení a zbití. Nemí to poprvé, co mláďata ve zkoušce neuspěla, a určitě to nebylo naposledy. Přemýšlíte, jako to Záplatuvi a Laskonce řeknete. S trochou štěstí vám dají další šanci.

Jděte na 98-3.

98-3

Není tu ani obvyklý rozjásaný uvítací výbor, jaký by si Cibulové kroužky zasloužily, ani ustaraní rodiče počítající hlavy navrátilců, aby se ujistili, že jsou všichni v pořádku. Jen podivné napjaté ticho.

Záplata a Laskonka jsou se skupinou znepokojených starších před krbem v obývacím pokoji. Ve světle ohně se na jejich tvářích střídají výrazy starostí a úlevy.

„Och, svatá dobroto!“ oddychne si Laskonka a se slzami v očích vás začne objímat.

„Jsme tak rád, že jste zpátky!“ povídá Záplata a otírá si čenich. „Jsme na vás opravdu hrdí.“ Nikdo ani slůvkem nezmíní Cibulové kroužky. Něco je opravdu špatně.

„Co se stalo, tati?“ ptá se Meziáš.

„To zásobovači. Ještě se nevrátili z průzkumu kolem Věžáku,“ říká Záplata vážně.

„Touto dobou už měli být zpátky,“ dodává Laskonka a všichni ztiší hlasy, aby zbytečně nevyvolali paniku v celé kolonii. Zásobovači jsou skuteční hrdinové. Co se jim mohlo přihodit?

Záplata si odvede omladinu stranou. „Poslouchejte, nějaký trénink už nehraje roli,“ říká, „jste všechno, co máme. Netěš mě, že se to stalo takhle, ale doba je zoufalá a tohle břemeno teď budete muset nést vy. Musíme zjistit, co se stalo Piškotě a Chocholáčovi a ostatní zásobovačům, ale také potřebujeme bezpečí a podporu, kterou nám dávali.“ Starý myšák potřese hlavou. „Budete muset vyrůst rychle, rychleji než je správné nebo spravedlivé. Teď jste naši zásobovači.“

Jděte na stranu 101.

98-4

Vrátíte se do tepla a pohodlí Kaštanové třídy s batohy dostatečně plnými zásob, aby to kolonii na nějaký čas zaopatřilo. Vidět jejich nedočkaté tváře a dostát jejich očekávání vás naplní hrdostí a pocitem smysluplné práce.

☞ +2. Jděte na stranu 101.

98-5

Záplata poplácá Meziáše po rameni: „Zkusíte to znovu. Pamatuj, vždycky je to ta druhá myš, která dostane sýr.“

☞ -1. Jděte na stranu 101.

98-6

Dorazíte sklonění pod tíhou nákladu, vyčerpaní po tak dlouhé cestě. Obyvatelé kolonie vám spěchají na pomoc a brzy už je velká společná láhev v kolonii naplněná po okraj. Všichni se v očekávání postaví okolo.

„Tak, jděte na to! Tahle pocta patří vám,“ řekne Laskonka. Podíváte se po sobě, nikdo nechce vypadat příliš dychtivě.

„Ale co ksakru!“ řekne Cinkal nakonec, skloní se ke konci chladné kovové trubice napáječky a dopřeje si mocný doušek. Dav se rozjásá.

☞ +1. Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

98-7

Obyvatelé div neupadnou, když se mezi nimi prodere Cinkal s náručí plnou věcí. Vyštěkne několik rozkazů směrem k dvojici mláďat, kolem kterých probíhá, ti ihned nechají hry a běží mu na pomoc.

„Budu potřebovat brčka, spoustu brček! A mohli byste doběhnout ke slečně Jehliče a poprosit ji o kousek té její jemné látky? A lepicí pásku! Hodně pásky. Trychtýř už mám, takže to je v pohodě.“ Cinkal se vždy choval takhle, když měl nějaký plán.

„Předpokládám, že v Holubí díře to šlo hladce, že?“ ptá se smějící se Záplata.

Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

98-8

„Cože jste?“ ptá se nevěřičně Záplata. Meziáš si nervózně odkašle.

„My, ehm... Já ho nechal jít. Už si toho ve službách Rudookého Fátuma vytrpěl dost.“ Meziášovy oči jsou upřené na podlahu. „Máme, co potřebujeme. Rudooký Fátum vytváří jakési nenasytné monstrum, které nazývá Zar. Udělá cokoli, aby tu bestii nakrmil. Ale co je důležitější, do toho domu vede tajná cesta stokami, jen chceme svolení ji použít.“

Záplata je naštvaný, ale nakonec vám svolení vstoupit do stok dá. „Jen na tak dlouho, abyste se dostali do toho domu,“ připomíná.

Vyřadte tuto kartu mise. Najděte v balíčku objevů kartu mise 13 a přidejte ji dospod balíčku misí. Jděte na stranu 101.

98-9

Vracíte se unavení a popálení, ale nesete dábelskou zbraň získanou od šupinatých, kteří ji používali k terorizování tvorů pro své vlastní pobavení.

„Nakonec se s ní rozloučili, i když ne úplně dobrovolně,“ pronese Grumla, „museli jsme rozbít pár hlav.“

„Někdy je to jediná možná cesta, má drahá přítelkyně,“ odpoví jí Záplata.

Vyřadte tuto kartu mise a kartu střetnutí 19. Najděte v balíčku předmětů kartu Sprejový plamenomet a přidejte ji do balíčku zásob kolonie. Jděte na stranu 101.

98-10

Při svém odchodu podáte Zaříkávači blech otvírák na konzervy. „Jakmile si Micka uvědomí, že pro ni můžeš otevírat konzervy, nechá tě na pokoji,“ říkáte mu, ale nezdá se, že by ho to kdovíjak uklidnilo.

