

FLIPTOWN

OSAMĚLÝ VLK

SÓLOVÁ KAMPAŇ



DESIGN

STEVEN ARAMINI

ILUSTRACE

NAOMI FERRALL

FLIPTOWN

OSAMĚLÝ VLK

SÓLOVÁ KAMPAŇ

1 HRÁČ | 30–45 minut | od 12 let

Design: Steven Aramini | Ilustrace: Naomi Ferrall

HERNÍ SOUČÁSTI

Pravidla a příběh • 12 karet speciálních předmětů • 12 karet přípravy kapitoly • 7 karet legendárních bodů • 1 karta inventáře
1 karta extra hvězd • 1 karta postavy • 1 skórovací karta kapitoly

TOTO NENÍ SAMOSTATNÁ HRA

Ke hraní potřebujete základní hru Fliptown. Pokud hrajete Fliptown poprvé, přečtěte si pravidla základní hry, než se pustíte do čtení těchto pravidel.

V této kampani byste NEMĚLI využívat žádné další postavy, kovboty, karty odměn či balíčky z dalších rozšíření. Chcete-li využít variantu **Texas Hold 'em**, můžete tak učinit, ale na konci každé hry si musíte odečíst 5 bodů od konečného skóre.

Pokud se vám náhodou stane, že zakroužkujete všechny hvězdy na své mapě hráče a potřebujete kroužkovat další, využijte kartu **Extra hvězd**. Smažte 10 hvězd, vezměte si kartu „+10“ a pokračujte v kroužkování. Je-li potřeba, opakujte to a otočte ji na opačnou stranu s hodnotou +20.

PŘEHLED KAMPANĚ

Tato kampaň má 12 kapitol. Vaším cílem je uspět v každé z nich tím, že dosáhnete cíle hry a získáte co nejvíce bodů, abyste tak získali legendární body – s jejichž pomocí pak můžete vyhodnotit celkový úspěch v kampani. Na konci kampaně vás pak čeká epilog příběhu odvozený právě od toho, kolik legendárních bodů se vám podařilo získat.

JAK SE TO HRAJE

Kampaň hrajete stejným způsobem, jako základní hru. Rozdílná je pouze příprava jednotlivých kapitol.

1) UMÍSTĚTE SVOU KARTU POSTAVY

Před každou hrou umístěte kartu postavy, **Cizince**, vedle své mapy hráče. Při své první hře ji položte světlejší stranou (se světlými okraji) vzhůru. Všimněte si, že vám tato strana karty dává jednu bonusovou akci zdarma, dle vlastní volby, kdykoli v průběhu hry. Na konci každé hry ji otočíte na světlejší nebo tmavší stranu, v závislosti na vašem výsledku (viz „Konec hry“).

2) PŘEČTĚTE SI PŘÍBĚH KE KAPITOLE

Přečtěte si text z této brožurky odpovídající kapitole, kterou se chystáte hrát.

3) NAJDĚTE KARTU PŘÍPRAVY KAPITOLY

Najděte kartu přípravy kapitoly odpovídající kapitole, kterou se chystáte hrát.

Přečtěte si **Zákon Západu**, unikátní pravidlo platící pro danou kapitolu, a také **Cíl hry**, požadavek, který musíte splnit, abyste uspěli v kapitole a mohli postoupit k další.

Kartu otočte a přečtěte si instrukce „**Než začnete hrát**“. Zakroužkujte si počáteční zdroje uvedené na vaší kartě postavy na vaší mapě hráče. V závislosti na kapitole, kterou hrajete, zde můžete také najít požadavek k provedení Okamžité akce – „Vyžadována okamžitá akce“.

Veźměte si kartu **Speciálního pědmětu** odpovědající kapitole, kterou hrajete. Na kaĝdě straně karty se nachází jeden pědmět a vy si měžete si zvolit pouze jeden z nich. Nezapomeňte, ŝe své rozhodnutí **neměžete** v pěběhu kampaně změnit.

