

A BENNÜNK LAKOZÓ GYILKOS

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

„Akinak nincs semmi rejtegetnivalója, nem feltétlenül teszi szavá azt.”

Michonne

JÁTÉKELEMEK

- 4 túlélő figura
- 10 járkáló figura rohamfelszerelésben
- 10 börtönrab figura
- 111 kártya
- 4 túlélő karakterlap
- 1 rivális karakterlap
- 4 kétoldalú térképelem
- jelzők

TÖRTÉNET SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Kerítés

Mikor a kerítés speciális szabályok használata azt jelenti, hogy a járkálók folyamatosan átszivárognak a börtön kerítésének gyenge pontjain. A játékosok nem járkálókat helyeznek el a Fenyegetés sáv állása szerint, hanem Feszültség jelzőket a kerítés (a játéktér széle) mentén. Ha egy mezőn több mint 3 Feszültség jelző gyűlik össze, egy Áttörés jelzőt kell tenni a helyére és a járkálók átszivárognak rajta a tartalékból.

Kerítés

A Fenyegetés lépés kezdetén sorban mindegyik túlélő alkalmazza az alábbi hatásokat:

1. Helyeztetek 1 Feszültség jelzőt a túlélője mezőjéhez legközelebbi játéktér széli mezőre. Ha az adott mezőn több mint 3 Feszültség jelző van, cseréljétek ki egy Áttörés jelzőre.
2. Csökkentsétek a Fenyegétést 1-el.

Ezeket a lépéseket mindaddig folytassátok, amíg a Fenyegetés 0-ra csökken.

A Fenyegetés lépés végén helyeztetek 1 járkálót minden mezőre, ahol áttörés jelző található.

Sötétség

A Sötétség speciális szabállyal a túlélők nem látják közeledni mindaddig az ellenséget, míg az már közvetlenül mellettük nem van. Amikor figurákat helyeznél a térképre, nem véletlenszerű mezőre helyezed, hanem egy túlélő közvetlen közelébe, mintha épp most bukkanna fel hirtelen a környező sötétségből.

Sötétség

Az új figurák felhelyezéskor nem a térkép lapok szerint kerülnek fel a térképre, hanem az alábbiak alapján:

1. A térkép lap betűjele jelöli az adott túlélőt, A a vezető, B a sorban következő túlélő, és így tovább.
2. Vegyétek úgy, mintha az adott túlélő tartózkodási mezője egy 3×3-as mező középső mezője (az ötödik) lenne. Eszerint az új háló szerint helyezétek fel a térkép lapnak megfelelően az új figurát a térképre. Például az A3 a vezetőtől átlósan jobbra fent lévő mezőt jelöli, míg a D8 közvetlenül a sorban utolsó túlélő alatti mezőt jelöli.
3. Ha egy figura nem helyezhető fel a jelölt helyre (többnyire mert az adott mező már nem lenne rajta a térképen), alkalmazzátok a Csoport döntést.

Fertőzés

A Fertőzés speciális szabállyal a túlélőnek le kell küzdenie a halálos betegséget, ami végigsöpör a börtönön. Fertőzött idegen figurák terjesztik, és ha nem kezelik őket, meghalnak a betegségben, majd újra felkelnek immár járkálóként, akik a börtön falain belül fognak tombolni.

Fertőzés

Az Esemény fázis kezdetén húzzatok adott számú lapot a Fertőzés pakliból, az aktuális morálnak megfelelően (ha kifogyna a pakli, keverjétek újra a lapokat):

Morál	Fertőzés lapok
8-10	1
5-7	2
2-4	3
1	4

Valahányszor lapot kell húzni a Fertőzés pakliból, tegyétek a következőket:

1. Ha a jelölt mezőn kiütött idegen figura van, legyőzöttnek számít (helyezz egy holttest jelzőt a mezőjére és oldjátok meg a Csoport döntést).
2. Ha a jelölt mezőn álló idegen figura van, kiütöttnek számít (fektesse el).
3. Ha a jelölt mezőn nincs idegen figura, helyeztetek oda egyet.

Mikor egy koordináció tevékenységet végez egy túlélő, az alábbi siker hatásokat is alkalmazhatja:

- ✓ : Javíthatsz egy veled egy mezőn tartózkodó idegen állapotán (ha kiütött felállíthatod. Ha áll, eltávolíthatod a térképről).
- ✓ : Elkölthetsz 1 Fókusz és 1 Bizalmat, hogy növel a Morált 1-el.