Když se vrátíte do kolonie, Záplata nejprve zuří, ale pak vás vyslechne.

„Zranit její kotata by na nás přivolalo její nekonečnou zlobu, tati,“ říká Meziáš. „Takhle jsem si alespoň získal její přízeň a konzervy s lososem jí také nějakou dobu vydrží.“

„Vidím, že jsem jednal poněkud ukvapeně. Nechal jsem se ovládnout strachem. A ty, můj synu, ty jsi dokázal, co v tobě opravdu je. Celá kolonie je ti zavazaná.“

Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

ZAKONČENÍ

99-11

Vyřadte tuto kartu mise.

Pokud jsou nyní všechny 3 karty misí Domovní lov ve vaší krabičce vyrazených součástí, přečtěte následující. V opačném případě jděte na stranu 101.

„Vedli jste si skvěle, moji mladí zásobovači,“ usmívá se pyšně Záplata nad vašimi schopnostmi. „Celé dny jsem se o vás bál, když jste byli tam venku. Je to opravdu nebezpečný svět, ale zdá se, že mé obavy byly liché. Vždy jsem se chtěl spojit s dalšími koloniemi a uzavřít s nimi spojení. A teď se chystáme otevřít tržiště a začít obchodovat s věcmi, které navzájem potřebujeme.“

Najděte v balíčku objevů kartu stavby kolonie Tržiště a přidejte ji do krabičky zásob kolonie. Hráči si mohou prohlédnout balíček dovedností a vybrat pro každou postavu další dovednost, ať už byla tato postava ve hře, či nikoliv. Jděte na stranu 101.

99-12

Laskonka si všimne prázdného výrazu v Šuměnkých očích, když spolu rozdávají slunečnicová semínka mláďatům. Později se rozhodne promluvit si mladou myškou o samotě.

„Vypadá to, že dnes to tam venku šlo hladce,“ začne.

Šuměnka potřeše hlavou: „Laskonko, něco jsme dnes viděli, něco hrozného.“ Pak se zarazí, jako by přemýšlela, jestli o tom chce vůbec mluvit. „Našli jsme Míčino doupě. Uvelebila se na hotové pokladnici plné jídla, dost pro stovky kolonií.“

„Och, to je trochu komplikovanější,“ odpoví Laskonka.

„Je to ještě horší. Ještě jsem ti neřekla o koťatech.“ Šuměnka sleduje, jak se Laskončin výraz mění, když jí začínají docházet všechny důsledky.

🐾 +5, 🐭 +10. Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

99-13

Laskonka se packou probírá balíčky semen a čte, co je na nich napsáno. „A tam, kde jsme vzali tyhle, tam jich jsou ještě hromady!“ chlubí se Grumla.

„To je skutečně úžasné, Grumčo. Mláďata už pečlivě pracují a začínají na zadním dvorku záhonky, a Cinkal se může přetřhnout, aby postavil něco na zachytávání dešťové vody pro zavlažovací systém. Než se naděješ, budeš se ládovat čerstvou zeleninou.“

Grumla se při tom pomyšlení úplně rozzáří. „Tuřín...“ pronese toužebně, „království za čerstvý tuřín. Nevěřila bys, čím jsme si museli projít, abychom ta semena získali, ale myslím si, že mnohem důležitější je, že jsme potkali Ládovalce střel. Chudák si toho vytrpěl. Říkal, že ho drželi v zajetí se čtyřmi myši, co podle popisu vypadali přesně jako Chocholáč a ostatní zásobovači!“ Pak se obě navzájem chytly za packy a chvíli se nechaly konejšit touto novou nadějí, která byla zasazena do jejich srdcí.

🐾 +1. Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

99-14

Strážce rychle otevrou bránu z plechových tabulek registračních značek a nechají žlutý nákladák vjet plnou rychlostí až do dvora. Už je pozdě večer, ale každý tvor z kolonie je i tak na nohou a úzkostlivě sleduje, co se děje. Když začnete seskakovat z nákladáku, v okamžiku jste obklopeni davem čumilů. Laskonka počítá hlavy.

„Sedm!“ říká. S úlevou přejede pohledem tolik svých starých přátel, ale obrátí se k Meziášovi. „Jen sedm?“ ptá se. „Někdo chybl!“

„Chocholáč,“ zašeptá zesláblá Piškota. „Ubohého Chocholáče nacpali do pytle ze staré rukavice a pak ho odvěklely někam pryč ty proradné ještěrky. To bylo naposledy, co ho někdo z nás viděl.“

„Viděli jsme nějaké gekony u vstupu do Stok,“ řekne Meziáš, „měli s sebou někoho v pytlí z rukavice. Mohl to být on? Byl to Chocholáč?“ Později ten večer se nenápadně vypaříte ze slavnostní hostiny. Bylo to skvělé jídlo, včetně prvních tuřínů z vlastní zahrady, a vy jste se rozzářili hrdostí, když staří zásobovači obdivovali vylepšení kolonie. Ale potřebujete si spolu promluvit.

„Stoky,“ řekne Grumla, „na tom se určitě všichni shodneme. Musíme tam jít a najít Chocholáče.“

„Pevně věřím, že velení tu mám stále já,“ řekne Záplata a vy se k němu vylekaně otočíte. „Ano, viděl jsem ve vašich tvářích, co se vám honí hlavou, dokonce ještě dříve, než jste se vytratil od večere. Chocholáč je náš přítel a my ho neopustíme. Ale existují dobré důvody, proč se vyhýbat hrůzám číhajícím ve Stokách. Kdo tam vstoupil, nikdy se nevrátil. Nemůžete tam jít. Teď ne. Musíme zjistit víc a připravit plán, než se vydáme to podzemní semeniště zla vyčistit.“

Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

99-15

„To vypadá, že jste měli úspěšný den,“ povídá Záplata.

