

PANSTVÍ HRŮZY

DRUHÁ EDICE

DĚSIVÉ VÝPRAVY

Jimovu pozornost upoutalo tiché, pravidelné cinkání kovového řetízku Agnes. Zase si s ním hrála. „Už to dlouho nepotrvá,“ ozval se tiše jeho hlas. Přikrčení v přepravním kontejneru se mu stěží podařilo ve tmě rozeznat obrysy Agnes a Trish.

„Díky, Jime,“ odpověděla Agnes šeptem a své zpoceně ruce položila na ty jeho. „Cestování mi nikdy nedělalo dobře, natož způsobem, jako je tento. Už jsme od Velmy pěkně daleko.“

„Vypadá to tak,“ odpověděl Jim. Najednou zaslechli blížící se těžké kroky, které byly čím dál hlasitější, až zastavily přímo u jejich kontejneru. Trish vzala do ruky pistoli.

Ticho přetrnul hlasitý zvuk praskajícího dřeva, se kterým čelní stěna kontejneru náhle spadla na zem. Trish skočila dopředu a zabořila hlaveň mezi žebra osobě, která je takto objevila. „Pozor s tím, jo,“ ozval se hrubý, ale povědomý hlas.

Jim se vymanil ze sevření Agnes a neobrabaně se postavil na nohy. „Trish! Trish, to je Silas. To je ten námořník, o kterém jsem vám vyprávěl. Jak jsme se s ním měli setkat.“

„Máte osm minut zpoždění.“ Trish svoji zbraň nesklonila. „Takže, co přesně tu máme vidět?“

Za Silasem se znenadání vynořila groteskní ruka. Proplula vzduchem směrem k podlaze a nechala za sebou portál vedoucí kdo ví kam. Rozšiřující trhlinou se Jimovi postupně nabízel čím dál zřetelnější pohled na nestvůru, která se vydala přímo k nim. Její humanoidní tělo bylo chráněno krunýřem a páchlo, jako by už bylo několik hodin po smrti. Trish hlaveň obrátila proti novému nebezpečí a vypálila dva rychlé výstřely.

Postava padla k zemi onoho cizího světa a Silas si povzdechl. „To byl další. Pojďte, nemáme moc času. Musíme se dostat na můstek!“

IKONA ROZŠÍŘENÍ

Každá karta a herní políčko v tomto rozšíření jsou označeny ikonou *Děsivých výprav*, aby se odlišily od ostatních komponent základní hry *Panství hrůzy: Druhá edice*



PŘEHLED ROZŠÍŘENÍ

Děsivé výpravy je rozšíření pro druhou edici *Panství hrůzy*, během kterého se vyšetřovatelé vydávají daleko od domova postavit se děsivé hrozbě. V idylické krajině okolo železniční trati klikatící se venkovem Nové Anglie se začínají rozpadat hranice mezi realitami. Na palubě vzducholodi brázdící nebe vysoko nad atlantickým oceánem začínají přípravy na nebezpečný rituál. Náhlý výbuch na luxusním zaoceánském parníku vyvolává nejednu otázku. Ať už se naši vyšetřovatelé s rostoucím zlem setkají kdekoli, jejich výprava je zavede jinam, než původně plánovali.

Toto rozšíření odemyká přístup ke třem novým scénářům, řadě nových událostí mýtu a novým rébusům. Setkáte se také s novým typem karet, Agendami, a novým typem elementů, Trhlinou/Vodou. Rozšíření obsahuje také nové mapové díly, nové příšery, nové vyšetřovatele a nové karty, se kterými můžete obohatit své vyšetřování.



SOUČÁSTI

Rozšíření *Děsivé výpravy* obsahuje následující součásti:

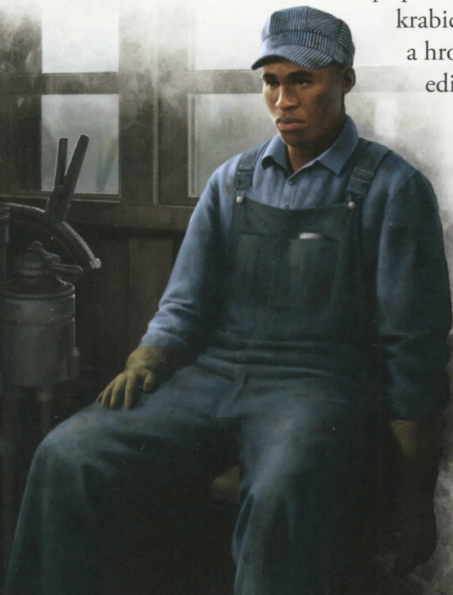
- 18 mapových dílů
- 4 karty vyšetřovatelů a příslušné figurky
- 7 žetony nestvůr a příslušné figurky
- 6 karet agendy
- 13 kartiček běžných předmětů
- 7 kartiček unikátních předmětů
- 15 kartiček kouzel
- 8 kartiček se stavem
- 4 kartičky zranění
- 4 kartičky strachu
- 6 žetonů osob
- 43 žetonů trhliny/vody
- 4 žetony dveří

