

# MANSIONS OF MADNESS<sup>®</sup>

SECOND EDITION

## PATH OF THE SERPENT

*Daniela zaklela, když jí hladká rukojeť mačety klouzala v propoceně ruce, jak se čepel zamotala do šlahounů. „Neřekl jsi mi, že se džungle bude tolik bránit, Uršulo..“*

*Uršula se jen zasmála a z jejího hezkého úsměvu Daniela zrudla, když neohrabaně vytáhla mačetu. Uršula ukázala na svou ruku. „Když ho budete svírat tak pevně, udělá se vám puchýře. Uchopte ho palcem a ukazováčkem a nechte gravitaci, aby většinu švihů udělala za vás. Pojď sem, Ukážu vám to“*

*„Lekce skončila,“ Leo volal z místa, kde pomáhal starci, Normane, naviguj změť kořenů kapoku. „Do setmění máme před sebou ještě pět mil. Nemůžeme si dovolit dál plácet..“*

*Zvuk luku bylo jediným varováním, než na mýtinu vletly primitivní šípy! Mezi hustými, tyčícími se stromy se sunula podivná stvoření – jako humanoidní hadi s dlouhými ocasy místo nohou.*

*„Zacházíš příliš daleko,“ jeden zasyčel. „Neopustíš tuhle džungli živá. Tvor natáhl další šíp, ale ozvaly se dva výstřely a tvor padl k zemi.“*

*Leo namířil svou kouřící pistolí na další z těch tvorů. „Nezapomeň, že ještě máme pět mil. Radši to uděláme rychle..“*

*Uršula vytáhla nůž k přežití. Norman listoval tenkou knihou a něco si mumlal. Když jeden z hadů zaútočil, Daniela se zhluboka nadechla, uvolnila stisk a zvedla mačetu.*

## Ikona rozšíření

Všechny karty a herní prvky z tohoto rozšíření jsou označeny ikonou rozšíření *Path of the serpent*, podle které je rozlišíte od karet a herních prvků z původní druhé edice Panství hrůzy.



## Přehled rozšíření

*Path of the Serpent* je rozšíření pro druhou edici Panství hrůzy, ve kterém vyšetřovatelé shledávají hrozby v džungli nebezpečnější než tenčící se zásoby vody nebo hladovějící jaguár. Ve tmě mezi stromy se další potravou plíží smrtící dravec. Ze zeleně se tyčí starobylý chrám, na jehož zhotovení nikdy nepracovaly lidské ruce. Ani Arkham není v bezpečí, když náhlý rachot změní jedno panství Nové Anglie v nemožnou tropickou krajinu.

Toto rozšíření odemyká tři nové scénáře, nové události mýtu a novou hádanku. Setkáte se tu také s novými žetony Porost / Sutiny. Balení obsahuje také nové mapové díly, nové příšery, nové vyšetřovatele a nové karty, se kterými můžete obohatit vaše vyšetřování.



## Součásti

Rozšíření *Path of the Serpent* obsahuje následující součásti:

- 17 mapových dílů
- 4 karty vyšetřovatelů a příslušné figurky
- 8 žetonů nestvůr a příslušné figurky
- 10 karet běžných předmětů
- 5 karet unikátních předmětů
- 15 karet kouzel
- 12 karet se stavem
- 3 karty zranění
- 3 karty strachu
- 5 žetonů osob
- 27 žetonů Posrostu / Sutin
- 8 žetonů dveří
- 8 žetonů stěny

### Složení nestvůry

Postava antického baziliška se skládá ze čtyř kusů, které musí být sestaveny, jak je znázorněno níže. Před připevněním k podstavci nechte veškeré lepidlo použité při montáži uschnout.



Antický bazilišek během skládání



Antický bazilišek po složení

Hráči musí pomocí lepidla připevnit figurku antického baziliška k velkému podstavci a figurky Chrámového strážce ke střednímu podstavci. Doporučujeme super lepidlo pro rychlé sestavení těchto postav. Hráči by si měli přečíst všechny bezpečnostní pokyny včetně lepidla nebo jiných hobby materiálů, které se rozhodnou použít pro montáž. Nakonec připojte všechny ostatní postavy monster k malým podstavcům.

## Používání tohoto rozšíření

Pokud se rozhodnete zahrát si rozšíření *Path of the Serpent*, přidejte do společného balíčku žetonů i žetony porostu a sutin. 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

### Porost

Porost je vlastnost, která představuje husté listí, které působí proti vyšetřovatelům.



Žeton porostu

➤ Když se vyšetřovatel přesune z oblasti obsahující porost, musí provést zkoušku na postřeh (👁️). Obtížnost zkoušky se rovná počtu žetonů porostu na poli vyšetřovatele. Pokud uspějete, přesunete se z oblasti bez dalšího efektu. Pokud selžete, vyšetřovatel odhodí jeden náhodný předmět a poté se přesune z oblasti.