„To měli,“ souhlasí Meziáš.

🐾 +1. Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

99-16

Kolonie hučí aktivitou, jak chlupatí obyvatelé celé místo uklízí a zdobí. Dnes hostí vzácnou návštěvu, na Kaštanovou třídu míří vyslanci z Náměstí, aby si promluvili s vůdci a staršími.

„Je to pro nás vzrušující událost,“ povídá Záplata. „Už dlouho víme o dalších skupinách, jako jsme my, které si vybudovaly různá místní sídla. Někteří, se kterými jste se setkali, si zvolili život v temnotě, ale tohle je poprvé, kdy nás v našem domově navštíví samotní vůdci.“ Shromáždí vás kolem sebe, plácne jednou packou po rozložitém rameni Grumla, druhou Meziáše. Pak si vás všechny přeměří rozzářeným pohledem: „Tohle! Tohle jsou plody vaší práce!“

🐾 +5, 🐾 +3. Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

99-17

Jízda jeepem dolů po schodech byla značně drncavá a jste trochu potlučení, ale s pomocí místních myší můžete odjet přes doposud zabarikádovaná dvířka pro psa. Pes se za vámi žene skoro půl bloku, než se unaví a pronásledování vzdá. Vy se celou dobu jen chechtáte.

„Myslím, že jsme tomu psovi právě dopřáli nejlepší zábavu v životě. Hele, co dělá tohle?“ ptá se Grumla a ukazuje na velké stříbrné tlačítko na palubní desce, hned vedle shluku malých dírek.

„Pojďme to zjistit!“ vykřikne Cinkal a hned tlačítko zmáčkne.

Ze shluku malých dírek se ozve vysoký hlas. „Jedeme, holky!“ vykřikne hlasitý lidský hlas, který se ozvěnou odráží od okolních zřícených domů a chátrajících aut. Z nedalekého stromu se vznese hejno vylekaných ptáků a celou ulicí asi půl minuty zní rytmická melodie chytlavé popové písně.

„To bylo úžasné!“ vzdychne Šuměnka a všichni s ní souhlasíte. Než dojedete zpátky domů, stisknete tlačítko ještě mnohokrát.

Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

ZAKONČENÍ

100-18

„Ta střelkyně!“ vykřikne Laskonka.

„Jo,“ říká Grumla, „bojovala jako vzteklé zvíře a odmítala si přiznat, že jsme ji porazili. Nakonec jsem ji trochu přimáčkla na zeď, ale když řekla, že raději zemře, než aby se vzdala, tak jsem jí řekla, že až skončuji s ní, tak konečně rozslápnu toho jejího otravného brouka. No a to ji zlomilo.“

„Opravdu!“ vyhrkne Laskonka.

„Pak se mi v packách prostě zhroutila a začala vzlykat. Úplně hystericky. Nepomohly ani sliby, že toho jejího švába nechám na pokoji. No, tak jsme tady.“

„Zajímavé,“ pronese Laskonka zamyšleně. „Přemýšlím, jestli to nemohlo být úlevou, že už se o sebe nemusí starat sama. Každopádně se o ni postaráme. A naučíme ji důvěřovat nám. Pomoc tvora s jejími schopnostmi je neocenitelná. Skvělá práce!“

🐾 +1. Vyřadte kartu této mise a kartu střetnutí 23. Jděte na krok 2 fáze kolonie na straně 101.

100-19

„No, to nebylo zrovna působivé,“ odfrkne si Cinkal.

Střetnutí se Smrtizubem zdaleka neskončilo tak, jak by se dalo očekávat. Z divokých banditů z pustiny se vyklubali líní neurvalci se zálibou v pití a hazardních hrách. Ani zdaleka to nebyli takoví drsní ranaři, za jaké se vydávali.

„Rozhodně jsme Smrtizubovi udělili lekci,“ říká vesele Meziáš, „porazili jsme ho v kartách a porazili jsme ho v boji.“

„Byla to hotová terapie,“ přisadí si Grumla nonšalantně, „Vlastně by se mi líbilo, kdyby se občas objevil někde kolem, abych mu mohla nabančit znova.“

Vyřadte kartu této mise a kartu střetnutí 22. Jděte na stranu 101.

100-20

„Stát, zůstaňte, kde jste!“ vypískne strážný a pak začne zpívat reklamní slogan. „Kdo je nejlepší průvodce lahodnými chutěmi? Vždy jen pečené, nikdy smažené?“ Hvězdu a její tlupu zastavily hlídky na vnějším obvodu kolonie, různorodá skupina omladiny i vysloužilců s úkolem chránit místo, když jsou zásobovači na misi tam venku.

„Cibulové kroužky,“ odpoví Hvězda slavnostně.

„Neslyším tě!“ popichuje ji strážný a Hvězda pobídne své následovníky, aby ji podpořili.

„Króóóóůžkýýý!“ vykřiknou jako jeden. S tím stráže otevřou bránu z plechových tabulek registračních značek, aby vpustili nově příchozí dovnitř.

Na tvářích jejich společníků se zračí zmatení, tak jim Hvězda vysvětlí: „Meziáš mi prozradil, že jako kódy používají staré lidské popěvky. Jsou z doby před Pohromou, takže většina tvorů je nikdy nemůže uhodnout.“

„Počkejte, až uslyšíte ten o krému na hemeroidy,“ chechtá se jeden ze strážných, „ten z hlavy už nikdy nedostanete.“

Za bránou je prosperující kolonie. Z krbu se line mihotavá nazlátlá záře, která všemu dodává auru tepla a pohodlí. Hlodavci spěchají sem a tam, mezi tím vším za hubování starých myši skotačí mrňata. Cinkání a řinčení z dílny naplňují celé místo rytmickou zvonkohrou. Nově příchozí se to všechno snaží sledovat, oči otevřené dokořán nadšením a údivem. Všichni se shodnou, že by si na takový život rychle zvykli.

