

PANSTVÍ KŘÍŽŮ



Režisér (autor): A. J. Porfírio **Kamera (ilustrace):** Tyler Johnson **Ilustrace karet předmětů:** Tumo Mere

Panství Křížů je více než sto let staré a má takovou tu atmosféru, která přitahuje lidi. V tomhle domě tě při pohledu na každý schod a do každé další místnosti napadne, co se tu asi kdysi všechno mohlo odehrát. Příběhy panství Křížů ale nejsou prozářené sluncem. Jsou plné děsivých událostí, hrůzných zjevení a nadpřirozených sil za hranicemi lidského chápání. Radši ani nepřekračuj práh, protože tady vládne zlo...

KOMPONENTY



1 deska prostředí



10 karet událostí



5 karet přípravy hry



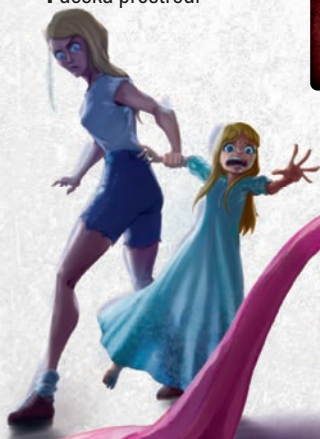
18 karet předmětů



5 různých žetonů



8 karet hrůzy



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

POLE S JEDNOSMĚRNÝM POHYBEM

- * Tři pole obsahují jednosměrný východ značený bílou šipkou a bílou čarou. Po vyznačené spojnici se můžeš přesouvat jen ve směru, který udává šipka. Obě pole se ale považují za sousední v obou směrech.
- * Nemůžeš se pohybovat proti směru šipky – nemůžeš tedy vylézt po houpačce zpět do okna, ani vylézt zpátky nahoru dírou ve stropě koupelny v levé části domu.
- * Výše uvedená pravidla platí i pro **oběti** a **nepřátele**.
- * Tato pravidla může porušit pouze předmět **Provazový žebřík**, který umožňuje používat vyznačené trasy obousměrně.



Příklad pole s jednosměrným pohybem

POLE S OKNY

Pole s **okny** jsou zvláštním druhem polí na desce **Panství Křížů**. Na pravé straně domu se nacházejí dvě pole s **okny**, na levé straně domu pak jedno takové pole. Sama o sobě nemají žádný význam, ale odkazují se na ně některé karty **událostí** a **hrůz**.

ŽEBŘÍK

Karty, které se odkazují na **žebřík**, mají na mysli konkrétně **žebřík** vně budovy, který spojuje pole útěku v levé části panství s koupelnou ve třetím patře. „Žebřík“ vedoucí na půdu slouží pouze k dokreslení atmosféry domu a není nikdy ovlivňován žádnými herními efekty.

UVNITŘ/VENKU

Za pole „**uvnitř**“ jsou považována všechna pole na desce kromě 3 polí , která jsou považována za „**venkovní**“.