

TERRORSCAPE

II. ROZŠÍŘENÍ Z JINÉHO SVĚTA

Herní součásti:

• Figury Škrtivky	2×	• Karty dovedností zabijáků	27×
• Figury Neidentifikovaného	2×	• Karty evoluce	4×
• Hrací plány	2×	• Karta speciálních pravidel	1×
• Desky zabijáků	2×	• List pravidel	1×
• Žetony jádřinců	10×	• Pořadač	1×
• Lékárnička	1×		

NOVÁ MAPA – LABORATOŘ

V odlehlém kraji amerického východu se turisté někdy nevědomky pohybovali v místech bývalého zlatého dolu. Prameno se zajímali o historii pod svými nohama. Jednoho léta před desítkami let zde však byl vykopán vzácný druh rostliny. Po učinění tohoto objevu byl důl prodán výzkumné společnosti, která ho uzavřela před veřejností. Za zavřenými dveřmi se tým třiceti ambiciózních vědců pustil do neetického paleontologického výzkumu. Prováděli na rostlině všemožné experimenty v naději, že dosáhnou průlomu, který by jim mohl zajistit prestižní ocenění a peníze, které k němu patří.

Jedné noci ve své opilecké pošetilosti polevili v ostražitosti, aby si užili noc plnou veselí. Netušili, že se sazenice v laboratoři přes noc změni v masožravou rostlinu. Její úponky se rozprostřely do všech koutů a skulin – výtah, kancelář, strojovna... Jako prvního uškrtla osamocенého vědce, který zůstal ve službě.

V rámci přípravy si hráči mohou vybrat, kterou mapu použijí. Toto rozšíření přináší mapu laboratoře. V následující části jsou popsány speciální prvky této mapy.

Lékárnička

Na konci přípravy přeživší umístí lékárníčku do G3 Lékařského sálu.



Pokud je lékárníčka ve hře, může u ní přeživší v rámci svého tahu provést **speciální akci: [LÉČENÍ] a odstranění veškerého strachu u přeživšího v této lokaci. Poté lékárníčku odstraní.** Přeživší nemusí zabijákovi sdělovat, co k [LÉČENÍ] použili.



Sterilní sál

Kdykoliv se přeživší [POHNE] do R4 Sterilního sálu, musí tam umístit žeton hluku.



Zabarikádované dveře

Na konci přípravy obě strany umístí žeton barikády na dveře mezi B1 Hlavní laboratoř a B4 Generátorovou místnost.



ZABIJÁK – ŠKRTIVKA

Speciální příprava:

- Obě strany umístí do počáteční lokace Škrtivky 1 žeton jádřince. Další 4 žetony jádřinců připravte poblíž mapy.



Průběh hry:

- Škrtivka může použitím svých dovedností umístit žeton jádřince (pokud se na mapě již nachází 5 žetonů jádřinců, může Škrtivka 1 odstranit a poté umístit). V lokaci se může nacházet více než 1 žeton jádřince.
- Přeživší může v rámci svého tahu jako **speciální akci** odstranit 1 žeton jádřince ze své aktuální lokace.
- Když je umístěn, přesunut nebo odstraněn žeton jádřince, hráč by měl okamžitě informovat protistranu, aby na své mapě učinila totéž.

Podrobnosti k Telesyntéze:

- Když se Škrtivka přesune, jednoduše ji umístěte do cílové lokace a sdělte přeživším, aby udělali totéž.
- Žetony jádřinců se mohou pohybovat skrz žetony barikády, aniž by je odstranily.

Podrobnosti k Zuřivým úponkům:

- Tato karta udělí maximálně 1 zranění každému přeživšímu v lokaci s žetonem jádřince nebo tajnou chodbou.

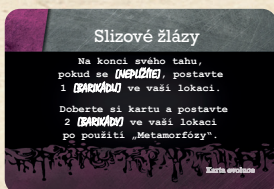
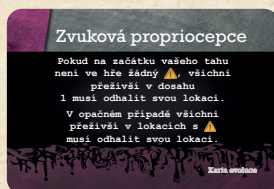
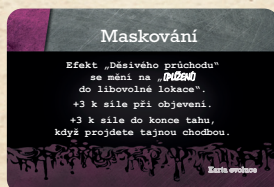




ZABIJÁK – NEIDENTIFIKOVANÝ

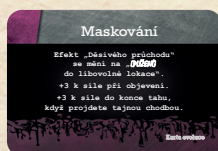
Speciální příprava:

- Neidentifikovaný má 2 zamčené karty a 4 jedinečné karty evoluce. V rámci přípravy pro zabijáka položte 2 zamčené karty dovedností a 4 karty evoluce vedle mapy.



Průběh hry:

- V průběhu hry Neidentifikovaný projde na 2. a 4. úrovni evolucí. Vyberte si, kterou kartu evoluce chcete odemknout, a položte ji nad desku svého zabijáka. Neidentifikovaný získává schopnost uvedenou na kartě evoluce. Neidentifikovaný by měl přeživším oznámit, kterou kartu evoluce odemkl, a vysvětlit její efekt. Přeživší mohou kdykoliv Neidentifikovaného požádat, aby jim ukázal odemčené karty evoluce.



Odemčené karty evoluce



- Když Neidentifikovaný postoupí na 3. úroveň, odemkne kteroukoliv ze zamčených karet dovedností a oznámí přeživším, kterou si zvolil.

Trvalé odstraňování karet

- Bojová adaptace a Metamorfóza mohou trvale odstranit karty z odhazovací hromádky. Odstraněné karty položte lícem dolů vedle desky úrovně a síly. Již se nebudou míchat do zabijákova balíčku.
- Zabiják si může odstraněné karty kdykoliv prohlédnout, přeživší však nikoliv.
- Můžete odstranit karty, které jste právě použili pro zaplacení.
- Není možné odstranit kartu dovednosti, kterou právě hrajete.



Příklad použití Metamorfózy:

- Pro použití Metamorfózy nejprve musíte odhodit 3 karty ze své ruky. Poté vyberte a odstraňte 2 karty ze své odhazovací hromádky. Nemůžete odstranit Metamorfózu, protože při vykonávání jejího efektu ji ještě stále máte v ruce.

Odstraněné karty