🐾 +5. Vyřadte kartu této mise a kartu střetnutí 27. Jděte na krok 2 fáze kolonie na straně 101.

100-21

Prolétnete skrz průhledné plastové pásy zakrývající dveřní otvor. Gumové pneumatiky nákladáku vydávají na holé betonové podlaze skladiště podivný dutý zvuk. Cinkal odhalí v úšklebku zuby. „Pořádně se držte!“ vykřikne a prudce zatočí. Vyděšené pištíte, když nákladák sklouzne do smyku a bokem prolétne pod pásovým dopravníkem.

Někde za vámi narazí brusle do kartónové krabice plné barevných míčků. Vzduchem letí vřeštící krysa za doprovodu desítek balónků, které poskakují a kutálí se všemi směry. Další brusle ze hry. Poslední se snaží ze všech sil zastavit, aby se vyhnula srážce.

„Sbohem, hlupáci!“ volá za nimi Šuměnka.

„Tam!“ Meziáš ukazuje na otevřená rolovací vrata. Grumla zatlačí ovládací páku dopředu a najednou se vynoříte do slunečního světla, naberete rychlost na svažující se nákladové rampě a zamíříte si to přes prázdné parkoviště. Jste venku, smějete se a je to úžasné!

Vyřadte tuto kartu mise. Najděte v balíčku objevů kartu nepřátelského vozidla Micka v patách a přidejte ji do balíčku cestování vozidlem. Jděte na stranu 101.

100-22

Do kolonie přichází řada uprchlíků, vyhladovělých a mokrých. Cesta byla trýznivá. Některé museli nést, někteří mají různé parazity a někteří cestu nepřežili.

Celá kolonie shání příkrývky a teplé nápoje. Jste připraveni na takový příliv uprchlíků? Ne, ale na tom nezáleží. Stavíte provizorní hnízda a každý se dělí o své zásoby. Víte, že nově příchozí nepředstavují další ztenčování vašich zásob, ale představují rostoucí počet obyvatel a spolu s tím i větší bezpečí.

„Nemůžeme je prostě nechat tam venku umřít,“ vysvětluje Meziáš Záplatovi, když si všimne starostí ve tváři svého otce.

„Samozřejmě, že ne, můj synu. Udělal jsi správnou věc. Tohle je to, co jsme. Jsme myši.“

🐾 +7. Vyřadte tuto kartu mise. Jděte na stranu 101.

100-23

„Možná to byla pýcha, možná bláznovství, ale nikdy by mě nenapadlo, že přijde tento den,“ říká smutně Záplata. Stojí na vrcholu starého modrého gauče a sleduje skupinu přeživších s těžkými tlumoky na zádech, jak odchází a už se nikdy nevrátí. „Účelem civilizace je poskytovat bezpečí. Ale dravců jsme se zbavit nedokázali. Závistiví nepřátelé se nikdy nezastavili. A v okolí není pro všechny dost potravy. Selhali jsme.“

„Není čas být zasmušilý,“ řekne Laskonka tiše, „musíme si sbalit vlastní věci a odejít. Jakmile se to rozkřikne, na tohle místo se vrhnou nájezdníci a seberou všechno cenné, co tu zůstane. Za den nebo dva už se tu usadí někdo jiný. Bude tu tábor nějakých banditů, nebo možná doupe dravce. Na tom nezáleží. Musíme odejít společně.“ Záplata souhlasně přikývne.

„Sbalte jen to nejnnutnější. Zásoby budeme hledat cestou. Musíme se s přežitím spolehnout na naši trpělivost – putovat z úkrytu do úkrytu, cestovat v bezpečí noci. Možná budeme mít štěstí a časem narazíme na jinou kolonii, která nás bude ochotná přijmout.“

„V to nemůžeme doufat,“ odporuje Laskonka, „tento svět nám nikdy nepatřil. Vítězí krutost a hrubá síla. Vždy to tak bylo a vždy to tak bude.“

Smutně se otočíte pryč.

V této kampani jste selhali. Resetujte hru a začněte novou kampaň.

100-24

Během kroku událostí fáze kolonie při této misi máte kartu prevence Deratizátorů. Jděte na krok 2 fáze kolonie na straně 101.

FÁZE KOLONIE

START

Ted, když je vaše mise u konce, je čas na správu kolonie. Ta se nazývá fáze kolonie a sestává ze 7 kroků, které musíte popořadě vyhodnotit.

1. VEDLEJŠÍ MISE

2. STOPY

3. UDÁLOSTI

4. VYÚČTOVÁNÍ

5. BUDOVÁNÍ

6. KONTROLA VÍTĚZSTVÍ

7. ULOŽENÍ

1. KROK VEDLEJŠÍCH MISÍ

- Pokud jste úspěšně dokončili vedlejší misi, vyhodnoťte její efekt úspěchu. V opačném případě vyhodnoťte efekt neúspěchu.

2. KROK STOP

- Pokud jste během této mise zvýšili svůj ukazatel, přečtěte na straně 102 záznam odpovídající hodnotě na vašem ukazateli. Jakmile přečtete všech 8 záznamů, vyřaďte žeton, který má uvedenou odměnu. (Vyřazené herní součásti přijdou do krabičky vyřazených součástí.)

