

TERRORSCAPE

NIEŚMIERTELNA GROZA

MAPA – ZAMEK

Otoczony fosą kilkusetletni zamek, wzniesiony na odosobnionym, skalistym wzgórzu, przetrwał próbę czasu. Legenda głosi, że był niegdyś ostatnią twierdzą małego kraju, który doświadczył długiej i brutalnej wojny. Niewiele wiadomo o tych wydarzeniach, z wyjątkiem ich związku z legendą o ruchomych posągach.

Za wielkimi, zniszczonymi murami znajdują się pozostałości wspaniałych wnętrz i tajnych sal tortur. Ogromne żyrandole, korytarze wypełnione średniowiecznymi zbrojami, salony pełne antyków i dzieł sztuki, w których w czasie walk stłoczyli się starzy i słabi, warsztat pełen niedokończonych posągów... A wszystko to strzeżone przez skomplikowane urządzenia, które działają do dziś. Zgodnie z legendą, zamek zamienia się w klaustrofobiczną klatkę, gdy tylko zostanie „obudzony” przez intruzów.

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

Pokój z dźwignią

Podczas przygotowania Ocalałych umieść ruchomą bramę obok mapy.

Dowolny Ocalały w Pokoju z dźwignią (C1) może wykonać **akcję dodatkową: umieść ruchomą bramę na drzwiach**. W grze jest tylko 1 ruchoma brama, dlatego jeśli już znajduje się na mapie, podczas tej akcji Ocalały może ją usunąć i umieścić gdzieś indziej.



Ruchoma brama działa podobnie jak żetony blokady – Ocalali nie mogą się przez nią **PORUSZYĆ**. Różnica polega na tym, że Zabójca musi odrzucić 3 karty z ręki, aby **PORUSZYĆ SIĘ** przez ruchomą bramę i usunąć ją. Jeśli Zabójca nie może lub nie chce odrzucić 3 kart, nie może wykonać takiego **RUCHU**.

Kiedy ruchoma brama zostanie umieszczona lub usunięta, gracz powinien natychmiast poinformować o tym przeciwną drużynę, aby dokonała takiej samej zmiany na swojej mapie.

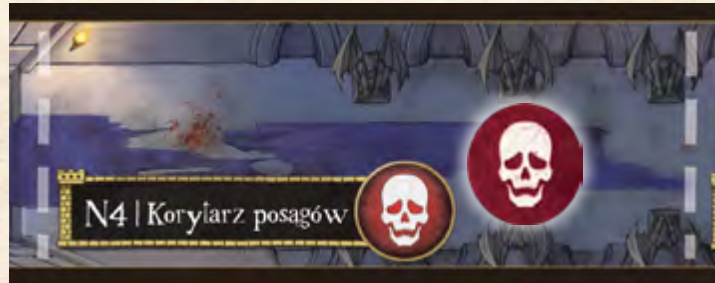
Elementy gry:

- 8 figurek Posągów
- 1 figurka George'a
- 2 plansze z mapą
- 1 arkusz Zabójcy
- 1 arkusz Ocalałego
- 1 kafelek stanu zdrowia Ocalałego
- 2 ruchome bramy
- 5 znaczników Posągów
- 13 kart umiejętności
- 1 żeton korytarza posągów
- 3 karty przedmiotów
- 1 karta informacji Ocalałego
- 1 żeton pomocniczy dla Zabójcy
- 1 kolorowa nakładka
- 1 karta zasad
- 1 arkusz zasad
- 1 tacka



Korytarz posągów

Na końcu przygotowania Ocalali umieszczają żeton korytarza posągów w Korytarzu posągów (N4).



Kiedy Ocalały **PORUSZY SIĘ** do Korytarza posągów (N4) i znajduje się tam ten żeton, **PRZESTRASZ** danego Ocalałego i usuń żeton.



OCALAŁY – GEORGE

Specjalne przygotowanie:

- Podczas przygotowania Ocalałych umieść wszystkie Notatki George'a pod jego arkuszem Ocalałego.



Rozgrywka:

- Za każdym razem, gdy zyskujesz Notatki George'a, wybierz 1 kartę z tego obszaru i dodaj na twój arkusz plecaka.



Działanie zdolności **Bystry i mądry**:

- Jeśli wybierzesz +1 postępu naprawy, nie musisz umieszczać ⚠️. (Pamiętaj, że Ocalali mogą dokonać postępu naprawy tylko raz na rundę).
- Jeśli wybierzesz dobranie karty przedmiotu i narobi ona hałasu, nadal musisz umieścić ⚠️ w swojej lokalizacji.



