

3. ZLATÁ HOREČKA

Mise první: Hledání depa

Ještě před pár týdny to všichni velitelé odmávali jako pouhou pověst, železničářskou bajku. Jenže pak se to, co byla bída změnilo na bídu extra hlubokou. Peníze ztratily skoro všechny význam, zásoby rychle mizely a překupníky čím dál tím víc zajímaly šperky a jiné věci pevné hodnoty.

Pověst o tajemném vlaku najednou zněla mnohem lákavěji. Říkalo se, že na jednu ze slepých kolejí transsibiřské železnice přijel ještě za carské vlády tajemný zapečetěný vlak. A takový vlak jistě musel transportovat část carského pokladu. To, co dříve byla nezajímavá země nikoho, zapadlé slepé rameno železnice které vedlo na místa kam měla civilizace ještě přijít se najednou stalo v mysli lokálních velitelů nejrychlejší cestou k skutečnému bohatství a tím i k vítězství. Shromáždili své nejspolehlivější a vyrazili hledat tajemný příslib vlaku, který snad měl zastavit v posledním depu.

Hráč, který má na konci mise nejvíce bodů našel poslední depo a vybírá cestu dál.

Pořadí lokací:

1. Libovolná lokace
2. Libovolná lokace
3. Depo

Strategie:

Ještě pár měsíců nazpátek to místo muselo pulzovat životem - bylo zde možné opravovat celou řadu lokomotiv i vagonů najednou a kolem zázemí pro železnici vyrostla i menší vesnice.

Pak přestaly chodit výplaty a brzy na to peníze ztratily smysl. V opuštěném areálu zůstalo posledních pár vytrvalců, všichni ostatní se sbalili a odešli hledat štěstí jinač. Hledané vlaky tady nebyly, ale projely tudy. O zapečetěném vagonu věděli všichni. Přijel s nočním vlakem, jeho stráž se nevybíravě vynutily několik oprav a s puškou v ruce si vzali zásoby a vyrazili na starou, opuštěnou kolej.

Kam je cesta zavedla? Kolej vede směrem k...

Mise druhá: Zlatá extáze

Doufali jsme, že vlak nemohl odjet daleko. Terén je ale zrádný, trať vedla přes několik Bohem zapomenutých míst a začíná tak závod kdo se k zaplombovanému vagonu dostane první. Až tam dorazí, zjistí, že už ho nikdo nebrání: stráž se zjevně neshodli jak by se měl poklad rozdělit a po přestřelce nezbyl nikdo živý. Hrozný osud, ale pro nás zbyl poklad.

Rabování je ale jenom půlka úspěchu. Později ho bude čas i odnést...

Pořadí lokací:

1. Libovolná lokace
2. Libovolná lokace
3. ?

[Třetí lokace je určena volbou na konci minulé mise. Celá mise je ovlivněna podmínkami zvolenými vítězem na konci minulé mise.]

Zvláštní pravidla mise:

Na poslední lokaci hry vezmi 5 zápletek a na každou z nich dej 3 náhodné karty POKLAD - nedívej se na jejich líčovou stranu!

Karty POKLAD reprezentují různé bedny nalezené v zapečetěném vlaku. To můžou být jak klíčové cennosti (hodnocené 1-3 body na konci kampaně), tak staré zbytečnosti (za nula bodů). V nejhorším případě můžeme omylem přinést něco, co nás za pár týdnů jen usvědčí z hrozných činů a srazí prestiž celé naší armády (minusové body).

Všechny karty POKLAD na zápletku připadnou při vyhodnocení vítězi, v případě remízy si každý vezme jednu. Pokud jsou remizující pouze dva, třetí karta POKLAD se vrátí do krabice, pokud jsou to všichni čtyři hráči, vrátí se všechny karty POKLAD do krabice.

Karty POKLAD hráči přenášejí do dalšího scénáře.

Na konci této mise se nerozdělují Strategické rezervy.

Na konci mise vítěz unikne z bojů o poklad ve vagoně jako první a díky tomu i prošlape cestu, kterou ostatní musí jít. Třetí lokace třetí mise je vždy Opuštěná vesnice, ale první dvě lokace třetí mise může hráč který zvítězil v druhé misi vybrat libovolně z lokací které se ještě nepoužili a určí i jejich pořadí.

