

TERRORSCAPE

III. ROZŠÍŘENÍ OŽIVLÉ SOCHY

NOVÁ MAPA – HRAD

Staletý hrad postavený na míle daleko na členitém kopci, obklopený vodním příkopem, odolal zubu času. Legendy praví, že kdysi býval poslední pevností malé země, která byla sužována mnohaletým obdobím války. O válce se toho příliš neví, váže se k ní však mýtus o oživlých sochách.

Za velkými otlučenými zdmi leží zbytky nádherných interiérů a tajných mučiren. Velkolepé lustry, chodby lemované středověkými zbrojem, komnaty plné starožitností a uměleckých děl, kde se k sobě později choulili staří a slabí, dílny plné nedokončených soch... Vše bylo zabezpečeno důmyslným mechanismem, který je dodnes funkční. Jistě, podle městské legendy by se hrad proměnil v klaustrofobickou klec, kdyby ho narušitelé probudili.

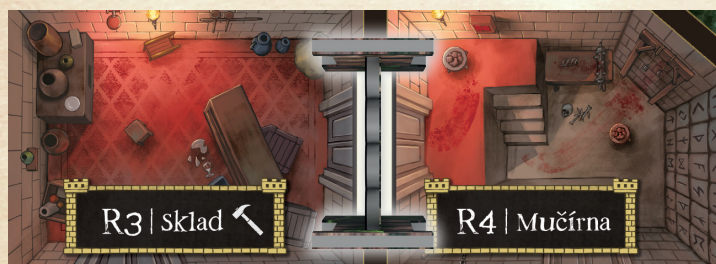
V rámci přípravy si hráči mohou vybrat, kterou mapu použijí. Toto rozšíření přináší mapu hradu. V následující části jsou popsány speciální prvky této mapy.

Ovládací páka

V rámci přípravy přeživších nachystejte padací mříže poblíž mapy pro budoucí použití.



Přeživší u R1 Ovládací páky může provést **mimořádnou akci: Umístění padací mříže na dveře**. Přeživší mají k dispozici pouze jednu padací mříž, pokud se tedy již nachází na mapě, může ji přeživší použitím této akce odstranit a umístit někam jinem.



Padací mříž funguje podobně jako žeton barikády, přeživší se skrze něj nemohou [POHYBOVAT]. Rozdíl však je, že zabiják musí odhodit 3 karty, aby se skrz ni mohl [POHNOUIT] a odstranit ji. Pokud zabiják nechce nebo nemůže odhodit 3 karty, nemůže se skrz ni [POHNOUIT].

Když je mříž umístěna nebo odstraněna, hráč by měl okamžitě informovat protistranu, aby na své mapě učinila totéž.

Herní součásti:

• Figury soch	8×	• Karty dovedností zabijáka	13×
• Figura George	1×	• Žeton uličky se sochami	1×
• Hrací plány	2×	• Karty předmětů	3×
• Desky zabijáků	1×	• Informační karta přeživšího	1×
• Deska přeživšího	1×	• Pomocný žeton pro zabijáka	1×
• Destička stavu	1×	• Barevný podstavec	1×
• Zdraví přeživšího	1×	• Karta speciálních pravidel	1×
• Padací mříže	2×	• List pravidel	1×
• Žetony soch	5×	• Pořadač	1×



Ulička se sochami

Na konci přípravy přeživší umístí do B4 Uličky se sochami žeton uličky se sochami.



Když se přeživší [POHNE] do B4 Uličky se sochami a je v ní žeton, [STRACH] danému přeživšímu a odstraňte žeton.



PŘEŽIVŠÍ – GEORGE

Speciální příprava:

- V rámci přípravy přeživších položte všechny Georgeovy poznámky pod jeho desku přeživšího.

Průběh hry:

- Kdykoliv získáte Georgeovy poznámky, vyberte si jednu z této oblasti a přidejte je do svého inventáře.

Podrobnosti k Chytrý jako liška:

- Pokud si vyberete +1 postup opravy, nemusíte umisťovat ⚠. (Nezapomeňte, že přeživší mohou zvýšit postup opravy pouze jednou za kolo.)
- Pokud si vyberete dobrotu karty předmětu, který působí hluk, musíte do své lokace umístit ⚠.





