

L'HEURE DE JEZIBABA

L'Artefact s'est animé. Ses reliefs prodigieux ont réalisé une chorégraphie terrifiante. Lorsque le calme est retombé dans le ciel de Matière Noire, une Brume poisseuse avait gagné le Bloc. Les citoyens de Prague se calfeutrèrent car, instinctivement, ils sentirent que quelque chose d'anormal était en train de se passer. La Configuration de Je ibaba était sur eux.

Dans les profonds bois de Dablicky, au nord du Karst, une figure cauchemardesque est sortie de son sommeil. Sorcière avide aux pouvoirs immenses, Jezibaba est prête à offrir ses services à qui lui apportera assez de chair fraîche pour rassasier son appétit vorace.

LE BOIS DE DABLICKY

Lors d'une Manœuvre Envoyer une équipe, les joueurs peuvent poser leur pile dans une nouvelle zone : le bois Dablicky. Elle se trouve au nord du plateau, délimitée par le Karst et les Faubourgs au sud et par les bord du plateau et de la piste de points de Victoire au nord. Les pions sur ce secteur ne peuvent pas être espionnés, mais peuvent être assassinés de façon classique.

LE FESTIN DE JEZIBABA

Entre la fin de la phase de Manœuvre et le début de la phase de Résolution se tient une nouvelle phase : le festin de Jezibaba. L'Administrateur tire la première carte du paquet Opportunités. Le score de Noirceur de cette dernière indique le nombre de pions Agent dévorés par Jezibaba dans chaque pile présente dans le bois de Dablicky. Les joueurs défaussent autant de leurs pions de chacune de leurs piles, du bas vers le haut.

Une fois le festin terminé, le joueur dont il reste le moins de pions dans le bois de Dablicky peut prendre ses piles s'y trouvant et les déplacer sur n'importe quel(s) autre(s) secteur(s) du plateau, en ignorant la limite du nombre de piles. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le Rang le plus faible qui l'emporte.

Ces pions déplacés ignorent l'effet de tous les jetons de Dotation présents jusqu'à la fin du Cycle (Révolte, Blockhaus, Épidémie, etc.). Ils ne sont pas affectés par les Rejetons de Jezibaba (si cette Configuration est en jeu). Les Émissaires ainsi déplacés ne peuvent pas être touchés par un effet d'Agent Dormant de la Police Secrète. La phase de Résolution commence ensuite normalement.



LES REJETONS DE JEZIBABA

Cette Configuration peut être jouée de façon indépendante, ou en même temps que la Configuration "L'heure de Jezibaba". Elle ne peut être utilisée en même temps que la Configuration "Les Autres".

Sortant de la Brume visqueuse empuantissant le Bloc lors de ce cycle sinistre, les rejetons de Jezibaba se répandent dans les rues en quête de chair fraîche. Les Cabales vont devoir composer avec la présence soudaine des morts rampants.

MISE EN PLACE

À la fin de la mise en place de la partie, l'Administrateur tire autant de cartes Opportunité que le nombre de joueurs. Deux jetons Corruption sont placés dans les secteurs correspondants. Si plusieurs cartes d'un même secteur sont tirées, les jetons sont cumulés. Ensuite, les cartes tirées sont remélangées au paquet Opportunités.

LES MORTS RAMPANTS

Lorsqu'un pion Citoyen est défaussé d'un secteur du fait d'un Assassinat, d'une Épidémie ou d'une Attaque des Morts rampants (voir plus bas), un jeton Corruption y est placé. Si la Configuration "L'heure de Jezibaba" est en jeu, pour chaque Citoyen défaussé lors du Festin de Jezibaba, son propriétaire doit placer un jeton Corruption dans un secteur de son choix.

Les Morts rampants ne peuvent pas être Assassinés. À la phase de fin de tour, tous les pions Corruption sur le secteur Artefact sont défaussés.

L'ATTAQUE DES MORTS RAMPANTS

Lorsqu'un joueur pose une pile dans un secteur contenant au moins un pion Corruption, le joueur à sa gauche doit immédiatement, et avant tout autre effet, défausser de cette pile autant de pions qu'il y a de jetons Corruption dans le secteur. Le joueur retirant les pions ne peut utiliser aucune de ses capacités personnelles pour espionner, augmenter ou diminuer le nombre de pions retirés. Le joueur ciblé ne peut donner aucune indication sur le contenu de sa pile.

MANŒUVRE SPÉCIALE : REPOUSSER LES MORTS RAMPANTS

Le joueur designe un secteur et défausse autant de ses Gardes qu'il le souhaite de derrière son paravent. Pour chaque Garde défaussé, le joueur déplace un jeton Corruption du secteur désigné vers un secteur adjacent. S'il déplace plusieurs jetons, ils doivent tous être placés vers le même secteur. Un joueur gagne 1 PP par jeton Corruption qu'il déplace vers le secteur Artefact.