3. KROK UDÁLOSTÍ

- Zatímco jsou postavy pryč na misi, kolonie je zranitelná.
- Odečtěte časový rámec uvedený na kartě vaší mise od hodnoty na ukazateli na panelu kampaně. Rozdíl představuje počet událostí, které se v kolonii přihodí, zatímco jste pryč.
- Za každou událost, která se v kolonii přihodí, odhalte jednu kartu střetnutí z balíčku střetnutí (NEMÍCHEJTE je). Jděte na záznam události s číslem shodným s touto kartou uvedený na straně 103. Přečtěte záznam a vyhodnoťte jeho efekt.
- **Poznámka:** Většinu událostí lze zabránit, když vybudujete potřebné stavby a vylepšení kolonie. K zabránění události stačí pouze 1 z uvedených prevencí. Pokud k zabránění události použijete kartu vylepšení kolonie, při odhození ji vraťte zpět do balíčku předmětů.

4. KROK VYÚČTOVÁNÍ

- **Nakrmení populace:** -X. X = vaše aktuální . Za každý , který nemůžete zaplatit: -1.

- Pokud kdykoliv váš nebo dosáhne 0, v kampani jste selhali a musíte jít na stranu 100, záznam 100-23 (pokud nehrajete v módu nekonečných životů).

5. KROK BUDOVÁNÍ

- Na straně 104 je seznam staveb kolonie. Můžete zaplatit příslušnou cenu jedné nebo více staveb kolonie, pak najít karty těchto staveb v balíčku objevů a přidat je do krabičky zásob kolonie. Poznámka: Některé stavby kolonie mají jako doplnění nebo náhradu ceny uvedené požadavky.

6. KROK KONTROLY VÍTĚZSTVÍ

- Pokud dokončíte osobní cíle kterýchkoliv 4 postav, v kampani vítězíte! Můžete buď pokračovat ve hře, nebo hru vyresetovat a začít novou kampaň.

7. KROK ULOŽENÍ

- Panel kampaně vraťte do krabice, aniž byste měnili hodnoty na jednotlivých ukazatelích.
- Odhodte všechny baterie z vybavených předmětů.
- Každý hráč umístí svou kartu postavy, kartu vlivu, startovní předmět, nepoužité baterie a získané dovednosti do své krabičky postavy.
- Všechny ostatní předměty, které měla postava vybavené nebo v batohu, a předměty z hromádky rozbitých předmětů se umístí do krabičky zásob kolonie.
- Ujistěte se, že jste všechna vozidla, všechny stavby kolonie a karty uzavřených aliancí umístili zpět do krabičky zásob kolonie.
- Všechny zbývající balíčky karet umístěte do samostatných sáčků.



KROK STOP

1

Záplata ztiší hlas: „Viděli jste něco, co by nám pomohlo zjistit, co se přihodilo našim zásobovačům?“ Zavrtíte hlavami.

„Počkat, a co ta tlupa ještěrek?“ ptá se Šuměnka.

Meziáš si odfrkne. „Nejspíš to vůbec nic neznamená, ale viděli jsme početnou tlupu šupinatých mířících směrem k Věžáku. Jestli na ně naši narazili, mohli se dostat do problémů.“

„Hmm,“ zamyslí se Záplata, „když zásobovači odcházeli, Chocholáč zmínil, že v té oblasti je převrácený kamión, který by rád prozkoumal.“ Starý myšák vypadá ustaraně.

V balíčku objevů najdete kartu mise 9 a přidejte ji dospod balíčku misí.

2

Grumlina tvář je jak chlupatá smutná maska, když Záplatovi ukazuje potrhavý, zakrvácený kus oblečení. Záplatovy oči se chvějí.

„To je Chocholáčova šála,“ zajíkne se a stěží zadržuje slzy.

„Našli jsme ji uvázanou na větv...“ říká zkroušený Cinkal, ale Záplata ho v ten moment přeruší.

„Nebyl na ní náhodou jezevčí uzel?“ ptá se myšák vzrušeně a Cinkal souhlasně přikývne. „To je znamení! Stále jsou naživu!“ Záplatovo odhalení vás naplní radostí a odhodláním.

Hráči si mohou prohlédnout balíček dovedností a vybrat pro každou postavu další dovednost, ať už byla tato postava ve hře, či nikoliv. Najděte v balíčku předmětů kartu Roztrhaná šála a přidejte ji do krabičky zásob kolonie.

3

„Kde jste to našli?“ ptá se Laskonka při pohledu na semena ležící na stolku z krabičky od zápalek.

„Nedávno jsem se střetl se Zaříkávačem blech,“ odpoví Šuměnka. „a povídal nám o bujně zahradě zamořené ještěrkami. No a tyhle jsem našla v batohu jednoho z těch proklatých gekonů, co nám chtěli sebrat kořist.“

„To bych opravdu ráda viděla,“ prohlásí Grumla, „samozřejmě ne jen kvůli sobě. Kdyby se nám podařilo na zadním dvorku vybudovat zahradu, naše zásoby by se pěkně rozšířily.“

„Ano, ale to by potřebovalo spoustu vody,“ namítne Laskonka. Musíte to důkladně zvážit.

Najděte v balíčku objevů kartu mise 10 a přidejte ji dospod balíčku misí.

4

Záplata si důkladně prohlíží ochrannou vestu vyrobenou z víček od plastových lahví, tkaničky do bot a několika kousků provázku. Je to cenný úlovek.