➤ Pokud vyšetřovatel se *sečnou zbraní* přesune do oblasti obsahujícího porost, může odstranit jeden žeton porostu z této oblasti.

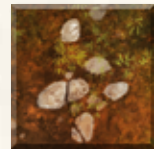
➤ Vyšetřovatel se *sečnou zbraní* může v rámci akce odstranit všechny žetony porostu ze své oblasti.

➤ Pokud má být oheň umístěn do oblasti, který obsahuje porost, odhodte všechny žetony porostu z této oblasti.

➤ Porost nelze umístit do oblasti obsahujícího oheň.

### Sutiny

Sutiny je prvek, který představuje velké množství rozpadajícího se kamene, který brání vyšetřovatelům.



Žeton sutin

➤ Vyšetřovatel v oblasti obsahující sutiny nemůže provést hledání, prozkoumat, nebo Interakční akce.

➤ Pokud se vyšetřovatel s *těžkou zbraní* přesune do oblasti obsahujícího sutiny, může z této oblasti odhodit jeden žeton sutin.

➤ Jako akci může vyšetřovatel provést zkoušku na sílu (👊) a za každý hosený úspěch odstranit žeton sutin ze své oblasti. Pokud má vyšetřovatel těžkou zbraň, může místo toho odstranit všechny žetony sutin ze své oblasti, bez ohledu na výsledek zkoušky.

# Kruhová hádanka

Kruhová hádanka je typ hádanky, ve kterém se vyšetřovatel pokouší zarovnat odpovídající symboly přes čtyři soustředné kruhy.

➤ Jsou zde tři vnější a jeden vnitřní kruh. Každý prsten má šest částí, které obsahují jeden symbol.

- Každý prsten obsahuje stejné symboly ve stejném pořadí, ale některé symboly jsou skryté (1). Identity skrytých symbolů musí hráč odvodit.
- Každý symbol se může opakovat.

➤ Jako krok hádanky může vyšetřovatel otočit kterýkoli ze tří vnějších kruhů výběrem tohoto kruhu a poté kliknout na šipku na pravé straně obrazovky ve směru, který si zvolíte (2).

- Prsten otáčí jednu část po druhé.
- Vnitřní kroužek (3) nelze otočit.



➤ Hádanka je vyřešena, pokud jsou vnější kroužky ve stejné pozici jako vnitřní kruh. Každý odpovídající symbol, skrytý nebo ne, je zarovnán, jako v příkladu uvedeném níže.



## Časté otázky

*Otázka: Dokáže Daniela využít své schopnosti, i když jiný vyšetřovatel vyřeší hádanku?*

Odpověď: Ano.

*Otázka: Dovoluje Leova schopnost přesunout vyšetřovatele o jednu oblast i když nejsou v dosahu?*

Odpověď: Ano.

*Otázka: Fungují stěny a dveře v této expanzi přesně jako stěny a dveře v základní hře?*

Odpověď: Ano.

*Otázka: Lze stěny a dveře z této expanze používat zaměnitelně se stěny a dveřmi ze základní hry?*

Odpověď: Ano.



# Autoři

**Expansion Design and Development:** Kara Centell-Dunk and Amudha Venugopalan

**Producer:** Molly Glover

**Editing:** David Hansen

**Proofreading:** Allan Kennedy

**Board Game Manager:** Andrew Fischer

**Arkham Horror Story Review:** Dane Beltrami, Philip D. Henry, and Matthew Newman

**Expansion Graphic Design:** WiL Springer

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Jokubas Uogintas

**Map Tile Art:** Yoann Boissonnet

**Interior Art:** Cristi Balanescu, Igor Burlakov, Nicole Cardiff, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Melissa Findley, Michele Frigo, Rafal Hrynkiwicz, Clark Huggins, Maggie Ivy, Richard Jossy, Alexander Karcz, Adam Lane, Robert Laskey, Brynn Metheney Andreia Ugrai, Jose Vega, Magali Villeneuve, and Andreas Zafiratos

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Sculpting:** Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Rowena Frenzel, Adam Martin, Luigi Terzi, and David Whitaker with Kevin Van Sloun

**Sculpting Lead:** Cory DeVore

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Software Development:** Mark Jones, Nathan Karpinski, and Paul Klecker

**Digital Artist:** Gary Storkamp

**Software Executive Producer:** Keith Hurley

**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

**Production Management:** Justin Anger and Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## Playtesters

T.J. Allred, Judyth Andresino, Alex Byers, Jim Cartwright, Caterina D'Agostini, Daniel Lovat Clark, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Tony Fanchi, Sean Felix, Stephen Graham, Nathan Hajek, Michael Hill, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Chelzee Lemm-Thompson, Bree Lindsoe, Todd Michlitsch, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Al Peffers, Angelic Phelps, Joe Phelps, Casey Roos, Eric Roos, Daniel Running, Sarah Schriber, Shelley Shaw, and Mai Speak

Special thanks to all of our beta testers.

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