Hráč který má z mise druhý nejvyšší počet bodů se mohl trochu zdržet u vagonu a vezme si jednu náhodnou kartu Poklad.

Třetí hráč si vezme dvě.

Hráč s nejnižším počtem bodů v této misi si vezme tři.

1. **Osamělá stanice bičovaná větrem a sněhem:** v Misi 2 nelze léčit omrzliny, třetí lokace příští mise je Nádraží
2. **Staré důlní šachty:** v Misi 2 je základní limit postav na ruce 4 a nedá se zvyšovat, třetí lokace příští mise je Opuštěná usedlost.
3. **Improvizovaný masový hrob:** v Misi 2 nelze zabránit zranění , třetí lokace příští mise je Masový hrob.

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

Mise třetí: Krysí závod

Stráže se postříleli přímo nad pokladem, většina z nás se dostala už o krok dál na cestu k bezpečí, kde bude možné těžce vydobyté zlato proměnit v úctu velení nebo vlastní bohatství a klid.

Místo spořádaného ústupu ale začíná krysí závod, který všichni vnímají jako příležitost své zisky ještě navýšit. Šance na pohádkové bohatství dělá člověka člověku vlkem: nebo spíš krysou.

Pořadí lokací:

1. ?

2. ?

3. Klidná vesnice

(Je určeno vítězem minulé mise.)

Zvláštní pravidla mise:

Jen vlastník karet Poklad vidí, co je na jejich lícové straně.

Pokaždé, když Postava vyráží na zápletku, musí k ní hráč připojit kartu Pokladu. Hráč, který získal nejvíce bodů na Zápletce musí od libovolné postavy na Zápletce vzít jednu kartu Poklad a vzít si jí k sobě.

Pokud kterákoliv postava umrzne, její karta Poklad se vrací do krabice.

Pokud kterákoliv postava zemře následkem zranění, získává její kartu Poklad hráč který zranění způsobil.

Epilog

Po vyhodnocení třetí lokace spočti body za celou kampaň a odhal všechny karty Poklad a započti body za ně. Dozvíš se tak, jak moc kdo vydělal na honbě za pokladem.

Vítězové zlaté horečky si užijí bohatství po svém. Nezávislí banditi a milicionáři užijí peníze pro zajištění vlastní budoucnosti a potěšení. Legionáři zajistí klíčové zásoby na svou dlouhou cestu domů. Rudí ho povinně odevzdají pro slávu Revoluce (a možná dostanou i medaile). Někteří Bílí možná vrhnou peníze do války proti Rudým: ale jiní si spíš zajistí možnost bezpečného a pohodlného života v exilu.

Samozřejmě, za honbou po bohatém vlaku zůstane hlavně řada mrtvol ve sněhu, ale ty zapadají sněhem. Za těch pár zlatých šperků za to jistě stálo.




ZLATÁ HOREČKA



MUSÍME SE ROZHODNOUT!


- ☐ **osamělé stanici bičované větrem a sněhem** (v Misi 2 nelze léčit omrzliny, třetí lokace příští mise je Nádraží)
- ☐ **staré důlní šachtě** (v Misi 2 je základní limit postav na ruce 4 a nedá se zvyšovat, třetí lokace příští mise je Opuštěná usedlost)
- ☐ **improvizovanému masovému hrobu** (v Misi 2 nelze zabránit zranění, třetí lokace příští mise je Masový hrob)