Zvolený speciální pědmět poloŝte vedle své mapy hráče společně se všemi ostatními, které máte z pědchozích kapitol (v kapitole 1 budete mít jen jeden). Není-li uvedeno jinak, kaĝdý ze speciálních pědmětů směte pouŝit **jen jednou za hru**.

Otoĉte kartu zpět na stranu Zákony Západy / Cíl hry a poloŝte ji vedle své mapy hráče.

4) PŘIPRAVTE SI POBLÍŤ SKÓROVACÍ KARTU KAPITOLY

Rozhodněte se, jaký režim si pro celou kampaň zvolíte: **normální** nebo **obtíŝný**.

Na konci kapitoly porovnejte své dosaŝené skóre s údaji na této kartě a zjistěte, kolik legendárních bodů jste získali.

KARTA INVENTÁŘE

Poté, co použijete speciální předmět, zastrčte jej za **kartu inventáře**, abyste dali najevo, že jste jej použili. Když postoupíte do další kapitoly, ponechte si všechny vaše speciální předměty v inventáři. Můžete je v další kapitole využít znovu. Během postupu v kampani budete získávat další a další předměty, které vám ve vašem dobrodružství pomohou. Mezi jednotlivými hrami využijte kartu inventáře ke skladování vašich speciálních předmětů, skórovací karty kapitol a legendárních bodů.



KONEC HRY

SELHÁNÍ

Pokud jste **nedosáhli uvedeného cíle hry, v této kapitole selháváte. Nezískáte žádné legendární body**, nezávisle na dosaženém skóre. Otočte svou kartu postavy na světlejší stranu a odehrajte kapitolu znovu. Jakékoli předměty za vaší kartou inventáře můžete nyní znovu použít.

ÚSPĚCH

Pokud jste **dosáhli uvedeného cíle hry, uspěli jste**. Porovnejte své skóre se skórovací kartou kapitol a zjistěte, zda získáváte nějaké legendární body. Pokud jste získali 0 nebo 1 legendární bod, otočte svou kartu postavy na světlejší stranu a pokračujte k další kapitole. Pokud jste získali 2 legendární body, otočte ji na tmavší stranu a pokračujte k další kapitole.

LEGENDÁRNÍ BODY

Jestliže jste uspěli, získáváte odpovídající počet legendárních bodů, které si uschováte za vaší kartou inventáře. Občas si možná při počítání legendárních bodů v průběhu kampaně budete muset „rozměnit“ s pomocí karet legendárních bodů v krabičce.

NOVÁ HRA

Pokaždé, když začínáte novou hru v průběhu kampaně, setřete vše na své mapě hráče úplně dočista.

Speciální předměty, které jste získali v předchozích kapitolách, můžete nyní znovu použít, leda by bylo řečeno jinak.

Jste připraveni začít hrát?

Pak si přečtěte Kapitolu 1 na další stránce!

Kapitola 1

DO MĚSTA PŘICHÁZÍ CIZINEC



S lehkým zaváháním v kroku a jiskrou naděje v oku se vydáváš na cestu, zdánlivě nekonečnou pouť plnou kaktusů, kaňonů a kutálejších se stepních běžců. Ploužíš se kupředu, upíráš pohled na oranžový horizont, který se třpytí v dálce, a přemítáš, jestli máš v sobě dost síly pokračovat v tomhle nemilosrdném pouštním vedru. Kdesi vpředu se rýsují malé budovy, sotva znatelné tečky rzi na obzoru. Není to žádná sláva, ale cítíš v kostech touhu říkat tomu domov. Tedy, pokud tě místní přijmou do své semknuté smečky. V každém případě je to šance na nový začátek – příležitost znovu nalézt, či změnit, sebe samého. Dokážeš zůstat tentokrát rovným chlapem, nebo se opět uchýlíš k dřívějším odpadlickým způsobům?



To ukáže až čas.

Nevlídny vítr zafouká, zatímco kráčíš prašnou stezkou dál. Těch pár kousků zlata, co máš u sebe, tě tu daleko nedostane. Chceš-li dojít ke svému cíli, budeš si muset po cestě sehnat další zásoby. Slunce se pomalu kloní k obzoru, a z dálky slyšíš vytí a skřeky kojotů, které tě nutí přidat do kroku. Tohle sice může být teprve začátek tvé pouti, ale když nebudeš v tomhle koutě světa dost rychlý, snadno se může stát, že to bude i její (a tvůj) konec.

