

TERRORSCAPE

NIEOPISYWALNY KOSZMAR

Elementy gry:

- 2 figurki Dusiciela
- 2 figurki Obcego
- 2 plansze z mapą
- 2 arkusze Zabójców
- 10 żetonów kielichów
- 1 skrzynka z apteczką
- 27 kart umiejętności
- 4 karty ewolucji
- 1 karta zasad
- 1 arkusz zasad
- 1 tacka

MAPA – LABORATORIUM

W odległych zakątkach wschodniej Ameryki od czasu do czasu wędrowcy przechodzą obok dawnej kopalni złota, nieświadomi jej historii. Kilkadziesiąt lat temu wykopano tu rzadki gatunek rośliny i kopalnia została sprzedana firmie badawczej. Za zamkniętymi drzwiami zespół trzydziestu ambitnych naukowców brał udział w nieetycznych badaniach archeogenetycznych. Przeprowadzali na roślinie wszelkiego rodzaju eksperymenty w nadziei na dokonanie przełomu, który przyniósłby im prestiżowe nagrody i związane z nimi pieniądze.

Pewnej nocy przemęczeni naukowcy stracili czujność w kluczowym momencie. Nie wiedzieli, że sadzonka w laboratorium z dnia na dzień przeistoczyła się w mięsożerną roślinę. Jej pnącza dotarły w każdy zakamarek budynku – do windy, biura, maszynowni, dusząc nawet stojącego na straży samotnego naukowca.



Podczas przygotowania gry gracze mogą wybrać, której mapy użyją. To rozszerzenie wprowadza mapę laboratorium. Poniższa sekcja opisuje związane z nią szczególne zasady.


Skrzynka z apteczką

Na końcu przygotowania Ocalałych umieszczają oni skrzynkę z apteczką w Gabinetie lekarskim (Z3).



Podczas fazy Ocalałych, jeśli w lokalizacji Ocalałego znajduje się skrzynka z apteczką, może on wykonać **akcję specjalną**: **WLECZ** znajdującego się tam Ocalałego i **usuń z niego wszystkie żetony strachu**, a następnie usuwa skrzynkę. Ocalali nie muszą mówić Zabójcy, w jaki sposób się **WLECZYLI**.

Sterylnie pomieszczenie

Za każdym razem, gdy Ocalały wykona **RUCH** do Sterylnego pomieszczenia (C4), musi umieścić tam .



Zablokowane drzwi

Na końcu przygotowania obie strony umieszczają żeton blokady na drzwiach pomiędzy Głównym laboratorium (N1) a Rozdzielnią (N4).



ZABÓJCA – DUSICIEL

Specjalne przygotowanie:

- Obie strony umieszczają na swoich mapach 1 kielich w początkowej lokalizacji Dusiciela oraz 4 kielichy w pobliżu mapy.



Rozgrywka:

- Dusiciel może umieścić kielich, używając swoich umiejętności (jeśli na mapie znajdują się już wszystkie, Dusiciel może usunąć 1 z nich i ponownie go umieścić). W lokalizacji może znajdować się więcej niż 1 kielich.
- Podczas fazy Ocalałych Ocalały może wykonać **akcję specjalną**, aby usunąć 1 kielich ze swojej obecnej lokalizacji.
- Kiedy kielich zostanie umieszczony, poruszony lub usunięty, gracz powinien natychmiast poinformować o tym przeciwną drużynę, aby dokonała takiej samej zmiany na swojej mapie.

Działanie Telesyntezy:

- Kiedy Dusiciel się teleportuje, po prostu umieść go w docelowej lokalizacji i powiedz Ocalałym, aby zrobili to samo.
- Kielich może poruszać się przez żeton blokady bez usuwania go.



Działanie Morderczych pnączy:

- Ta karta może zadać maksymalnie 1 obrażenie każdemu Ocalałemu w lokalizacji z kielichem lub sekretnym przejściem.

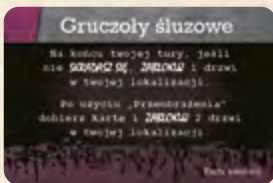
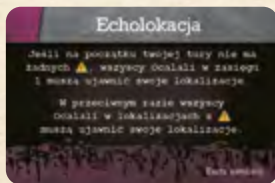
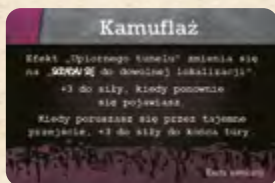




ZABÓJCA - OBCY

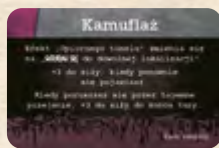
Specjalne przygotowanie:

- Obcy posiada 2 zablokowane karty umiejętności i 4 unikatowe karty ewolucji. Podczas przygotowania Zabójcy umieść 2 zablokowane karty umiejętności i 4 karty ewolucji obok mapy, aby mieć je pod ręką.

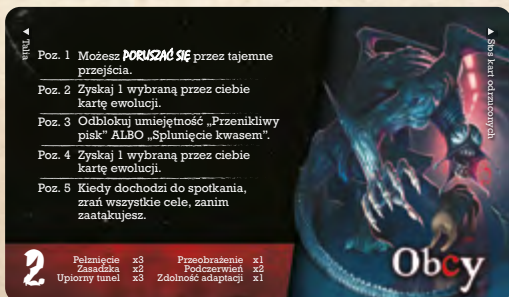


Rozgrywka:

- Podczas gry Obcy ewoluuje na poziomie 2 i 4. Wybierz 1 z kart ewolucji, którą odblokowujesz, i umieść ją nad swoją planszą Zabójcy. Obcy zyskuje nową zdolność z karty ewolucji. Obcy powinien poinformować Ocalałych, którą kartę ewolucji wybrał, i wytłumaczyć im jej działanie. W dowolnym momencie Ocalałi mogą poprosić Obcego o pokazanie im odblokowanych kart ewolucji.



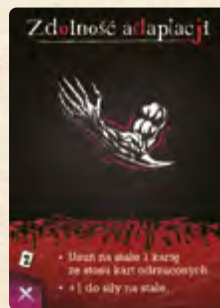
Odblokowana karta ewolucji



- Kiedy Obcy awansuje na poziom 3, odblokowuje jedną z zablokowanych kart umiejętności i informuje Ocalałych, którą kartę wybrał.

Usuwanie kart na stałe:

- Zdolność adaptacji i Przeobrażenie mogą na stałe usuwać karty ze stosu kart odrzuconych. Umieść usunięte karty zakryte nad arkuszem poziomym i siły. Nie zostaną ponownie wtasowane do talii Zabójcy.
- Zabójca może w dowolnym momencie sprawdzić swoje usunięte karty (Ocalałi nie mogą tego robić).
- Możesz usunąć karty, którymi właśnie zapłaciłeś w ramach kosztu.
- Nie możesz usunąć karty umiejętności, którą w danej chwili zagrywasz.



Przykład użycia Przeobrażenia:

- Aby użyć Przeobrażenia, najpierw odrzucasz 3 karty z ręki. Następnie wybierasz i usuwasz 2 karty ze stosu kart odrzuconych. Nie możesz usunąć Przeobrażenia, ponieważ w momencie rozpatrywania efektów nadal znajduje się na twojej ręce.

Usunięte karty