„Pozornost od jednoho ze Smrtizubova gangu,“ odplivne si Grumla. „Jsem si jistá, že si ještě teď někde líže rány.“

„Tati, tyhle krysy mají spoustu munice,“ říká Meziáš, „ale jejich zbraně jsou mizerný šrot a jejich taktika nestojí za starou bačkoru. Tihle by Chocholáče a ostatní zásobovače nedostali, ať by se snažili sebevíc.“

„Souhlasím, synu. Musíme zjistit, co se doopravdy stalo. Každý další den znamená, že jejich osud bude čím dál nejistější. Ale vy, omladino, jste odvedli výtečnou práci a jsme na vás doopravdy hrdí. Dokázali jste se chopit příležitosti dokonce ještě lépe, než jsem se odvažoval doufat.“

Hráči si mohou prohlédnout balíček dovedností a vybrat pro každou postavu další dovednost, ať už byla tato postava ve hře, či nikoliv. Vyřadte karty nepřátel Vůdce šroťáků, Vůdce gekonů a Vůdce písklat. Najděte v balíčku objevů karty Zkušný vůdce šroťáků, Zkušný vůdce gekonů a Zkušný vůdce písklat a přidejte je do balíčku nepřátel.

5

Záplata přejede packou po obrazovce smartphonu.

„Tohle je mapa naší části města. Jsem o tom přesvědčený.“ Záplata se zdá vzrušený. „Tyhle červené bubliny jsou nějaký druh značek.“ Položí packu na bublinu, na obrazovce vyskočí obrázek a vy můžete vidět ukliženou ulici na předměstí s řadou červených cihlových domů. Takhle vypadal svět před Pohromou. Všimnete si nápisu „Kaštanová třída“ – díváte se na svůj domov!

„Hej, myslím že jsem něco viděl!“ vykřikne Cinkal a aniž by požádal o svolení, začne tlapou zběsile přejíždět po obrazovce, až se obrázky změní na rozmazané šmouhy. Najde další bublinu a najednou se díváte na průčelí rušného obchodu.

„Hračkářství!“ vykřikne radostně křeček.

Najděte v balíčku objevů kartu mise 18 a přidejte ji dospod balíčku misí.

6

„Něco máme!“ vykřikne vzrušeně Meziáš. Záplata se trpělivě snaží vyslechnout vaše vyprávění, ale musí vás často přerušovat, jak se snažíte navzájem překlíčet.

„Ládovač střel říkal, že myši, které byly v zajetí společně s ním, byly vyměněny za brusle. Dost nás překvapilo, že by někdo vyměnil živého tvora za nějakou věc.“ Záplata jen smutně pokývá hlavou.

„No a mysleli jsme si, že to musely být ty bezslunečné myši ze stok a jejich rudooký vůdce,“ dodává Grumla.

„Ale ti nikdy nepoužívají vozidla,“ pokračuje Šuměnka. „Ty chodí jenom stokami a kanály. Ale pak jsme si ty brusle pořádně prohlédli. Byly to vetešácké brusle! Zásobovači jsou na Skládce!“

Záplata se posadí na okraj tlusté encyklopedie. „Do té pevnosti se nikdy nedostaneme,“ pronese zachmuřeně. „To jsou úžasné i děsivé novinky zároveň.“

Hráči si mohou prohlédnout balíček dovedností a vybrat pro každou postavu další dovednost, ať už byla tato postava ve hře, či nikoliv.

7

Zvěsti o nárůstu kočičí populace vyděsily celou kolonii. „Ta koťata se sotva narodila. Ještě ani nekoukají,“ vysvětluje Meziáš.

„Ale brzy vyrostou, a až se to stane, tak přijdou. Chceš mít na tlapkách krev?“ vyštěkne Záplata. „Kolik našich vlastních mláďat zabijí?“

Odcházíte z poradního přístřešku, Meziáš je opravdu naštvaný. „Hej, kam jdeš?“ ptá se Grumla.

„Podívej, Grumlo, nehodlám zabít Micčina koťata. Můj táta je vyděšený, ale to není důvod, abychom přestali být, čím jsme!“

Najděte v balíčku objevů kartu mise 7 a přidejte ji dospod balíčku misí.

8

„Nikdy neuhodnete, co se stalo, když jste byli pryč,“ vypískne Laskonka a vzrušeně ukazuje, ať ji následujete. Dovede vás k okraji konferenčního stolku, postaví se nad kolonií, pak zatleská tlapkami a jednu podrží zvednutou ve vzduchu.

Nejprve zaslechnete třepotavý zvuk, pak radostně vykvíknete, když sledujete, jak se shůry snese vážka a přistane na Laskončině tlapce. Je to Bzzik, Pepřenčin mazlíček!

A na boční stranu krabice od ovesných vloček vám promítne obrázek. Je to obrázek hromady smetí a napůl pohřbených pneumatik tvořících klenutý průchod. Skládka! Před tunelem je vyzábělý špinavý pes štekající na kameru. Ale tam vzadu je ještě jeden, téměř neviditelný vchod!

Najděte v balíčku předmětů kartu Bzzik a přidejte ji do krabičky zásob kolonie. Najděte v balíčku objevů kartu mise 11 a přidejte ji dospod balíčku misí.

KROK UDÁLOSTÍ

1-3: „Švábi! Prokousali se dovnitř přes plastové zátarasy. Než jsme na to přišli, podařilo se jim zmizet i s našimi zásobami.“

● **Nájezd:** 🗺️ -2. Najděte v balíčku objevů kartu střetnutí 3 a přidejte ji do spodního balíčku střetnutí. Pokud už karta střetnutí 3 v balíčku objevů není, namísto toho najdete kartu střetnutí 5.

● **Prevence:** Plechovky kávy, Deratizátoři

4-5: „Několik mláďat dnes bylo poštípáno, když si hrála na předním dvorku. Všichni jsou vystrašení, někteří už se v obavách balí a chystají se odejít.“

● **Útok:** 🐭 -1.

● **Prevence:** Deratizátoři

6: „Přes půdu se do našeho domu dostal mýval s paralyzérem. Nakonec jsem ho zahnal, ale ještě před tím stihl omráčit několik našich.“

● **Útok:** 🐭 -1, 🗺️ -2.