SESTAVOVÁNÍ NESTVŮR

Při sestavování figurek nestvůr připevňte Beztvarého zplozence k velkému podstavci a všechny ostatní figurky k malým podstavcům. Figurku Beztvarého zplozence, která je součástí *Děsivých výprav*, je třeba sestavit. Hráči musí k připevnění figurky Beztvarého zplozence k podstavci použít lepidlo. Kvůli rychlosti doporučujeme použít sekundové lepidlo. Hráči si musí před zahájením manipulace s lepidlem či jinými produkty, které se rozhodnou k sestavení použít, přečíst příslušné bezpečnostní pokyny.

POUŽÍVÁNÍ TOHOTO ROZŠÍŘENÍ

Při hraní s rozšířením *Děsivé výpravy* přidejte do společného balíčku žetonů i žetony trhliny/vody. Pokud budete scénář „Skryté hlubiny“ hrát se třemi či více hráči, balíček agend zamíchejte a připravte lícem dolů doprostřed stolu. V opačném případě vraťte agendy zpět do krabice. Do příslušných balíčků a hromádek se součástmi z druhé edice *Panství hrůzy* přidejte i všechny ostatní součásti rozšíření. Nezapomeňte aktualizovat svoji aplikaci a v nabídce kolekcí si přidejte tento produkt do své kolekce.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

AGENDY

Agendy představují tajné dohody hráčů při hraní scénáře „Skryté hlubiny“. Agendy se používají **pouze** při hraní scénáře „Skryté hlubiny“.

- Při hraní scénáře „Skryté hlubiny“ ve dvou vyšetřovatelích se agendy nepoužívají.
- Jakmile vyšetřovatel získá agendu, vyloží ji lícem nahoru (strana s obrázkem).
 - Každá agenda má v pravém spodním rohu na zadní straně karty uveden počet hráčů potřebný pro její aktivaci. Pokud si vyšetřovatel vezme kartu s agendou, ale počet hráčů je nižší, než jaký je požadovaný počet, tato karta se odstraní ze hry a hráč si vytáhne jinou kartu s agendou.
- Vyšetřovatelé se nesmí podívat na zadní stranu žádné z karet agendy, dokud to některý z efektů výslovně nepovolí.



Přečtěte si zadní stranu této karty a získané informace neprozrazujte ostatním.

Obrázek karty agendy

TRHLINA

Trhlina je element, který představuje slabé místo v plášti reality.

- Pokaždé, když vyšetřovatelé v oblasti s trhlinou provedou jakoukoli akci mimo akci přesunu, stanou se ztraceni v čase a prostoru (nová podmínka představená v tomto rozšíření).
 - Pokaždé, když vyšetřovatel ztratí svoji akci v oblasti s trhlinou, stane se ztracen v čase a prostoru.
- Vyšetřovatel může využít svoji akci a pokusit se trhlinu uzavřít hodem na svoje vědomosti (☛). Za každý úspěšný hod může odstranit jeden žeton trhliny ze své oblasti nebo oblasti, do které se přesune později během daného kola.
 - Žetony trhliny odstraněné při tomto efektu nezpůsobí ztracení vyšetřovatelů v čase a prostoru.
- Trhlinu nelze umístit v oblasti, ve které se již žeton trhliny nachází.



Žeton trhliny

VODA

Voda je jedním z elementů, který vyšetřovatele i nestvůry zpomaluje.

- Pokaždé, když se vyšetřovatel nebo nestvůra přesunou do oblasti s vodou, přichází o veškerý svůj zbývající pohyb.
 - Vodní, létající a nehmotné nestvůry zbývající pohyb neztrácejí.
 - Kdykoli žeton vody umístíte do oblasti s ohněm, žeton ohně z této oblasti odstraňte.
- Oheň ani vodu nelze umístit v oblasti, ve které se již žeton vody nachází.



Žeton vody

POTRUBNÍ HLAVOLAM

Potrubní hlavolam je takový druh hlavolamu, ve kterém se vyšetřovatel pokouší propojit levou stranu hlavolamu s pravou.

- Dílky potrubního hlavolamu jsou náhodně přeházeny v herní mřížce.
- V každém kroku řešení hlavolamu může vyšetřovatel zaměnit kterékoli dva sousedící dílky přetažením jednoho z nich na druhý (1) nebo může otočit libovolný dílek o devadesát stupňů jeho označením a klepnutím na šipku ve směru, ve jakém chtějí dílek otočit (2).



- Dílek se považuje za sousedící v případě, že se nachází přímo nad, pod, nalevo nebo napravo od dalšího dílku.



- Hlavolam se považuje za vyřešený, pokud se vám podaří propojit levou stranu hlavolamu s pravou (3).