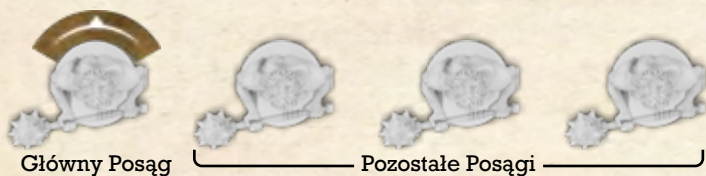
ZABÓJCA – POSĄGI

Specjalne przygotowanie:

- Grając jako Posągi, doświadczysz polowania, kontrolując nie 1, ale aż 4 postaci. Kiedy umieszczasz figurki Zabójcy, umieść 2 Posągi w lokalizacji z Ukrytym wyjściem. Umieść pozostałe 2 Posągi w lokalizacji z Głównym wyjściem.



- Przed rozpoczęciem pierwszej fazy Ocalałych, Zabójca w tajemnicy wybiera 1 Posąg, który zostanie Głównym Posągiem, i umieszcza przy nim złoty znaczek Głównego Posągu. Główny Posąg ma większe możliwości i jest bardziej niebezpieczny dla Ocalałych. Szczegółowe zasady wyjaśniono poniżej.



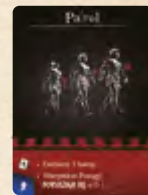
Rozgrywka:

- Wszystkie karty umiejętności Posągów wpływają tylko na Główny Posąg lub wszystkie Posągi wskazane w tekście na karcie.
- Tylko Główny Posąg może wykonywać zwykłe akcje (RUCH/PRZESZUKIWANIE).
- Ocalali mogą oznaczać (potencjalny) Główny Posąg przy pomocy czarnego znaczka Posągu.



- Podczas fazy Ocalałych Ocalały może wykonać **akcję specjalną: zamroź samotny Posąg w swojej lokalizacji**. Gdy to zrobi, nie może już wykonać żadnej innej akcji (w tym **akcji dodatkowych**) w tej turze.
- Zamrożony Posąg nie może w żaden sposób wykonać RUCHU lub PRZESZUKIWANIA do końca fazy Zabójcy.

- Jeśli Posąg został zamrożony, Zabójca umieszcza na nim szary znaczek Posągu po swojej stronie. Na końcu fazy Zabójcy usuń ten znaczek.
- Jeśli jakiś Posąg jest zamrożony, Zabójca nadal może użyć dowolnych kart działających na „wszystkie Posągi”, ale te zamrożone nie mogą **PORUSZAĆ SIĘ** ani **PRZESZUKIWAĆ** w ramach danego efektu. Przykładowo, kiedy Zabójca używa Patrolu, wyłącznie niezamrożone Posągi mogą **PORUSZYĆ SIĘ** o 0-1.



Ważna zasada tylko dla Posągów:

W przeciwieństwie do innych Zabójców, Posągi nie powstrzymują Ocalałych przed przeszukiwaniem i naprawianiem!

Działanie Roszady:

- Posągi nie mogą umieszczać nowych żetonów blokady przy pomocy tej umiejętności. Mogą jedynie przesunąć znajdujący się już na mapie żeton blokady na inne drzwi.



Działanie Otoczenia:

- Kiedy używasz tej umiejętności, najpierw **PORUSZ** wszystkie Posągi. Następnie każdy Posąg **PRZESZUKUJE** – pojedynczo i w wybranej przez siebie kolejności.
- Kiedy Posąg spotka Ocalałego, inne Posągi przestają **PRZESZUKIWAĆ**, ponieważ faza Zabójcy zawsze kończy się natychmiast po spotkaniu.



Posągi a karty cech:

- Wszystkie dodatkowe zdolności na kartach cech odnoszą się tylko do Głównego Posągu.
- Przykładowo dla „Aury grozy”, Zabójca musi poinformować Ocalałych, gdzie znajduje się Główny Posąg i **PRZESTRASZYĆ** wszystkich w jego lokalizacji.
- Przykładowo dla „Rzykownej zasadzki”, tylko Główny Posąg **SKRADA SIĘ**. W rzadkich przypadkach podczas **SKRADANIA SIĘ** może dojść do zmiany Głównego Posągu. W takiej sytuacji Posąg, który **SKRADA SIĘ**, pojawia się normalnie w następnej fazie, ale nie jest już Głównym Posągiem.

Posągi a karty planów i zdolność George'a:

Dla warunków i efektów kart planów i Ocalałych, wszystkie Posągi liczą się jako Zabójca. Następujące przykłady mogą pomóc w rozstrzygnięciu problematycznych sytuacji:

- George może zyskać Notatki, kiedy znajduje się w zasięgu 1 od **DOWOLNEGO** Posągu.
- Przebywanie z **DOWOLNYM** Posągiem pozwala zrealizować etap na karcie planu, jeśli wymaga on znajdowania się w lokalizacji Zabójcy.
- W przypadku użycia karty planu „Odwet! Wybuchowa pułapka”, jeśli **DOWOLNY** Posąg **PRZESZUKUJE** lokalizację z żetonem planu, w której nie ma żadnego Ocalałego, Ocalali wygrywają grę.