**Najděte kartu Přípravy kapitoly 1
a pusťte se do hry!**

KAPITOLA 2

STŘELEC K SLUŽBÁM



Bolavé nohy se těžce vlečou, ale nakonec dorazíš do města. Pohled na rušné ulice tě oživí jako doušek chladné vody a vdechne tvým unaveným kostem nový život.



Najednou máš pocit, že zvládneš cokoliv. Jsí tady sotva pět minut, a už máš první pracovní nabídku přímo na dosah. Vypadá to, že kancelář kaučních agentů shání výpomoc.

„Bud’ zdráv, cizince,“ pozdraví tě úředník za stolem, když vkročíš dovnitř.

„Co tě přivádí do města?“

„Hledám práci,“ odpovíš na rovinu.
„Venku píšete, že potřebujete píchnout?“

„Jo, šikla by se nám ruka k opravám tohohle starýho místa... a taky potřebuju někoho na pomoc v jisté další... ehm... nedořešené záležitosti. Poněkud neočekávaně se nám tu uvolnilo místo v oddělení vymahačů.“

„Takže hledáte lovce odměn,“ dojde ti, když koukneš po hledaných osobách na zdi.

„Co se stalo s tím posledním?“

„Mno, řekněme, že byl pomalejší, než měl být.“

„O mě se bát nemusíte,“ odpovíš sebejistě s mírným cvrnknutím do klobouku.

„Já vás nezklamou.“

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 2
a pusťte se do hry!**

KAPITOLA 3

ZLATÁ PŘÍLEŽITOST



Jsi tu jen pár týdnů, ale už se tu začínáš cítit jako doma. S bandou psanců jsi rychle zatočil a došel jsi k názoru, že je načase roztáhnout svá křídla Západána trochu více.

Jednoho dne, při návštěvě Klubu prospektorů, místního podniku pro dobrodruhy a zlatokopy, co chtějí zkusit své štěstí v divokých krajinách, zaslechneš něco o nově objevené jeskyni, kterou odkryla poslední bouře. Že by nevyužitý zlatý důl čekající na objevení? První myšlenka tě nutí si představit, jak by pořádný ranec zlata ulehčil život v téhle kvetoucí osadě.

Ale to k tobě promlouvá tvoje staré já.

Šlechetnější cesta by byla udělat s tím bohatstvím něco dobrého, třeba věnovat všechno zlato na charitu. Čím lépe si naklonit místní než naplnit pokladnici kostela?

S neskrývaným nadšením si opatříš nějaké to základní vybavení a vyrážíš ke vstupu do dolu, odhodlán proměnit zlato v dobrou vůli dřív, než zapadne slunce.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 3
a pusťte se do hry!**



Kapitola 4

MRTVÍ PRD... POTŘEBUJÍ



V dálce zakokrhá kohout a ty se náhle probudíš. Se zamručením se převalíš a zjistíš, že se díváš přímo do očí zvědavé slepici, co na tebe upřeně hledí. S protáhnutím a zívnutím se zvedneš, setreseš trochu slámy, co ti ulpěla na tváři.

Od chvíle, co ses tady ukázal, je místní rančer dost laskavý na to, aby ti dovolil přespat ve stodole. Když si ale promneš ztuhlý krk po další probdělé noci, uvědomíš si, že jestli si chceš trochu vylepšit svou situaci, budeš muset přijít k nějakým penězům. Možná věnovat všechno to zlato na charitu nebyl nejlepší nápad.

Jistě, u místních sis získal dobré jméno, ale dobrá pověst sama o sobě tě tu na Divokém Západě daleko nedostane, ani ti nenaplní břich.



Vydáš se do města, slunce se teprve klube na obzor. Tvá cesta vede kolem hřbitova. Najednou koutkem oka zahlédneš něco lesklého.

