

RÁNK VÁRÓ ÚT **KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK**

„Ezeknek az embereknek... csak mi maradtunk egymásnak.”

Hershel Greene

JÁTÉKELEMENK

- 4 túlélő figura
- 10 lángoló kóborló figura
- 10 személyzet figura
- 111 kártya
- 4 túlélő karakterlap
- 1 rivális karakterlap
- 4 kétoldalú térképelem
- jelzők

TÖRTÉNET SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Tűz

A tűzjelzők állandó veszélyt jelentenek a túlélők számára, ahogy a tűz folyamatosan terjed a térképen.

A lángoló kóborlók nem választhatók speciális járkálónak olyan történetben, ami a tűz speciális szabályait használja. Azonban szükségetek lesz a lángoló kóborlók referencialapra és a 10 lángoló kóborló figurára is, mivel a tűz speciális szabályhoz kellenek. Tegyétek félre a lángoló kóborló figurákat, egy külön tartalékot alkotva, amiből majd kicserélheted a hagyományos járkálókat lángolóra. Ha egy lángoló kóborlót legyőznek, visszakerül a tartalékába.

Bizonyos játékhatások következtében kerülnek tűzjelzők a térképre:

- Ha ugyanazon mezőn 1 vagy több tűzjelző van, minden ott lévő figurának Cselekvés 1-et kell végeznie minden tűzjelző után. Ha 1-nél több jelző van, a tűz terjed is.

Terjed a tűz

Valahányszor a tűz terjedni kezd egy mezőről, az alábbi lépéseket kell végrehajtani sorban:

1. Távolítsatok el tűzjelzőket a tűz kiindulási mezőjéről mindaddig, míg csak 1 jelző marad ott.
2. Helyeztetek 1 tűzjelzőt a kiindulási mezővel szomszédos két mezőre (a térkép dobópakli legfelső lapjának megfelelően). Nem helyezhető tűzjelző olyan mezőre, amiről szintén terjed a tűz ugyanakkor.

- Ha nem maradt tűzjelző a tartalékban, de le kellene helyezni 1-et vagy többet, a lángok elárasztják a térképet és a túlélők azonnal vesztenek.

Tűz aktiválása

A speciális szabályok lépés során:

1. Ha nincs tűzjelző a térképen, helyeztetek 1 tűzjelzőt egy véletlenszerű mezőre. A túlélők az alábbi tevékenységeket is végezhetik:

Oltás (interakció): Kapsz 1 Stresszt.

- ✓ : Eltávolíthatsz 1 tűzjelzőt a meződről vagy egy szomszédos mezőről.
- ✓ : Dobj el 1 Stresszt.

- Ha egy túlélő belép egy 1 vagy több tűzjelzőt tartalmazó mezőre, Cselekvés 1-et kell végeznie minden ott lévő tűzjelző után.
- Ha egy túlélő tevékenységet végez egy 1 vagy több tűzjelzőt tartalmazó mezőn, +1 stressz kockát kap az akciódobáshoz.
- A nem-túlélő emberi figurákra nem hat a tűz.

- Miután egy járkáló befejezi az aktiválását, és legalább 1 tűzjelző van a mezőjén, el kell távolítani és ki kell cserélni egy lángoló kóborlóra. Ha nincs már lángoló kóborló a tartalékban, hagyjátok figyelmen kívül ezt a hatást. A speciális járkálókra nincs hatással a tűz.

Lopakodás

A lopakodás speciális szabályt tartalmazó történeteknél a túlélőknek óvatos taktikát kell folytatniuk. A lopakodás játékba hozza a lopózájelzőket és a kóborlásjelzőt. A történet előkészítése során a történet lap írja, hogy hova kell helyezni a kóborlásjelzőt. Ez a jelző mutatja a járkálók haladási célját, amíg a túlélők lopakodnak.

Ha lopakodás speciális szabályt alkalmazó történetet játszottok, minden játékos egy lopózájelzővel kezdi a játékot a figurája játékterületén, a „látható” oldalával felfelé. A játék során a túlélők különféle hatások hatására átfordíthatják ezt a jelzőt többször is. Attól függően látható vagy rejtett a túlélő, hogy a jelző mely oldala néz felfelé. Ha egy túlélő lopózájelzője bármikor a „rejtett” oldalával néz felfelé, az a túlélő rejtettnek számít. Ugyanígy, ha a „látható” oldala néz felfelé, akkor pedig láthatónak.

A lopózás speciális szabály bevezet egy új manővert is, amivel egy látható túlélő lopakodhat és rejtetté válhat. Valahányszor egy túlélő láthatóvá vagy rejtetté válik, az aktuális állapotának megfelelően fordítsátok át a lopózájelzőjét.

Egy rejtett túlélőre az alábbi hatások vonatkoznak:

- Egy rejtett túlélő figyelmen kívül hagyhatja a járkálókat (a túlélők aktivációja és a járkálók aktivációja során egyaránt).
- Valahányszor egy rejtett túlélő kijátszik egy Óvatos hozzáállás túlélőlapot a fordulója során, a kártya szolgálatkésznek számít (a csoport hozzáállás színétől függetlenül). Ugyanígy, egy rejtett szövetséges bármikor választhatja az óvatos képességét, az irányító túlélő hozzáállásától függetlenül.

- Egy rejtett túlélő azonnal láthatóvá válik (fordítsátok át a lopózájelzőjét a „látható” oldalára), ha az alábbiak bármelyike teljesül:
- Ha egy rejtett túlélő kijátszik egy meggondolatlan (piros) lapot, azonnal láthatóvá válik. Ugyanígy, ha egy szövetséges meggondolatlan tevékenységet végez, láthatóvá válik.

Járkáló aktiválása

A járkálókat máshogy kell aktiválni, ha az összes túlélő rejtett. Ha a járkáló aktiválása során nincs látható túlélő, aki a járkáló célpontjául szolgálhatna, a járkáló a kóborlásjelző felé fog mozogni. Továbbá ha egyéb okból kifolyólag sem tud egy járkáló célba venni egy túlélőt (történet-specifikus vagy egyéb játékhatalás miatt), akkor is a kóborlásjelző felé fog mozogni.

A kóborlásjelző mezőjén lévő járkálók nem mozdulnak. Ha az aktivációja kezdetén egy járkáló a kóborlásjelzővel együtt egy térképszéli mezőn van, a figurát el kell távolítani a játékból, visszatér a tartalékba.

Lopakodás összegzés

Bármely túlélő végezheti az alábbi manővert:

Lopakodás (manőver): Költs el 1 Fókuszot vagy Cselekvés 1, hogy rejtetté váljon a túlélőd.

Egy rejtett túlélő:

- figyelmen kívül hagyhatja a járkálókat (a túlélők aktivációja és a járkálók aktivációja során egyaránt)
 - a kijátszott óvatos hozzáállás túlélőlapok (sárga) szolgálatkésznek számítanak
 - az általa irányított szövetséges választhatja az óvatos képességét
- Egy rejtett túlélő láthatóvá válik, ha
- kijátszik egy meggondolatlan (piros) lapot vagy szövetséges esetén meggondolatlan tevékenységet végez
 - ha a Fenygetés bármilyen okból növekszik az aktivációja során