ZABIJÁK – SOCHY

Speciální příprava:

- Hraní za sochy vám umožní zažít lov ne za 1, ale hned za 4 zabijáky. Při umísťování figur zabijáka umístěte 2 sochy do lokace se skrytým východem. Další 2 sochy umístěte do lokace s hlavním východem.



- Ještě před začátkem prvního tahu přeživších zabiják tajně vybere 1 ze svých soch, která bude hlavní sochou. Přiloží k ní žeton hlavní sochy. Hlavní socha je aktivnější a pro přeživší smrtelnější. Pravidla pro hlavní sochu budou vysvětlena později.



Průběh hry:

- Všechny karty dovedností soch ovlivňují buď pouze hlavní sochu, nebo všechny sochy uvedené v textu.
- Pouze hlavní socha může provádět běžné akce ([POHYB]/[PLÍŽENÍ]).
- Přeživší si mohou hlavní sochu označit žetonem.



Potvrzená hlavní socha



Možná hlavní socha

- Přeživší může v rámci svého tahu provést **speciální akci: Znehybnění osamocené sochy ve své lokaci**. Daný přeživší nemůže v tomto tahu provést žádnou jinou akci (včetně mimořádných akcí).
- Znehybněná socha se nemůže do konce zabijákova tahu za žádných okolností [POHYBOVAT] ani [PROHLEDÁVAT].

- Když dojde ke znehybnění sochy, zabiják si k ní přiloží žeton sochy. Na konci svého tahu všechny žetony soch odstraní.
- Když dojde k znehybnění některé sochy, zabiják může i nadále používat karty dovedností pro „všechny sochy“, ta znehybněná se však v rámci daného efektu nemůže [POHYBOVAT] ani [PROHLEDÁVAT]. Pokud například zabiják použije Hlídkování, mohou se všechny sochy kromě znehybněných 0-1× [POHOUT].



Důležité pravidlo pouze pro sochy:

Na rozdíl od ostatních zabijáků, sochy přeživším nebrání v prohledávání a opravování!

Podrobnosti k Přeskupení:

- Sochy nemohou použitím této dovednosti umístit nový žeton barikády. Mohou pouze přesunout již existující žeton barikády na jiné dveře na mapě.



Podrobnosti k Obklíčení:

- Při použití této dovednosti nejprve [POHNĚTE] všemi sochami. Poté každá socha postupně [PROHLEDÁ] v pořadí dle vaší volby.
- Jakmile se socha střetne s přeživším, ostatní sochy nebudou pokračovat v [PROHLEDÁVÁNÍ], protože tah zabijáka po střetnutí vždy okamžitě končí.



Hraní soch s kartami vlastností:

- Všechny dodatečné schopnosti na kartách vlastností platí pouze na hlavní sochu.
- Například při použití Děsivé aury zabiják musí přeživším sdělit, která ze soch je hlavní, a poté dát [STRACH] těm z nich, kteří jsou v její lokaci.
- Například při Nebezpečném přepadení se bude [PLÍŽIT] pouze hlavní socha. Ve vzácných případech může dojít ke změně hlavní sochy při [PLÍŽENÍ]. [PLÍŽÍCÍ] se socha se v dalším tahu objeví jako obvykle, již však nebude hlavní sochou.

Hraní proti sochám s kartami plánů nebo Georgem:

- Z hlediska podmínek a efektů karet plánů a přeživších jsou všechny sochy považovány za zabijáka. Následující případy to pomohou vysvětlit:
- George může získat poznámky, když se nachází v dosahu 1 KTERÉKOLIV sochy.
- Pokud další postup plánu vyžaduje přítomnost přeživšího v zabijákově lokaci, je možné stát v lokaci LIBOVOLNĚ sochy.
- V případě použití Protiúderu! Výbušné pasti přeživší vyhraji hru, když KTERÁKOLIV socha [PROHLEDÁ] lokaci s žetonem plánu a nenajde žádného přeživšího.