Nenápadně se rozhlédneš kolem sebe, aby sis byl jistý, že tě nikdo nepozoruje, pak se sehneš a z oranžové hlíny vyrýpneš minci.

To je ale klika!

A najednou se ti v hlavě mihne myšlenka: „Kolik by jich tu ještě mohlo být kolem, jen je sebrat?“

Není to zrovna čestné, ale rabování opuštěných hrobů se zdá jako rychlý způsob, jak se dostat k hotovosti. Co by si tyhle ty staré kosti ostatně počaly se šperky a tretkami? Opatrně, aby si tě nikdo nevšiml, vplížíš se na hřbitov, připraven zjistit, jaké poklady tu můžeš vyhrabat.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 4
a pusťte se do hry!**

KAPITOLA 5

PRACH A BEZNADEJ



Ukazuje se, že jít cestou cti je těžší, než to vypadá. Do města jsi dorazil s čistým štítem, s šancí začít psát svůj příběh od začátku. Jenže jako vyschlý říční koryto poblíž, i tvoje naděje jsou skoro na dně.

Po kraji však bloumá dost příležitostí... když člověk umí přimhouřit oči nad nějakým tím hříchem. Kruci, vždyť už jsi vykradl pár hrobů – kam dál můžeš klesnout?

S těžkým srdcem zamíříš do obchodu. „Sháním něco, co by mi pomohlo se rychle dostat k nějaký hotovosti,“ řekneš ženě za pultem. „Našlo by se u vás něco takovýho?“

Chvíli přemýšlí a pak odpoví: „No, pár starejch kousků by se tu našlo.“

Sáhne na policičku, vezme odtamtud starý rezavý bowie nůž a ošoupaný bandalír a položí je rázně na pult, až se z nich zapráší.

„Líbí se ti některej z nich?“

„Jo, tohle stačí,“ přikývneš a vybereš si jednu z věcí. „Je to stejně jen na efekt.“ S vybraným kouskem v ruce opustíš krám a vydáš se k obávaným pustinám v dálce, odhodlaný si konečně prokletit svou cestu životem – jakkoli to půjde.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 6
a pusťte se do hry!**



KAPITOLA 6

LÍTOST ZLODĚJE DOBYTKA



Když slunce klesá pod obzor a vrhá dlouhé stíny na drsnou krajinu, nenápadně se plížíš do města, a za sebou táhneš pár ukradených dobytčat.

Než ale stihneš vychutnat sladkost svých nepoctivých zisků, ze stínů vystoupí šerif, a ve skomírajícím světle se zaleskne jeho odznak. „Tady u nás nemáme pro zloděje dobytka moc pochopení, cizinče,“ zavrčí tiše, ale ostře.

Otevřeš ústa, abys protestoval, ale umlčí tě zdviženou rukou. „Výmluvy si nech. Budeš mít dost času na přemejšlení za mřížema.“



Vede tě na stanici a po cestě do žaláře ti dává důrazné varování: „Vodted' už budeš raděj sekat dobrotu a ctít zákon, jasný? Zejtra přijede výběrčí daní. Až tě pustím, radím ti, abys vykonal svou občanskou povinnost a zaplatil mu pěkně všechno, co máš.“

Sklopíš hlavu, když tě šerif postrčí skrze rezavou železnou bránu a s rámusem ji za tebou zabouchne.

Zabaví ti veškeré věci a prohrabuje se jimi s úšklebkem na tváři. „Neboj, chlapče, dostaneš je zpátky,“ pokývá hlavou.
„No... aspoň většinu.“

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 6
a pusťte se do hry!**

KAPITOLA 7

CHYTIT ŽIVOT ZA OTĚŽE



Na zaprášené hlavní třídě stojíš sám, tíha osamění doléhá na tvá ramena. Se svíravou prázdnotou v srdci a unavenýma očima přepočítáváš svých posledních pár zbylých mincí, zatímco v duši zahoří touha po společníkovi, který by s tebou sdílel ten nekonečný obzor.