● **Prevence:** Pasti na myši, Ošetřovna nebo Cvičiště dovolují ignorovat snížení 🐭.

7: „Vlna veder stále pokračuje. Už nepršelo několik dní a zásoby vody se tenčí.“

● **Nedostatek:** 🐭 -2.

● **Prevence:** Vodní čerpadlo

8: „Někteří volají po novém vedení. Rozšířila se obecná nespokojenost a situace se začíná zhoršovat.“

● **Výzva:** 🗺️ -2.

● **Prevence:** Veřejná rada

9: „Díky oznámeným svatbám a několika narozením panuje v kolonii slavnostní nálada.“

● **Výzva:** 🗺️ -2.

● **Prevence:** Veřejná rada, Ošetřovna. Pokud máte obojí, tak 🐭 +3 a 🗺️ +2.

10: „Micka o svém číhání lhala. Když několik obyvatel vyšlo ven, jednoho dostala dřív, než stihl zakřičet.“

● **Útok:** 🐭 -2.

● **Prevence:** Stavebnice hlídkové věže, Strážní věž

11-12: „Zatracení banditi. Nebyl to obvyklý nájezd, ale zatlačili jsme je zpět. Myslím, že to mohlo dopadnout hůř.“

● **Útok:** Zamíchejte předměty z krabičky zásob kolonie, 1 vytáhněte a vraťte do balíčku předmětů.

● **Prevence:** Cvičiště

13: „Nájezdníci přicházejí hledat jídlo. Jejich vůdce, bílá krysa s opuchlými rudými očima, prohlašuje, že Zar si žádá svou daň. Co je sakra Zar?“

● **Nájezd:** 🗺️ -3.

● **Prevence:** Stavebnice hlídkové věže, Pasti na myši

14: „Ti banditi museli být něčím nakaženi. Zatlačili jsme je, ale teď je i několik našich nemocných.“

● **Útok:** 🐭 -2.

● **Prevence:** Ošetřovna, Zahrada, Pasti na myši

15: „Přijeli jezdci na bruslích a požadovali jídlo jako poplatek. Když jsme odmítli, hrozili, že příště si odvezou naše obyvatele.“

● **Útok:** -2 🗺️ nebo 🐭 v libovolné kombinaci.

● **Prevence:** Pasti na myši, Zátaras z haraburdí

16-17: „Přijeli obchodníci a přivezli spoustu úžasných věcí!“

● **Výzva:** 🗺️ +2. Pokud máte Tržiště, lízněte 4 předměty. Vyměňte libovolné předměty z krabičky zásob kolonie za libovolné z těchto předmětů, 1 za 1.

18: „Konečně něco!“

● **Výzva:** Pokud máte v kolonii Dílnu, lízněte předmět a přidejte ho do krabičky zásob kolonie.

19: „Útočili ohněm.“

● **Útok:** Postupně hoďte kostkou za každou stavbu v kolonii. Pokud padne 0, vraťte tuto stavbu do balíčku objevů a dále už kostkou neházejte.

● **Prevence:** Vodní čerpadlo, Cvičiště

20: „Cizinec měl v očích divoký pohled, ale poskytli jsme mu přístřeší. Až když se po něm slehla zem, jsme zjistili, že nám chybí věci.“

● **Nájezd:** Lízněte kartu akce.

Při výsledku: 1: 🗺️ -2, 2: ⚙️ -2, 3: 🐭 -2, 🗺️ -3.

● **Prevence:** Cvičiště

21: Napadly nás myši. Měly plné kožichy parazitů a nebyly vůbec organizované, což nám pomohlo je odrazit.“

● **Útok:** 🐭 -1, ⚙️ -1, 🗺️ -1.

● **Prevence:** Zátaras z haraburdí, Pasti na myši, Cvičiště, Stavebnice hlídkové věže

22: „Neměli jsem nejmenší šanci. Přihrnuli se ze všech stran.“

● **Útok:** ⚙️ -4, 🗺️ -4.

● **Prevence:** Snižte ztrátu zdrojů o 2 za každé: Zátaras z haraburdí, Pasti na myši, Cvičiště, Stavebnice hlídkové věže, Strážní věž

23: „Uděil na nás odstřelovač a mohli jsme se jen krčit a doufat ve vysvobození.“

● **Útok:** 🐭 -3.

● **Prevence:** Snižte ztrátu zdrojů o 1 za každé: Cvičiště, Ošetřovna

24: „Pod plotem se prohrabali banditi.“

● **Útok:** 🐭 -1, ⚙️ -1, 🗺️ -2.

● **Prevence:** Snižte ztrátu zdrojů o 1 za každé: Zátaras z haraburdí, Pasti na myši, Cvičiště, Stavebnice hlídkové věže

25: „Kolonii se šíří zvěsti. Panují obavy z války a záplavy koček. Obyvatelé jsou vystrašení.“

● **Výzva:** 🐭 -2.

● **Prevence:** Veřejná rada

26: „Dnes tu celý den kroužili sršni. Museli to být špehové ze Skládky.“

● **Výzva:** Pokud tomuto nezabráníte, jděte na událost 15.

● **Prevence:** Strážní věž, Cvičiště

27: „Jaké štěstí, že tu byla Hvězda. Pomohla nás ochránit.“

● **Výzva:** Podívejte se na vrchní kartu v balíčku střetnutí. Tuto kartu můžete vrátit buď na vrch, nebo do spodního balíčku střetnutí.

KROK BUDOVÁNÍ

VEŘEJNÁ RADA

Tato stavba může být postavena ve starém vybrakovaném televizoru. Když bude potřeba sdělit nezbytné informace nebo povzbudit morálku, vůdci kolonie mohou snadno oslovit všechny obyvatele.

