

Wenn ihr die Karten für das Reptiliengrab bei Terrors of London benutzt, gelten alle Regeln des Grundspiels. Mischt die Monster und Reliquien bei der Vorbereitung einfach in den Markt. Ausnahmen sind die Overlords des Reptiliengrabs (Sobek, Prometheus, Elizabeth und Cain) haben jedoch besondere Regeln. Alle besitzen mehrere Fähigkeiten. Alle von ihnen haben mehrere Fähigkeiten. Einige der Overlords haben Fähigkeiten, die mehr als 1x pro Zug aktiviert werden können. Und zu guter Letzt benötigen alle Terrormarker zur Nutzung ihrer Overlord-Fähigkeiten.

VORBEREITUNG

Wer einen der neuen Overlords spielt, nimmt wie üblich 2 Einflusskarten seiner Wahl und legt den Rest zurück in die Schachtel.

TERRORMARKER

Alle Overlords des Reptiliengrabs haben Fähigkeiten, die auf Terrormarkern beruhen. Terrormarker erhältst du durch die ausgelöste Fähigkeit jedes Overlords zu Beginn seiner Aktionsphase und durch seine Einflusskarten. Zu Spielbeginn habt ihr keine Terrormarker.

HINWEIS: Du darfst nie mehr als 6 Terrormarker auf deinem Overlord haben. Effekte, durch die du Terrormarker erhältst, die deine Gesamtzahl über 6 bringen würden, ignorierst du.



SOBEK



PROMETHEUS



CAIN



ELIZABETH



THE REPTILE TOMB

FÄHIGKEITEN DER OVERLORDS

Alle Overlords des Reptiliengrabs haben mehrere Fähigkeiten. Die erste davon benötigt keine Overlord-Aktion, sondern wird zu Beginn der Aktionsphase des Spielers ausgelöst. Alle Overlords aus dieser Erweiterung erhalten automatisch 1 Terrormarker zu Beginn der Aktionsphase ihres Spielers. Die Terrormarker werden auf den Overlord gelegt.

Zusätzlich zur ausgelösten Fähigkeit zu Beginn der Aktionsphase haben alle Overlords des Reptiliengrabs eine oder mehr Fähigkeiten, die durch eine Overlord-Aktion ausgelöst werden können. Diese Fähigkeiten unterscheiden sich von denen der Overlords im Grundspiel, da man für sie Terrormarker benötigt. Diese Fähigkeiten sind wie folgt aufgebaut:

Bezahle X Terrormarker: erhalte Effekt.



Führe eine Overlord-Aktion aus, nenne die Fähigkeit, die du aktivieren willst, bezahle die benötigten Terrormarker und wende den Effekt an. Wie oft eine solche Fähigkeit aktiviert werden kann, ist bei jedem Overlord erklärt. Fähigkeiten, die mehr als 1x genutzt werden können, benötigen lediglich eine weitere Overlord-Aktion und die Bezahlung der Kosten in Terrormarkern.

HINWEIS: Ansonsten gelten die bekannten Regeln des Grundspiels für die Overlords, Monster und Reliquien aus dem Reptiliengrab.

ZUFLUCHTS-VARIANTE

VORBEREITUNG

Nachdem die anfängliche Straße erstellt ist, mischt die 4 Zufluchten und legt je 1 davon unter die ersten 4 Karten der Straße (vom Markt aus gesehen). Jetzt legt ihr das Plättchen Westminster Abbey zur 5. Karte der Straße.



Jeder Karte der Straße ist nun ein Ort zugewiesen, die ersten 4 haben Zufluchten, die den Fraktionen zugeordnet sind, die fünfte hat einen Ort ohne Fraktion, Westminster Abbey. Wenn du ein Monster der Fraktion einer Zuflucht kaufst, bei der es lag, aktivierst du es sofort und wendest die Fähigkeit an, die auf der Zuflucht genannt ist.

Im obigen Beispiel für die Vorbereitung ist der erste Ort St. James's Park, die Zuflucht der Bestien-Fraktion. Die Karte Fledermausbestie liegt derzeit an diesem Ort. Der Spieler kauft die Fledermausbestie von diesem Ort und erhält sofort den Vorteil der Zuflucht, Das ist in diesem Fall R3. Der Spieler füllt dann diesen Ort vom Markt wieder auf.

WESTMINSTER

Jederzeit in deiner Aktionsphase kannst du 1 ausgeben, um die Karte bei Westminster Abbey zu **ZERSTÖREN**. Alle Karten auf der Straße rutschen dann 1 Feld in Richtung Westminster Abbey. Danach legst du die oberste Karte des Markts auf den freien Platz des leeren Orts. Du kannst für die Fähigkeit der Westminster Abbey in deiner Aktionsphase beliebig oft bezahlen.



DAS REPTILIENGRAB

SPIELMATERIAL

24 TERRORMARKER



51 KARTEN

4 OVERLORDS



1 AKOLYTHEN-MERKHILFE



2 LEBENS-MARKER



5 ZUFLUCHTSMARKER