Pomalým krokem zamíříš k vratké stáji, kde stojí osamělý kůň, jeho pohled je stejně znavený, jako ten tvůj. S pokývnutím a zašeptaným příslibem věrnosti směňuješ svoje těžce vydělané peníze za tohoto druhá – tichá přísaha, ukutá ve větru Divokého Západu.

Když vyrážíš vstříc nekonečnému obzoru s rudým sluncem zapadajícím za tebou, cítíš, jak v tobě vzplane nová jiskra naděje.

Každý úder kopyt nechává osamění za sebou, nahrazován pravidelným rytmem, co se rozléhá mezi kaňony. Společně s tvým koněm putujete do neznáma, dva přátelé spojení voláním otevřené prerie. Cítíš se víc naživu, než kdy dřív od chvíle, co jsi dorazil do města.

A přece se nemůžeš zbavit pocitu, že tě šerifovy oči stále sledují. Bude třeba jednat obezřetně, abys nevzbudil podezření – pokud nechceš, aby se tvoje tvář ocitla na plakátech hledaných osob po celém kraji.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 7
a pusťte se do hry!**



KAPITOLA 8

OHEŇ V POHRANIČÍ



Po dlouhém dni v sedle se ti podaří proklouznout zpět do města a uchýlit se na noc v opuštěné kůlně.

Brzy tě ale z hlubokého spánku vytrhne vzdálený křik a pach zuhelnatělého dřeva.

Protíráš si oči a znepokojeně zjišťuješ, že kůlnu začíná plnit dým. Máš sotva čas popadnout většinu svých věcí a v poslední chvíli se vyřítiš ven, než chatrč pohltí plameny.

Vypotácíš se ven a ohromen sleduješ, jak se z budov města začíná linout zlověstná záře barvící oblohu těsně před rozbřeskem strašidelnými odlesky. Slunce proráží oblaka popela a z kouře se vynořuje postava s rudou šerpou a dohořívající zápalkou v ruce.

S posměšným úšklebkem mizí v temnotě a zanechává za sebou jen spoušť.

Tenhle žhář je pohromou pro každého, ale jedno je jasné – teď má šerif něco důležitějšího k řešení, než aby se zabýval tvými vlastními hříchy. Doufejme, že tuhle záhadnou postavu vystopuje dřív, než lehne popelem celé město.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 8
a pusťte se do hry!**



KAPITOLA 9 DO PUSTINY



Žhář polapen!

Když se prach po zadržení anarchisty – člena obávaného gangu Rudých šerp – usadí, šerif smekne klobouk před vděčnými měšťany. „Byly to pro naše poklidný město krušný časy,“ pronáší ke shromážděnému davu, který jej obdivně sleduje. „Ale pokavaď jsem se tu něco za ty léta naučil, pak to, že jsme houževnatá cháska, co povstane z popela silnější než dřív.“ Osadníci s nadšenými výkřiky a hulákáním souhlasí, připraveni vrhnout se do obnovy města.



„Teď musím tohodle vězně dopravit do sousedního města, a nebudu den dva k máni,“ pokračuje šerif. „Ale ani krapet nepochybuju, že se tu všichni budete chovat co... nejlíp.“

Při těch slovech upře hrozivý pohled přímo na tebe.

Ty mu věnuješ nevinný úsměv, ale pod jeho slupkou se skrývá mnohem temnější plán. Pravda je taková, že s šerifem mimo dosah nebyla nikdy lepší příležitost si trochu zašpásovat se zákonem. Proslýchá se, že gang Rudých šerp pěkně profituje z řádění v Pustinách – a ty si chceš taky urvat svůj díl.

Neztrácíš ani minutu, opatříš si novou zbraň od místního puškaře, osedláš koně a vyrazíš, až s moc velkou chutí na chvíli uniknout šerifově pozornému oku.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 9
a pusťte se do hry!**

KAPITOLA 10

DLOUHÁ RUKA ZÁKONA



Šerif se vrátil ze své cesty a zdá se odhodlanější než kdy dřív udržet ve městě klid a pořádek. Pod tíhou jeho neustálého bdělého oka ti nezbývá nic jiného než přijmout život tuláka, věčného uprchlíka.