PŘESOUVÁNÍ MAPOVÝCH DÍLŮ

Během hraní hry se mapové díly mohou přesunovat po herní desce.

- Kdykoli má dojít k přesunutí mapového dílu, odeberte jej ze současné pozice na herní desce a umístěte na nové místo dle pokynů aplikace.
 - Všechny figurky, žetony a karty na přesouvaném mapovém dílu zůstávají na svém místě.

ODPOVĚDI NA NEJČASTĚJŠÍ DOTAZY

Dotaz: Co má vliv na vyšetřovatele, který je ztracený v čase a prostoru?

Odpověď: Na vyšetřovatele ztraceného v čase a prostoru nemá vliv žádný z herních efektů, pokud to některý z efektů výslovně nepovoluje.

Dotaz: Může vyšetřovatel ztracený v čase a prostoru vyhrát hru?

Odpověď: Ano.

Dotaz: Dojde automaticky k nějaké reakci, pokud vstoupím do oblasti s trhlinou?

Odpověď: Ne.



AUTOŘI

Vývoj a návrh rozšíření: Kara Centell-Dunk, Jim Cartwright, Alex Schlee a Yu-Chi Wang

Korektura: Allan Kennedy

Manažer deskových her: Andrew Fischer

Vývoj příběhu *Arkham Horror*: Dane Beltrami, Matthew Newman a Nikki Valens

Kontrola příběhu: Katrina Ostrander

Grafický návrh rozšíření: Chris Beck

Vedení grafického návrhu: Christopher Hosch

Umělecké zpracování obalu: Jokubas Uogintas

Umělecké zpracování mapových dílů: Yoann Boissonnet

Umělecké zpracování interiéru: Justin Adams, Tiziano Baracchi, Dmitri Bielak, Grzegorz Bobrowski, Joshua Cairos, John Cheeseman-Meyer, Alexandre Dainche, Derek Edge II, Gerardo Garza, John Goodenough, John Gravato, Mark Harchar, James Ives, Ian Kirkpatrick, Jesse Mead, Brynn Metheney, Reiko Murakami, John Pacer, Carlos Palma Cruchaga, Shane Pierce, Borja Pindado, Ramon Puasa, Chris Rallis, Jordan Saia, Tadas Sidlauskas, Stephen Somers, Angela Sung a Magali Villeneuve

Umělecká režie: Jeff Lee Johnson

Vedení umělecké režie: Melissa Shetler

Vzhled plastových dílů: Bhushan Arekar, David Ferreira, Rowena Frenzel, Robert Brantseg a Adam Martin

Vedení vzhledu plastových dílů: Cory DeVore

Manažer vzhledu plastových dílů: Derrick Fuchs

Vývoj softwaru: Mark Jones, Paul Klecker a Gary Storkamp

Výkonná produkce softwaru: Keith Hurley

Koordinátor kontroly kvality: Zach Tewalthomas

Vedení výroby: Jason Beaudoin a Megan Duehn

Vedení tvůrčích vizuálních prací: Brian Schomburg

Hlavní projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Hlavní manažer vývoje produktu: Chris Gerber

Výkonný designér hry: Corey Konieczka

Vydavatel: Andrew Navaro

Příprava české verze:

Grafika a DTP: Gamerock Studio, s. r. o. • www.gamerock.eu

Překlad: Michal Müller

Korektura: Jiří Ledvinka

Editor: Michal Ekrt

Testování hry:

T.J. Allred, Alex Anderson, Maren Anderson, Judyth Andresino, Dane Bicott, Gardner Brenneisen, Sara Cavazos, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Joseph Eckert, Julia Faeta, Sean Felix, George Fisher, Stephen Graham, Michael Hill, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Kira JD, Kayla Jindrich, Amy Kuller, Tony Maravola, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Thomas McPhee, Erik Miller, Lacey Miller, David Morris, Hannah Morris, Al Peffers, Angelic Phelps, Rebekah Phelps, Joe Phelps, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Amy Reuhl, Tom Reuhl, Chad Reverman, Eric Roos, Daniel Running, Shawn Sandhu, Jerry Santos, Becca Scarlett, Sarah Schriber, David Spencer, Andy Stefan, Brett Szudy, Sally Szudy, Matthew Wilcox, Michael Hill, Matthew Wilcox, Daniel Running, Judyth Andresino, Sean Felix, Sarah Schriber a Andy Stefan.

© 2020 Fantasy Flight Games. Žádnou část tohoto výrobku není povoleno bez zvláštního oprávnění reprodukovat. Apple a logo Apple jsou ochrannými známkami společnosti Apple Inc. registrované v USA a/nebo jiných zemích. App Store je značka služby společnosti Apple Inc. Google Play je ochranná známka společnosti Google Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games and replace it with "Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

CZ: Uchovte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použijte obal odhodte do koše. Země původu: Čína.

SK: Uchovajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených líšiť. **UPOZORNENIE:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenia. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použijte obal odhodte do koša. Krajina pôvodu: Čína.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