● **Cena:** 10 ⚙

● **Bonus:** Při vybudování 🗑 +2.

OŠETŘOVNA

Tato stavba může být postavena v útulném zákoutí u lehké židle, kde ji bude zahřívat odpolední slunce, a kde je k dispozici dostatek měkké výplně pro vytvoření pohodlných hnízd pro nemocné a zraněné.

● **Cena:** 10 ⚙

● **Bonus:** Při vybudování vyberte pro Šuměnku novou dovednost.

DÍLNA

Tato stavba může být postavena v krbu, kde je bezpečné mít oheň nezbytný při práci s kovem. Tak můžete mít svá vozidla vždy v perfektním stavu.

● **Cena:** 15 ⚙

● **Bonus:** Při vybudování najdete v balíčku objevů kartu In-line brusle a přidejte ji do krabičky zásob kolonie. Vyberte pro Cinkala novou dovednost. Na začátku každé mise si každá postava může vybrat a vybavit 1 předmět z krabičky zásob kolonie, aniž by platila cenu opravy. Můžete volit možnosti cestování vozidlem.

VYLEPŠENÉ HNÍZDO

Nové místo pro hnízdění bude v pohovce a křeslech. Obyvatelé se budou moci zahrabat mezi polštáře a vybudovat komplexní systém doupat a chodeb.

● **Cena:** 7 ⚙

● **Bonus:** Dovoluje vám přesáhnout 15 🐻.

VODNÍ ČERPADLO

Cinkal kolem domu vytvořil systém potrubí pro zachytávání dešťové vody, ale rád by měl možnost vodu čerpat kvůli pohodlí, bezpečí, uchování i zavlažování. Čerpadlo by bylo umístěné na kuchyňském okně a dřež by sloužil jako zásobní nádrž. Má všechno dokonale promyšlené.

● **Požadavky:** Mít kartu mise 4 v krabičce vyřazených součástí.

● **Cena:** 5 ⚙

● **Bonus:** Při vybudování 🗑 +3.

ZAHRADA

Pěstování čerstvé zeleniny, bylinek a ovoce představuje obnovitelný zdroj potravy pro celou kolonii, povzbuzení Grumlina ducha není třeba zmiňovat.

● **Požadavky:** Mít Vodní čerpadlo a mít misi 10 v krabičce vyřazených součástí.

● **Cena:** 0

● **Bonus:** Při vybudování Zahrady vyberte pro Grumlu novou dovednost. Během kroku vyúčtování při každé fázi kolonie snižte o 10 počet 🗑 potřebného k nakrmení populace.

STRÁŽNÍ VĚŽ

S použitím starých plastových dílů z vybavení křeččí klece můžete postavit vysokou stavbu, která obyvatelům umožní dívat se z okna a varovat ostatní před nebezpečím. Být připraven bývá často pro přežití ta nejdůležitější věc.

● **Cena:** 7 ⚙

CVIČIŠTĚ

V okolí začíná být vidět docela dost mládat a jsou neposedná. Můžeme je správně nasměrovat a naučit potřebné myši věci, jako je plížení, pelášení a vyhýbání se nebezpečí. To jsou naši budoucí zásobovači. Několik starších se dobrovolně přihlásilo, že je budou cvičit uprostřed obývacího, všem na očích.

● **Požadavky:** 🐻 20 a více.

● **Cena:** 7 ⚙

● **Bonus:** Při vybudování vyberte pro Meziáše novou dovednost.

TRŽIŠTĚ

Tržiště umožňuje obyvatelům obchodovat se zbožím, které vyrobili, jak s ostatními v kolonii, tak dokonce i s návštěvníky z jiných kolonií. Tržiště také láká nové obyvatele tím, že nabízí bezpečné místo, kde mohou nakoupit věci, které potřebují.

● **Požadavky:** 🐻 15 a více.

● **Cena:** 10 ⚙

● **Poznámka:** Pokud hráči úspěšně dokončí misi 8a, 8b a 8c, Tržiště se postaví automaticky, aniž by bylo třeba zaplatit jeho cenu nebo splňovat požadavky.

● **Bonus:** Na začátku kroku vyúčtování při každé fázi kolonie 🐻 +1. Na začátku kroku vyúčtování můžete (kolikrát si přejete) vyměnit libovolné 2 z následujících za libovolné 1 z následujících: 🗑, ⚙, 🗑.

AUTOŘI

VÝVOJ HRY

Jerry Hawthorne

ILUSTRACE

Jimmy Xia, Tregis, bimawithapencil

MODELOVÁNÍ

Chad Hoverter

SPISOVATELÉ

Jerry Hawthorne, Mr. Bistro

PRODUCENT

Colby Dauch

GRAFICKÝ NÁVRH

David Richards, Kendall Wilkerson

EDITOR

Jonathan Liu

HLAVNÍ HERNÍ TESTER

Callin Flores

HERNÍ TESTEŘI

Adam Leader, Angela Duerr, Chris Plumlee, Christian Pratt, Cody Plumlee, Derek Gingrich, Doug Dobosh, Ellie VanDorp, Gabe Meyer, Gordon Helle, Hannah Helle, Holden Zuras, James Bogert, Jarret Berman, Jeff Joyce, Jeff VanDorp, Jeremy Olisar, Kian Jones, Matias Korman, Micheal Smith, Molly Leader, Morgan VanDorp, Nathan Stephens, Nicholas Duerr, Nicholas Orlando, Nicholas Plumlee, Owen Hawthorne, Richard Spangle, Samuel VanDorp, Simon Stephens, Tim Bogle Jr., Tony Sanchez, Tyler Brown, Wendy Sanchez

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

GameRock Studio, s.r.o., Michal Ekrť