Stáváš se nomádem na širých pláních, tvým jediným útočištěm je sedlo, nikdy se dlouho nezdržuješ na jednom místě.

Dny splývají v noci a tvými společníky zůstávají jen nekonečná divočina, hvězdy nad hlavou a tvůj věrný kůň po boku.



Stále tě ale uvnitř hryže pocit šerifova pohledu v týlu, pronásleduje tě jako stín, připomínka těch jednoduchých dnů, které jsi nechal za sebou.

S každým východem slunce pobízíš koně k rychlejšímu tempu, oba hnáni touhou po svobodě. Pořád v pohybu. Nikdy se neohlížet zpátky. Ačkoliv je cesta před tebou nejistá, je ti jasné jedno: dokud budeš v šerifově stínu, nikdy nenajdeš opravdový klid.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 10
a pusťte se do hry!**



KAPITOLA 11

ZÁBLESK NADĚJE



Stojiš na vysokém hřebeni, z výšky kloužeš pohledem po rozsáhlé krajině, kterou už znáš jako své boty. Týdny dřiny, potu a nekonečného putování ti konečně přinesly aspoň trochu prosperity, nový a vítaný pocit pohodlí v této nemilosrdné pustině. Máš u sebe trochu hotovosti, pár zlatých valounků a pár věcí, které ti říkají pane. A co je ještě lepší, zdá se, že šerif tě konečně nechal na pokoji.

Mohlo by se na tebe konečně usmát štěstí? Rozhodneš se to otestovat trochou zlatokovecké práce. Jak se říká, štěstí přeje odvážným.

Srdce ti tluče vzrušením, když upřeš pohled na blízký důl, o kterém se povídá, že skrývá nevídané bohatství. S vidinou zlata v mysli se noříš do hlubin země. Možná skutečně přijde tvá šťastná chvíle a konečně ti otevře cestu ke klidnému a pokojnému životu, který ti tak dlouho unikal.

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 11
a pusťte se do hry!**



KAPITOLA 12

DESPERÁTOVO DILEMA



Usadíš se k barovému pultu v saloonu, připraven oslavit svůj nedávný úspěch v dole. Kývnutím na barmana a pozvednutím prstu si objednáš whisky. Koutkem oka zahlédneš povědomý stín, jak se k tobě pomalu blíží. „Dáte si drink na mě, šerife?“ zeptáš se s mírným napětím v hlase.

„No, popravdě bych měl cálovat já,“ odpoví upřímně a donutí tě tak mimoděk pozvednout podezíravě obočí.

„Co tím myslíte? Dyť jste po mně šel od první chvíle, co jsem sem vkročil.“

„Hele, mládenče, asi takhle... Vyložme karty na stůl. Nejses zrovna příkladnej občan,“ odfrkne si. „Ale pokud mě tahle práce něco naučila, je to to, že přesná muška umí leckdy přebít, abych tak řek, ne úplně křišťálově čistou duši.“

Usrkneš ze své whisky, nespěcháš s odpovědí a upřeně ho pozoruješ.



„Co ti tím v podstatě chci říct, cizinče je,“ pokračuje, „že nejsme zas až tak vodlišný, ty a já. A pokud ti to není proti srsti, mám tu pro tebe nabídku.“ A s těmi slovy před tebe práskne na pult odznak zástupce šerifa.

Všechno se teď točí kolem téhle chvíle – největšího rozhodnutí, kterému čelíš od chvíle, kdy jsi sem dorazil. Na jedné straně ti šerif nabízí vykoupení – šanci nechat za sebou svou minulost psance a postavit se na stranu spravedlnosti. Zdá se, že konečně pochopil, že tvoje schopnosti z tebe udělají silnějšího spojence než nepřítele. Co ale šerif neví, je, že gang Rudých šerp tě také oslovil s lákavou nabídkou... bohatství, moc a nekonečná dobrodružství. Zjevně mají pocit, že tvoje jedinečné dovednosti by se skvěle hodily do jejich bandy.

Tady, na Divokém západě, se hranice mezi správným a špatným rozmazává jako písečné přesypy v poušti. Kterou stranu si vybereš?