Hledání depa



Kryší závod



Zlatá extáze



CHANTIVEC GRIGORIJ



ZOLJA DAVIDOVNA
KAMENĚVSKÁ

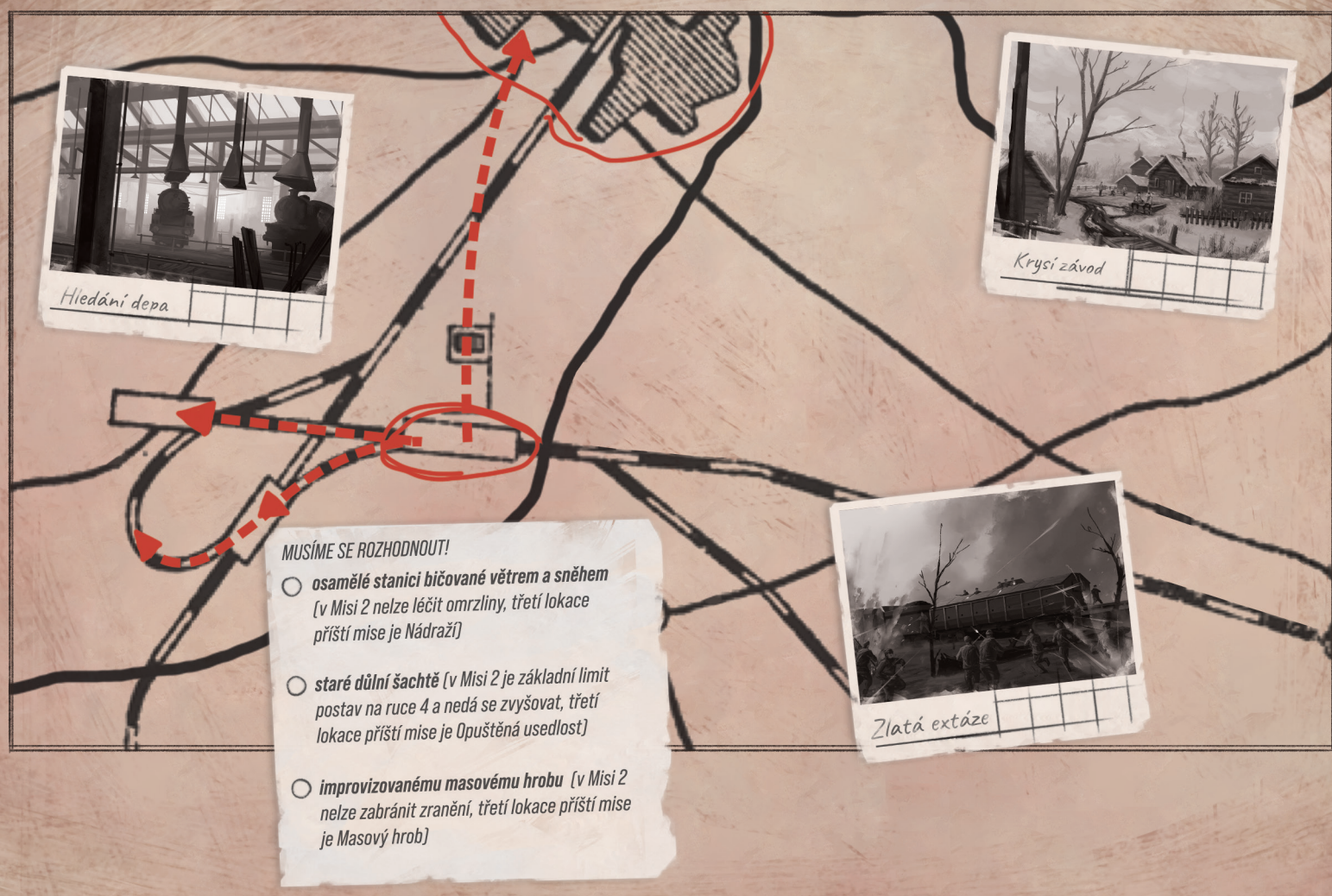


JOSEF MACHART



SODRUŽKA MÁŠA

ZLATÁ HOREČKA



ŠPERKOVNICE



ŠPERKOVNICE



ŠPERKOVNICE



KLENOTY ROMANOVŮ



KLENOTY ROMANOVŮ



IKONA SVATÉHO MICHAELA



ŠPERKOVNICE



ŠPERKOVNICE



KLENOTY ROMANOVŮ





KOMPROMITUJÍCÍ DŮKAZY



KOMPROMITUJÍCÍ DŮKAZY



LOUTKY



LOUTKY



LOUTKY



LOUTKY



IKONA SVATÉHO JIŘÍ



IKONA SVATÉHO JIŘÍ



IKONA SVATÉHO MICHAELA



IKONA SVATÉHO MICHAELA







