

TERRORSCAPE

IV. ROZŠÍŘENÍ TLEJÍCÍ MASA

Herní součásti:

• Figury Královny	2×	• Žetony závalu	8×
• Figury zombie	12×	• Žeton komnaty s artefakty	1×
• Figura Ophelie	1×	• Žetony jedu	3×
• Figura Dylana	1×	• Žetony povzbuzení	3×
• Figura Caleba	1×	• Žeton odolnosti	1×
• Hrací plány	2×	• Karty dovedností zabijáka	13×
• Deska zabijáka	1×	• Karty předmětů	7×
• Desky přeživších	3×	• Pomocný žeton pro zabijáka	3×
• Informační karty přeživších	3×	• Barevné podstavce	3×
• Destičky stavu zdraví přeživších	3×	• Karta speciálních pravidel	1×
		• List pravidel	1×
		• Průvodce pro přežití	1×
		• Pořadače	2×

NOVÁ MAPA – HROBKA

Když archeologové vstoupili do hrobky, jejich pochodně osvětlily nástěnné malby zdobící zdi nově objeveného pohřebiště. Byl na nich vyobrazen prastarý příběh: nepopsatelná bytost pohřbená prapředky hluboko pod zemí. Jak to, že o tom nikdy nikdo neslyšel? Jaké poklady a tajemství se asi skrývají za oponou temnoty? Nikdo však nemohl tušit, že se v kamenných tunelech probudilo k životu cosi chladného a vyhladovělého. Hrobka, která byla kdysi zapomenuta, se stane místem strachu a krveprolití...

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

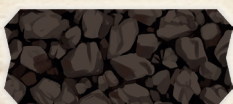
Zával chodeb

V rámci přípravy obě strany umístí po jedné sadě žetonů závalů (tvořené R4, R5, G5, G6) na příslušné místo (tedy ne na příslušné lokace na mapě) pro budoucí použití.



Kdykoliv zabiják postoupí na vyšší úroveň, ještě před provedením jakéhokoliv okamžitého efektu zabijáka a zamícháním karet, dojde k závalu. Zabiják zamíchá všechny zbylé žetony závalu a nechá přeživší jeden vylosovat. V lokaci uvedené na příslušném žetonu došlo k závalu:

1. Odstraňte z dané lokace veškeré žetony (například Lovkyniny pasti, jádřince Škrtivky) a služebníky (Královniny zombie) a žetony barikády. Pokud se tam nachází nějaký přeživší, utrhá zranění a musí provést 1× [POHYB], aby danou lokaci ihned opustili. Pokud tam je zabiják, (objeví se, pokud se plížil,) musí odhodit všechny karty z ruky a provést 1× [POHYB], aby danou lokaci ihned opustil.
2. Poté obě strany umístí odpovídající žetony závalu na zavalenou lokaci. Nadále se nepovažuje za lokaci ve hře. Nemůže do ní vstoupit žádná postava ani ji nijak ovlivňovat.



V průběhu hry postupně dojde k závalu čtyř chodeb v náhodném pořadí. Jakmile zabiják dosáhne 5. úrovně, budou všechny chodby zavaleny a k žádným dalším závalům již nebude docházet.

Pouze dvě lokace

Na rozdíl od většiny ostatních map jsou v hrobce pouze dvě lokace, ve kterých mohou přeživší provádět akci prohlédání.



Artefakty

V rámci přípravy přeživších zamíchejte 5 karet artefaktů (se symbolem komnaty s artefakty a zeleným pozadím) a vytvořte z nich balíček artefaktů. Tento umístíte na příslušné místo pro budoucí použití. Dále umístíte žeton komnaty s artefakty lícem vzhůru do R6.



Pokud je žeton komnaty s artefakty lícem vzhůru, může u něj přeživší v rámci svého tahu provést mimořádnou akci: **dobrání karty z balíčku artefaktů**, poté tento žeton otočí.

Pokud je na začátku tahu přeživších žeton komnaty s artefakty lícem dolů, otočte ho lícem vzhůru.



PŘEŽIVŠÍ – OPHELIA

Schopnost Povzbudivá slova může cílit na libovolného přeživšího dle vaší volby (i na Ophelii samotnou). Odstraňte veškerý z cíle a položte na jeho desku žeton povzbuzení, pokud ho ještě nemá. Žeton je před zabijákem skryt. Přeživší nemusí zabijákovi sdělovat, zda Ophelia použila svou schopnost či nikoliv.

Když je přeživší s žetonem ovlivněn [STRACHEM], může zabijákovi ukázat žeton a vyvolání zrušit. Žetony povzbuzení po použití odstraňte.

Když se přeživší s žetonem brání v rámci střetnutí, může zabijákovi ukázat žeton a získat +1 obranu.

Nepovažuje se to za použití předmětu. Žetony povzbuzení po použití odstraňte.





ZABIJÁK – KRÁLOVNA

Speciální příprava:

- Královna nahání přeživší za pomoci armády svých zombií. V rámci přípravy obě strany umístí po 2 zombie do počáteční lokace Královny, další 4 pak poblíž mapy pro budoucí použití.
- Když přeživší čelí Královně, začínají s kartou předmětu Kuše. Vyberte jednoho z přeživších, který si na začátku hry vezme Kuši.



Průběh hry:

- Zombie jsou služebníci Královny. Zombie nejsou považovány za zabijáka, nicméně díky Královniným schopnostem a kartám dovedností se mohou [POHYBOVAT] a [PROHLEDÁVAT] stejně jako zabiják. ([POHYB] a [PROHLEDÁVÁNÍ] od zombie tedy může být ovlivněno speciálními efekty, které ovlivňují zabijáky, například padací mříží v hradu.)
- Síla zombie je vždy shodná se silou Královny.
- Když se Královna nebo zombie střetne s přeživším, je síla útoku rovna součtu sil Královny a všech zombie v lokaci střetnutí.
 - Pokud se například Královna a 2 zombie střetnou s přeživším, zabiják zaútočí s hodnotou síly $2 + 2 + 2 = 6$ (za předpokladu, že do hry nevstoupí žádné silové modifikátory).



2 + 2 + 2 = celková hodnota síly 6

- Pokud se s přeživším střetnou 2 zombie, zabiják zaútočí s hodnotou síly $2 + 2 = 4$ (za předpokladu, že do hry nevstoupí žádné silové modifikátory).



2 + 2 = celková hodnota síly 4

- Královna může svými schopnostmi vyvolat nové zombie. **Nicméně pokud se na mapě již nachází 6 zombií, je efekt vyvolání zrušen.** V lokaci se může nacházet více než 1 zombie.
- Královna dokáže vést hordu. Kdykoliv se Královna [POHNE], může [POHNOUT] i libovolným množstvím zombie z výchozí lokace do cílové.



- Když je umístěna, přesunuta nebo odstraněna zombie, hráč by měl okamžitě informovat protistranu, aby na své mapě učinila totéž.
- Přeživší mohou Kuši používat neomezeně. Jako speciální akci dokáže vyřadit 2 zombie v lokaci majitele nebo v sousední. Tyto 2 zombie mohou být v různých lokacích.

Důležité pravidlo pro zombie:

Zombie přeživším NEBRÁNÍ v prohledávání ani opravování!

Nové klíčové slovo: [OTRAVA]

- Když [OTRAVÍTE] přeživšího, položte na destičku stavu jeho zdraví žeton jedu, pokud se tam ještě nenachází.



- Pokud se tam již nachází, je cíl zraněn.



- Žeton jedu zůstává na destičce zdraví přeživšího, dokud nebude vyléčen libovolným efektem [LÉČENÍ]. Jakmile bude přeživší [VYLÉČEN], může odstranit žeton jedu a zároveň otočit destičku stavu svého zdraví na nezraněnou stranu. Je možné [LÉČIT] i nezraněného přeživšího jen kvůli odstranění žetonu jedu.

Podrobnosti k Dominanci:

- Mějte na paměti, že namísto barevné zóny [VNÍMÁNÍ] probíhá v jediné lokaci. Pokud najdete nějaké přeživší, zjistíte jejich přesnou lokaci. Poté vyberte jednoho z nich a dle své volby s ním 0–2× [POHNĚTE].
- Tento vynucený [POHYB] podléhá všem omezením pro pohyb, například není možný skrze žeton barikády.
- Posunutí přeživšího Dominancí pryč od východu je legitimní způsob, jak přeživším zabránit v útěku.