**Najděte kartu Přípravy Kapitoly 12
a pustte se do hry!**



EPILOG #1



Přečtěte na konci kampaně, pokud jste získali 0-12 legendárních bodů.

Ve slábnoucím světle zapadajícího slunce se opíráš o opotřebovaný dřevěný plot a oči ti bloudí po otevřených pláních, rozprostírajících se před tebou. Co kdysi vypadalo jako krajina plná nekonečných možností, teď připomíná spíš pustinu bez naděje.

Potlučený, vyčerpaný a poražený nyní přijímáš svou novou roli v tomhle neúprosném světě.

Není to tak, že by ses tu nesnažil pro sebe vytesat lepší život, ale příslib bohatství se ti pořád vytrácí mezi prsty, zanechávaje po sobě jen prach a lítost.

A teď, když sleduješ poslední paprsky světla mizící za obzorem, si znovu bolestně uvědomíš, že nejsi svým snům blíž o nic víc než v den, kdy jsi sem přišel.

V dálce zavyje osamělý préríjní vlk a cosi v tom žalostném nářku naplní tvé prázdné srdce kouskem naděje. Ačkoli jsi tady venku odkázán jen sám na sebe, víš, že se nikdy nevzdáš. Vydržíš. Vždyť zítra je další den, a tady na Západě se štěstí člověka může obrátit stejně rychle jako vítězná karta v pokeru.

S povzbudivým přikývnutím narovnáš ramena, pozvedneš ruku ke klobouku a jemně jej nakloníš směrem k rezavé obloze, připraven čelit čemukoliv, co ti osud postaví do cesty.



EPILOG #2

Přečtěte na konci kampaně, pokud jste získali 13-19 legendárních bodů.

Prohlížíš si obzor, obdivuješ kaktusy rozesté po kraji a najednou tě napadne, že jsi vlastně jako ony – otlučený, drsný a vytrvalý, vzdorující neústupnosti pouště.

Chtělo to kus práce, ale podařilo se ti tu nepřející zem zkrotit a najít si tady ucházející obživu. Skrze dlouhá období sucha, spalující



vedra i ledové noci jsi vytrval, s odhodlaností
stejně nepoddajnou jako ty pichlavé keře
spokojeně rostoucí v dálce.

S uspokojením se usmíváš, protože víš, že
jsi našel krásu i v té nejdrsnejší krajině. Je ti
jasné, že tě tohle městečko ještě mnohokrát
prověří, ale jsi tady pevně zakořeněn –
svědectví o nezdolném duchu divokého
pohraničí.



❧ EPILOG #3 ❧

Přečtěte na konci kampaně, pokud jste získali 20-24 legendárních bodů.

Cestoval jsi dlouho a daleko, překonával drsnou krajinu a čelil nesnázím na každém kroku. Navzdory prachovým bouřím a osamělosti širých plání jsi nikdy neztratil ze zřetele svůj cíl – najít způsob, jak zde v poušti prosperovat.

Nebylo to snadné. Dny a noci plné objevování, přepadávání, cválání a dolování tě přivedly až tě přivedly až do tohoto momentu, kdy jsi tady v okolí prakticky živoucí legendou. V každém městě budiš obdiv a v každém saloonu ti projevují respekt.

Stejně jako prospektor, který objeví žílu vzácného kovu, našel jsi konečně skutečné bohatství Západu – úspěch vydřený tvrdou prací, rychlou rukou a možná i trochou štěstí.



Ano, cizince, našel jsi tady své zlato... nejen v zemi,
ale hlavně sám v sobě.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Rádi bychom zde poděkovali všem
playtesterům, kteří nám poskytli cennou
zpětnou vazbu, a především Reedovi
Ambroseovi za jeho přínos během celého
vývoje kampaně.

Design: Steven Aramini

Ilustrace: Naomi Ferrall

Editor pravidel a příběhu: Reed Ambrose

©2023 Write Stuff Games. Všechna práva vyhrazena.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad: Jan Adam

Korektury: Pavel Illichmann

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann

